

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода**

Принята на заседании
педагогического совета
от «30» июне 2023г.
Протокол № В

Утверждаю:
Директор МБУДО БДТ
П.А.Жандармова
«30» июне 2023г.
Приказ № 420



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Основы сценического освещения»**

Направленность: техническая
Возраст учащихся: 12 – 18 лет
Уровень программы: стартовый
Срок реализации: 1 год

Автор:
Денисова Елена Сергеевна,
педагог дополнительного образования

Белгород, 2023 г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Основы сценического освещения»** разработана для одного из кластеров **технической направленности**. Уровень программы – **стартовый**.

Программа нацелена на освоение учащимися практических методов по созданию художественно-технических проектов с применением проекционной техники и осветительных приборов.

Сегодня современный старшеклассник многосторонне увлечен. Его интересуют различные технологии, в том числе, касающиеся технического обеспечения мероприятий. Сфера технического обеспечения культурно-массовых мероприятий и концертных программ интенсивно развивается с каждым днём. Рынок постоянно предлагает всё более совершенное оборудование, всё более совершенные технологии. Вместе с развитием, увеличивается и сложность профессии. Появляются новые специальности и рабочие места, требующие квалифицированных специалистов. Знакомство с профессией светооператора поможет подросткам определить свои предпочтения, удовлетворить интерес и открыть дорогу к дальнейшему продвижению в сфере технического обеспечения мероприятий. Пройдя обучение, учащиеся смогут самостоятельно работать со световым оборудованием.

Образовательная деятельность авторской программы направлена на:

- ознакомление учащихся с принципами работы различного светового оборудования;
- развития навыков пользования световой аппаратурой;
- знакомство с различными системами управления светом;
- изучение системы управления GrandMA 2;
- знакомство с программным обеспечением Capture для визуализации проектов;
- обучение учащихся постановке света, световой композиции.

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы сценического освещения» предназначена для обучения учащихся в детском объединении, которое будет принимать самое активное участие в работе центра во Дворце детского творчества.

В разработке содержания авторской программы были рассмотрены методические материалы: диссертации доктора искусствоведения Зоркой Н.М. «Сюжетные и зрелищные формы русской культуры конца XIX — начала XX века», статья Баркова В.С. «Световое оформление сцены» и Э.П.Фрезе. «Художник и театр».

Нормативно-правовой основой послужили документы:

- Конституция Российской Федерации.
- Федеральный закон от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Федеральным законом от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

– Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года №678-р.

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации (МинПросвещения России) от 27 июля 2022 г. № 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) – (в рамках действующего законодательства).

– Примерные требования к программам дополнительного образования детей. Нормативно-правовой аспект (из письма Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 №06-1844) – (в рамках действующего законодательства).

– Приказ Минобрнауки России от 05.05.2018г. №298н «Об утверждении профессионального стандарта «педагог дополнительного образования детей и взрослых»».

– Методические рекомендации по организации современной системы дополнительного образования детей в Белгородской области. ОГБУ «Белгородский региональный модельный центр дополнительного образования детей», 2019.

– «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» П 2.4.3648-20 от 28 сентября 2020г. №28.

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. N 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания".

– Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода.

Новизна программы заключается в формировании у учащихся знаний в активно развивающейся области световых технологий. Одной из ключевых особенностей этой программы является её практическая направленность. Учащиеся получают возможность не только овладеть теоретическими знаниями, но и получить практический опыт, применяя его на реальных мероприятиях. Каждый обучающийся будет иметь возможность работать со специализированным оборудованием и программным обеспечением, используемым в сфере концертного освещения и технического обеспечения.

Актуальность программы заключается в изменяющихся требованиях современной индустрии. В связи с постоянным ростом популярности концертов и других мероприятий, ожидания публики также растут. Зрители

всё больше ценят не только таланты исполнителей, но и зрелищность событий. Правильное использование света и звука становится одним из факторов, влияющих на успех и впечатление зрителя от мероприятия. В настоящее время проведение различных мероприятий, начиная от концертов и фестивалей и заканчивая корпоративными собраниями и свадьбами, стало неотъемлемой частью современной культурной жизни. Вместе с этим, вырастает потребность в квалифицированных специалистах, которые могут обеспечить освещение мероприятий.

Занятия по программе предполагают:

- формирование у подростков мотивации к познанию и техническому творчеству, развитие творческих умений;
- обеспечение эмоционального благополучия учащегося;
- создание условий для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности, ее интеграции в систему мирового и отечественного технического творчества;
- интеллектуальное и духовное развитие личности учащегося;
- укрепление психического и физического здоровья.

Педагогическая целесообразность. Программа «Основы сценического освещения» обучает основным принципам работы светотехнического оборудования для создания эффектного светового оформления на различных мероприятиях, развивает творческое мышление, расширяет кругозор учеников в сфере культуры и искусств. Занятия способствуют формированию технических знаний, интеллектуальному и творческому развитию личности в целом. Общение с режиссёрами, специалистами по звуку и артистами развивает коммуникативные навыки, а концертная деятельность формирует способность быстро подстраиваться под обстоятельства, так как требует оперативных решений возникающих проблем. Теоретическая и практическая части образовательной программы формируют образное мышление и логическое понимание специальности.

Цель программы: *развитие технического творчества в процессе изучения новых технологий художественно-светового оформления концертно-сценической деятельности.*

Задачи:

Обучающие:

- формировать у учащихся первичные представления о принципах работы и практическом применении светового оборудования в области сценического света и светового оформления;
- помочь овладеть умениями и навыками самостоятельного составления и выполнения конкретных заданий для реализации художественно-технических проектов на основе технического задания;
- сформировать у учащихся навыки работы с пультом управления сценическим светом при проведении концертно-сценической деятельности;

- научить навыкам составления световой партитуры и работы со сценарием концертно-сценической деятельности;
- ознакомить с правилами безопасной работы с осветительным оборудованием.

Развивающие:

- развивать интерес к концертным видам искусств и деятельности, сопутствующей концертной;
- развивать технические способности учащихся применять специализированное программное обеспечение для управления освещением с пульта освещения;
- формировать умения анализировать, систематизировать, устанавливать причинно-следственные связи, обобщать и делать выводы.

Воспитательные:

- воспитывать у учащихся умение работать в команде, в рамках концертной деятельности;
- создавать на занятиях условия для творческой самореализации каждого учащегося.

Здоровьесберегающие:

- формировать привычку здорового образа жизни;

Отличительные особенности данной авторской общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы сценического освещения», заключаются в том, что данная программа отличается от предыдущих в применении интегрированности, возможности получения учащимися не только технических знаний, а также художественно-эстетических, формируя гармоничное развитие личности. Программа решает одновременно целый комплекс взаимосвязанных задач, отражённых в сочетании нескольких образовательных профильных кластеров в рамках работы детско-юношеского центра драматургии, режиссуры и современных видов искусств.

Возраст учащихся: 12 -18 лет.

Возрастные особенности детей 11-14 лет

Медико-психолого-педагогическая характеристика возраста учащихся (11-14 лет) определяется как переход от детства к взрослости, что составляет главный смысл и специфическое различие этого этапа. Анатомо-физиологические сдвиги в развитии подростка порождают психологические изменения: чувство взрослости, пробуждение определенных романтических чувств. Характерными особенностями подросткового возраста есть стремление к самообразованию и самовоспитанию, полная определенность склонностей и профессиональных интересов. Именно поэтому, подростки в этом возрасте самостоятельно, выбирают направленность деятельности. Образовательная деятельность, практическая работа в детском объединении, занятия по интересам становятся серьезным увлечением подростков.

Возрастные особенности детей 15-18 лет

Главная психологическая характеристика старшего школьного возраста (15-18 лет)– это открытие своего внутреннего мира, внутреннего «Я». Главным измерением времени в самосознании является будущее, к которому учащийся себя готовит. Ведущая деятельность в этом возрасте — *учебно-профессиональная*, в процессе которой формируются такие определения, как мировоззрение, профессиональные интересы, самосознание, мечта и идеалы. Для учащихся детского объединения, на этапе этого возраста, образовательный процесс происходит осознано: освоение практических, самостоятельных методик, изучение систем управления осветительной техникой, новых технических возможностей, результаты создания художественно-технических проектов деятельности, могут в дальнейшем оказаться хорошей базой знаний для предпрофессионального определения учащихся.

Срок реализации программы: 1 год.

Форма и режим занятий: основными формами учебно-воспитательной работы являются *групповые* занятия.

Групповые – работа по звеньям в составе 6-8 человек.

Групповые формы работы используются для проведения практических занятий. Возможно также временное деление группы на малые звенья составом 2-4 человека для выполнения технических заданий во время групповых занятий.

Индивидуальные занятия или занятия в малых звеньях составом 2-3 человека проводятся для индивидуальной работы в период подготовки аппаратуры к работе во время концертно-сценической деятельности.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа (с обязательным перерывом после каждого часа) –144 часа в год.

Дополнительная общеобразовательная программа «Основы сценического освещения» предусматривает работу с детьми-инвалидами, с детьми с ОВЗ, если данный вид деятельности не противопоказан состоянию их здоровья.

К имеющимся формам организации образовательного процесса в детском объединении, занимающимся по программе «Основы сценического освещения» могут использоваться формы работы, возможные при дистанционном обучении в режиме онлайн или офлайн:

- текстовый материал для учащихся;
- чат, форум;
- аудио и видеоматериалы;
- прослушивание;
- инструкции;
- участие в дистанционных творческих конкурсах.

Планируемые результаты:

К концу обучения учащиеся должны *знать*:

- технику безопасности с осветительным оборудованием;

- историю возникновения сценического света, сценическую технику и технологию;
- основные приемы художественного освещения;
- основные элементы составления световых партитур театральных и зрелищных мероприятий;
- методику организации и проведения концертно-сценической деятельности, управления сценическим освещением с пульта;
- теоретические основы организации работы по созданию части художественно-технического проекта.

уметь:

- решать технические задачи в процессе работы с осветительными приборами;
- создавать необходимую документацию световой партитуры разных зрелищных мероприятий;
- разрабатывать световые партитуры;
- разрабатывать световые эффекты;
- использовать на практике самые последние достижения проекционной техники в сфере светового освещения при проведении концертно-сценической деятельности.

Наряду с образовательными задачами авторской общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы сценического освещения» у учащихся будут сформированы универсальные учебные действия (УУД).

Личностные:

- целеустремленность и настойчивость в достижении целей, готовность к преодолению трудностей и жизненного оптимизма;
- стремление в реализации своего потенциала, готовность выражать и отстаивать свою творческую позицию;
- ответственное отношение к обучению, саморазвитию и самообразованию;
- организованность, трудолюбие, работоспособность;
- интерес к занятиям по световому оформлению, реализации творческого потенциала в процессе организации концертно-сценической деятельности;
- чувство коллективизма, доброжелательное отношение ко всем участникам творческого коллектива.

Регулятивные:

- планировать свои действия с условиями реализации программы на отдельных этапах работы, осуществлять контроль и оценку результатов своей деятельности;
- умение управлять своей деятельностью;
- умение мыслить, запоминать и оценивать свои действия;
- способность принимать образовательную цель и задачу;
- контролировать и оценивать свои действия и вносить соответствующие коррективы в их выполнение;

– компетенции самосовершенствования, саморегулирования, саморазвития.

Познавательные:

– логическое мышление, воображение, память и внимание, что в целом активизирует познавательное и социальное развитие учащихся, позволяют осуществлять самостоятельный поиск в решении задач при разработке художественно-технических проектов;

– составлять конкретные задания в области светового оформления по созданию спецэффектов;

– обобщать свои знания, умения и навыки, реализовывать их, ориентироваться в современных информационных источниках, проявлять индивидуальные технические способности;

– компетенции здоровьесбережения: знание и соблюдение норм здорового образа жизни, знание об опасности курения, алкоголизма, наркомании, СПИДа; знание и соблюдение правил личной гигиены.

Коммуникативные:

– умение слушать и слышать, способность вести диалог;

– участвовать в обсуждении значимых общественно-полезных проблем, проблем жизни и продуктивно сотрудничать со своими сверстниками;

– аргументировать свою точку зрения, анализировать, спорить и отстаивать свою позицию, делать выводы;

– инициативное сотрудничество (ставить вопросы; обращаться за помощью; формулировать свои затруднения);

– предлагать помощь и сотрудничество;

– умение создавать атмосферу позитивного отношения в коллективе.

Формы подведения итогов реализации авторской образовательной общеразвивающей программы

Важнейшим элементом процесса обучения является контроль успеваемости учащегося, который является систематическим, результаты аргументированными. Исходя из этого, используются разные виды контроля:

– ***контроль педагога*** – по форме может быть фронтальным, групповым, парным, индивидуальным;

– ***взаимоконтроль учащихся*** – применяется при проведении практических, творческих и итоговых занятий;

– ***самоконтроль*** – применяется регулярно на учебных занятиях и в творческой деятельности. От осознания учащимся своих способностей зависит и его самоконтроль (самооценка), на основании которого возможен прогноз достижения высоких результатов.

Педагог детского объединения определяет не только конечную цель, но и отслеживает промежуточные результаты, благодаря которым он своевременно выявляет и предупреждает возможные отклонения от прогнозируемого результата.

Система отслеживания результатов образовательной деятельности включает в себя:

– **вводный контроль** – это предварительное выявление уровня подготовленности к выбранному виду деятельности. Вводный контроль проводится в начале учебного года при наборе в детское объединение согласно разработанным диагностическим материалам (Приложение);

– **текущий контроль** осуществляется педагогом на каждом занятии, результаты оцениваются педагогом при помощи вербального метода.

Программой предполагаются **формы контроля**: контрольное занятие, практическое занятие, самостоятельное управление освещением с пульта во время проведения концертно-сценической деятельности, опрос, беседа, самостоятельная работа.

В систему отслеживания результатов в обязательном порядке входит аттестация учащихся:

– **промежуточная аттестация** проводится в конце освоения программы на итоговом занятии.

Подведение итогов по результатам освоения материала данной авторской общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы сценического освещения» может быть создание художественно-технических проектов по реализации технических заданий с использованием систем управления осветительной техникой.

– **Качество знаний** определяется сформированными у учащихся знаниями, умениями и навыками. Качество знаний (конструктивный, репродуктивный, творческий уровень) отражается в карте сформированности качеств знаний учащихся. (Приложение).

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий	Календарно-тематическое планирование, расписание занятий
1 год	1 сентября	31 мая	36	72	144 часа	2 раза в неделю по 2 часа	Согласно Локальному акту Учреждения календарно-тематическое планирование находится в Рабочей программе педагога Занятия проводятся по расписанию, утвержденному директором МБУДО БДДТ

Учебно-тематический план

№ п/п	Название разделов и тем	Кол-во часов	В том числе:		Форма контроля/ аттестация	Воспитательная работа
			теория	практика		
1.	Введение.	2	2	-		
1.1	Введение в авторскую общеобразовательную общеразвивающую программу «Основы сценического освещения»	2	2	-	Опрос	Развитие интереса к выбранному виду деятельности
2.	Исторический очерк.	2	2	-		
2.1	История постановочного освещения в театральной и концертной деятельности	2	2	-	Беседа	Воспитание целеустремленности и настойчивости в достижении целей
3.	Художественные задачи освещения.	4	2	2		
3.1	Художественные задачи сценического освещения.	4	2	2	Опрос	Формирование целеустремленности и потребности в творческом развитии и самореализации; воспитание интереса по расширению информационной культуры
4.	Комплекс светотехнического оборудования сцены.	8	2	6		
4.1	Комплекс светотехнического оборудования сцены.	8	2	6	Практическая работа	Развитие внимательности, умений слушать и слышать, способности вести диалог, работать самостоятельно
5.	Световые приборы.	10	4	6		
5.1	Светильники и прожекторы. Интеллектуальные приборы.	10	4	6	Опрос, практическая работа	Развитие внимательности, умения применять полученные знания по ТБ, аргументировать свою точку зрения, воспринимать новый материал, интереса к данному виду деятельности

6.	Системы управления светом. Световые пульты.	46	10	36		
6.1.	Системы управления светом.	2	2	-	Опрос	Развитие интереса к данному виду деятельности, внимательности, желания выступать в роли светооператора, аккуратности, трудолюбия, внимательности, ответственности. целеустремленности и настойчивости в достижении поставленных целей; воспитание познавательного и профессионального интереса в области светотехники, организованности, работоспособности, усидчивости, чувства взаимовыручки
6.2	Диммеры.	6	2	4	Опрос, практическая работа.	
6.3	Протокол DMX512 .	4	2	2	Опрос, практическая работа	
6.4	Протокол ArtNet.	4	2	2	Опрос, практическая работа	
6.5	Световые пульты.	8	2	6	Опрос, практическая работа	
6.6	Система управления GrandMA 2.	10	-	10	Практическая работа	
6.7	Другие системы управления.	4	-	4	Опрос	
6.8	Визуализация проектов.	8	-	8	Практическая работа, тестирование	
7.	Светотехника.	18	6	12		
7.1	Основные понятия светотехники.	4	4	-	Беседа	Развитие интереса к занятиям и желания выступать в роли светооператора; воспитание ответственности и дисциплинированности, способности преодолевать трудности; развитие умения применять полученные знания по ТБ, целеустремленности и настойчивости в достижении поставленных целей
7.2	Источники оптического излучения. Лампы. Светодиоды.	14	2	12	Опрос, практическая работа	
8.	Световая композиция.	20	6	14		
8.1	Постановка света, углы освещения.	4	2	2	Практическая работа.	Воспитание способности преодолевать трудности, ответственности и дисциплинированно
8.2	Освещение декораций.	10	2	8	Практическая работа	
8.3	Световая композиция.	6	2	4	Опрос, практическая	

					работа, тестирование	сти, эстетического вкуса, развитие умения воспринимать новый материал, интереса к занятиям, умения применять полученные знания по ТБ, умения применять полученную информацию, желания выступать в роли светооператора
9.	Световая партитура.	4	-	4		
9.1	Создание световой партитуры.	4	-	4	Опрос, практическая работа	Развивать способности ставить перед собой конкретные задачи и добиваться их выполнения. Воспитание эстетического вкуса
10.	Смешение цветов.	4	2	2		
10.1	Аддитивное сложение цветов. Субтрактивное образование цветов. Цветопередача.	4	2	2	Практическая работа, опрос	Воспитание эстетического вкуса
11.	Психология восприятия цвета.	8	2	6		
11.1	Психологическое воздействие цвета.	8	2	6	Опрос, беседа	Воспитание внимания, эстетического вкуса; развитие внимательности и наблюдательности, творческого воображения
12.	Сценические световые эффекты. Спецэффекты.	18	4	14		
12.1	Проекция.	8	2	6	Практическая работа	Развитие способности ставить перед собой конкретные задачи и добиваться их выполнения,
12.2	Люминесценция на сцене.	2	-	2	Практическая работа, Опрос	желания выступать в роли светооператора,
12.3	Дым-машины. Генераторы тумана. Тяжелый дым.	4	-	4	Самостоятельная работа, опрос	интереса к
12.4	Спецэффекты на сцене. Генераторы эффектов. Итоговое	4	2	2	Опрос, практическая	

	занятие. Промежуточная аттестация.				работа	занятиям; воспитание бережного отношения к аппаратуре, умения совместно работать со звукооператором и режиссером. умения контролировать и оценивать свои действия
	Всего часов:	144	40	104		

Содержание изучаемого материала

1. Введение - 2 часа.

1.1. Введение в авторскую общеобразовательную общеразвивающую программу «Основы сценического освещения» (2 часа).

Теория (2 часа). Организационное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Понятие светооператор, художник по свету. Значение светооператора в концертно-сценической деятельности.

2. История постановочного освещения в театральной и концертной деятельности – 2 часа.

2.1. Основные этапы развития постановочного освещения в театральной и концертной деятельности (2 часа).

Теория (2 часа). Этапы развития постановочного освещения в театрах и концертной деятельности.

3. Художественные задачи сценического освещения – 4 часа.

3.1. Художественные задачи сценического освещения (4 часа).

Теория (2 часа). Искусство художественно-светового оформления. Постановка художественных задач освещения.

Практика (2 часа). Постановка художественных задач освещения.

4. Комплекс светотехнического оборудования сцены – 8 часов.

4.1. Комплекс светотехнического оборудования сцены (8 часов).

Теория (2 часа). Техническое оснащение сцены. Назначение. Правила пользования. Техника безопасности.

Практика (6 часов). Правила пользования световым оборудованием. Работа со сценическим пространством. Работа со световым оборудованием на сцене.

5. Световые приборы – 10 часов.

5.1. Светильники и прожекторы. Интеллектуальные приборы (10 часов).

Теория (4 часа). Теоретическое общее понятие о световых приборах, принцип действия, назначение, правила пользования.

Практика (6 часов). Самостоятельная работа по подключению световых приборов. Работа с различными видами приборов и полным комплексом светотехнического оборудования.

6. Системы управления светом. Световые пульта – 46 часов.

6.1. Системы управления светом (2 часа).

Теория (2 часа). Разновидности систем управления светом. Протоколы для управления светом.

6.2. Диммеры (6 часов).

Теория (2 часа). Разновидности диммеров. Принцип работы диммера.

Практика (4 часа). Работа с диммерами. Подключение диммерных устройств.

6.3. Протокол DMX512 (4 часа).

Теория (2 часа). История появления, принцип работы, использование протокола DMX 512 в сценической деятельности.

Практика (2 часа). Выполнение практических заданий. Работа с протоколом DMX 512.

6.4. Протокол ArtNet (4 часа).

Теория (2 часа). История появления, принцип работы, использование протокола ArtNet в сценической деятельности.

Практика (2 часа). Выполнение практических заданий. Работа с протоколом ArtNet.

6.5. Световые пульты (8 часов).

Теория (2 часа). Ознакомление с разновидностью световых пультов. Принципы работы, основные характеристики.

Практика (6 часов). Знакомство со световым пультом. Выполнение практических заданий.

6.6. Система управления GrandMA 2 (10 часов).

Практика (10 часов). Знакомство с системой управления GrandMA 2. Синтаксис команд. Выполнение практических заданий.

6.7. Другие системы управления (4 часа).

Практика (4 часа). Знакомство с другими системами управления. Синтаксис команд в различных системах. Выполнение практических заданий.

6.8. Визуализация проектов (8 часов).

Практика (8 часов). Знакомство с программой Capture. Выполнение практических заданий.

7. Светотехника – 18 часов.

7.1. Основные понятия светотехники (4 часа).

Теория (4 часа). Основные понятия и величины. Принцип работы оптических систем в приборах.

7.2. Источники оптического излучения. Лампы. Светодиоды (14 часов).

Теория (2 часа). Источники оптического излучения. Разновидности ламп. Назначение ламп. Характеристики светодиодов.

Практика (12 часов). Знакомство с принципом работы. Подключение, работа с лампами накаливания. Техника безопасности. Подключение, работа с разрядными лампами. Самостоятельная работа со светодиодным оборудованием. Самостоятельная работа с различными источниками света. – 12 часов.

8. Световая композиция – 20 часов.

8.1. Постановка света, углы освещения (4 часа).

Теория (2 часа). Постановочный свет, углы освещения.

Практика (2 часа). Выполнение практических заданий. Работа с углами освещения.

8.2. Освещение декораций (10 часов).

Теория (2 часа). Освещение различных объектов на сцене. Схемы освещения.

Практика (8 часов). Выполнение практических заданий. Освещение фактур. Работа с одиночным источником света. Освещение лиц. Освещение плоскостных декораций. Освещение объёмных и рельефных декораций.

8.3. Световая композиция (6 часов).

Теория (2 часа). Закономерности и средства световой композиции. Объем и пространство.

Практика (4 часа). Выполнение практических заданий. Построение световой композиции.

9. Световая партитура – 4 часа.

9.1. Создание световой партитуры (4 часа).

Практика (4 часа). Практическая работа по созданию световой партитуры.

10. Смешение цветов – 4 часа.

10.1. Аддитивное сложение цветов. Субтрактивное образование цветов. Цветопередача (4 часа).

Теория (2 часа). Образование цветов. Цветопередача.

Практика (2 часа). Выполнение практических заданий. Применение схем синтеза образования цветов.

11. Психология восприятия света. – 8 часов.

11.1. Психологическое воздействие света (8 часов).

Теория (2 часа). Введение в науку о цвете. Понятие систематизации цвета. Цветовой круг. Методы работы с цветовыми контрастами.

Практика (6 часов). Выполнение практических заданий. Работа с цветовым кругом. Практическая работа по цветоведению на концертно-сценической деятельности.

12. Сценические световые эффекты. Спецэффекты. – 18 часов.

12.1. Проекция (8 часов).

Теория (2 часа). Проекционные приборы, экраны. Характеристики и применение.

Практика (6 часов). Работа с проекционным оборудованием.

12.2. Люминесценция на сцене (2 часа).

Практика (2 часа). Работа с люминесценцией. Применение люминесценции на сцене.

12.3. Дым-машины. Генераторы тумана. Тяжелый дым (4 часа).

Практика (4 часа). Устройство и характеристики дым-машин. Жидкости для дыма. Использование дыма на сцене.

12.4. Спецэффекты на сцене. Генераторы эффектов. Итоговое занятие. Промежуточная аттестация (4 часа).

Теория (2 часа). Спецэффекты в сценической деятельности. Характеристики оборудования, принцип работы, применение в концертной деятельности.

Практика (2 часа). Работа с генераторами эффектов. Применение генераторов в сценической деятельности.

Методическое обеспечение

Основной формой организации образовательного процесса при реализации общеобразовательной общеразвивающей авторской программы технической направленности «Основы сценического освещения» является учебное занятие, состоящее из теоретической и практической части. Значительную часть образовательной программы составляют практические занятия. Обучение ориентировано на освоение сферы профессиональной деятельности в области сценического освещения концертных видов деятельности и основано на принципах интеграции теоретического обучения с практической, самостоятельной деятельностью.

В основе авторской общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы сценического освещения» по обучению световому оформлению сцены, лежат следующие **общепедагогические принципы**:

- принцип доступности (содержание учебного материала излагается в доступной форме, подбирается с учетом возрастных и индивидуальных психологических особенностей);
- принцип последовательности и систематичности (формирование и совершенствование технического мастерства осуществляется систематически, занятия строятся по принципу «от простого к сложному»);
- принцип дифференцированного подхода (осуществляется при планировании и проведении практических занятий, организации концертно-сценической деятельности);
- принцип наглядности (ознакомление с постановочным освещением: осветительными приборами, проекционной техникой, системами управления с пульта).

Основные методы организации учебно-познавательной деятельности:

- словесные, которые позволяют учащимся понять новую информацию;
- наглядные, демонстрация педагогом технических модернизирующих осветительных приборов, и другой техники;
- практические, имеющие ключевое значение в практической направленности обучения, включающие выполнение различных заданий, проведение студийно-технических заданий и работ;
- индуктивные, выстраивающие логику раскрытия содержания изучаемого материала от частного к общему;
- дедуктивные, выстраивающие логику раскрытия содержания изучаемой темы от общего к частному;
- проблемно-поисковые, которые обеспечивают усвоение знаний, выработку умений и навыков в процессе частично поисковой или проектно-концертной деятельности учащихся;
- методы самостоятельной работы по выполнению технических заданий по применению специализированного программного обеспечения;

направленные на развитие самостоятельности в учебной деятельности, формирование навыков практики с учетом особенностей технического содержания;

- методы стимулирования и мотивации учения, направленные на формирование и закрепление положительного отношения к учению и стимулирование активной познавательной деятельности учащихся (создание эмоционально-нравственных переживаний);

- методы стимулирования ответственности через разъяснение личностной и общественной значимости учения, предъявление требований, оценивание выполненной работы, поощрение, порицание;

- методом поощрения или порицания, в ходе практических занятий учащиеся привыкают к систематическим занятиям, решают многие технические вопросы.

Для реализации программы необходимо использование следующих **педагогических технологий**: личностно-ориентированный подход к обучению; технологии дифференцированного обучения; коммуникативные технологии; технологии развивающего обучения; творческие и технические технологии; игровые и коммуникативные, здоровьесберегающие технологии. Основным критерием результативности обучения является способность учащихся самостоятельно управлять системами освещения сцены, предпочтение отдаётся самостоятельной практической работе учащихся. Педагог, во время работы выступает в роли руководителя, главного технического консультанта. Дидактическое и учебно-методическое обеспечение включает в себя мультимедийные презентации и электронные книги, интернет – ресурсы, карточки с заданиями.

Методика организации учебного процесса основывается на изучении содержания программного материала, методических пособий и консультаций профессиональных педагогов и наставников.

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

- учебный кабинет со столами и стульями;
- концертный зал с необходимым техническим оборудованием;
- студия звукозаписи;
- принтер;
- сканер;
- мультимедийный проектор и проекционное оборудование;
- специализированное программное оборудование, установленное стационарно в концертном зале;
- проекционные экраны;
- световые пульта;
- диммеры;
- прожекторы.

Информационное обеспечение

- компьютеры, желательно, с установленными программными пакетами Microsoft Windows XP\2000, CorelDRAW, MapInfo Professional

Интернет-источники для педагога:

1. <http://www.edu.ru>– Федеральный портал «Российское образование»;
2. <http://dopedu.ru>– информационный портал системы дополнительного образования;
3. <http://nsportal.ru/cvrmagdagachi/v-pomoshch-pedagogam-dopolnitelnogo-obrazovaniya>- в помощь педагогам дополнительного образования;
4. <http://www.vipress.ru>- журнал Дополнительное образование;
5. <http://pdo-online.ru> – портал для педагогов дополнительного образования;
6. <http://dop-obrazovanie.com>– сайт о дополнительном образовании.
7. <http://p31.навигатор.дети> – Навигатор дополнительного образования детей Белгородской области.
8. <http://dopedu.ru>– Информационный портал системы дополнительного образования детей.
9. <http://модельный-центр31.РФ> – Белгородский региональный модельный центр дополнительного образования детей.
10. <http://eduromshbots.ru/kurs-arduino-dlya-nachinayushhix/>;
<https://www.arduino.vv>
11. <http://www.mp3sort.com/>;
12. <http://s-f-k.forum2x2.ru/index.htm>

Интернет-источники для учащихся:

1. <http://www.fonogramm.net/songs/14818>;
2. <http://www.vstudio.ru/muzik.htm>;
3. <http://forums.minus-fanera.com/index.php>;
4. <http://alekseev.numi.ru/>;
5. <http://talismanst.narod.ru/>;
6. <http://www.rodniki-studio.ru/>.

Литература для педагога

1. Исмагилов Д.Г., Древалёва Е.П. «Театральное освещение». М.: ЗАО «ДОКА Медиа», 2005. 361 с.
2. Стивен Шалли «Практический курс по сценическому освещению», 1998.
3. М. Келлер «Этот Фантастический Свет. Искусство и проектирование сценического освещения». «Театр Строй-Проект Р», 2008.

4. С. Диксон «Цифровой Перформанс: история новых медиа в театре, танце, спектакле и инсталляции». Издательство: The MIT Press, 2007.
5. Steven Louis Shelley “A Practical Guide to Stage Lighting”, 2nd Edition. 2009
6. Richard Cadena “Automated Lighting”. 2010.
7. John Huntington “Control Systems for Live Entertainment”. 2007.

Литература для учащихся

1. Ратнер Я.В. Эстетические проблемы зрелищных искусств. М.: “Искусство”, 1980.
2. Липков А.И. Проблемы художественного воздействия света: М.: Наука, 1990. 325 с.
3. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие (сокр. пер. с англ. В.Н. Самохина, общ. ред. и вст. ст. В.П. Шестакова). — Москва, “Прогресс”, 1974.
4. Акимов Н. П. «Театральное наследие» / Под ред. С. Л. Цимбала. сост. и комм. В. М. Миронова: В 2 кн. Л.: Искусство, 1978. Кн. 2. о режиссуре. Режиссерские экспликации и заметки. 287 с.
5. В. Базанов «Техника и технология сцены». М.: «Искусство», 1976.
6. М. Миннарт «Свет и цвет в природе». 1969.
7. Б. Хогарт «Игра света и тени для художников: Учебное пособие» (пер. с англ. В.С. Матвеева. 2009).

Вводный контроль
авторской программы «Основы сценического освещения»
(оценивается от 0 до 6 баллов)

№ п/п	Ф.И. ребенка	Возраст	Выявление степени интереса в области технической направленност и (беседа)	Технические умения по использованию аппаратуры, работающей со светом <i>(навык пользования работы, связанной с осветительным оборудованием, световыми эффектами)</i>	Творческие умения и навыки <i>(знание и применение компьютерн ых технологий)</i>	Коммуникабель ность <i>(способность вести диалог, умение слушать и слышать)</i>	Примечание <i>(опрос занимался ли раньше в кружках технической направленности т.д.)</i>

Низкий уровень - 0-2 баллов
Средний уровень - 3-4 баллов
Высокий уровень – 5-6 баллов

Педагог: _____

Оценочный лист промежуточной аттестации

№ п/п	Фамилия, имя учащегося	Знание параметров и технических характеристик осветительной аппаратуры	Знание и применение методики проведения световых репетиций	Проведение корректировки света с пульта управления сценическим освещением	Знание и применение проекционной техники в сфере светового освещения	Осуществление постоянного контроля точного выполнения светового освещения	Знание и применение сценических приемов цветоведения

Низкий уровень - от 0-2 баллов

Средний уровень - от 3-4 баллов

Высокий уровень – 5-6 баллов

Педагог: _____

Система критериев оценки сформированности качеств знаний учащихся

Уровни	Шкала оценок	Критерии		
		<i>Образовательный аспект</i>	<i>Воспитательный аспект</i>	<i>Развивающий аспект</i>
Показатели				
<i>Творческий</i>	5-6	<p>Прекрасно выполняет практические задания, используя теоретическую базу знаний. Четко понимает как работать со слоями, стилями наложения и кривыми, в каких случаях необходимо работать пятном а в каких линией. Ребенок умеет разработать и продумать композицию, владеет знаниями по теории цвета и правильно применяет в своих работах. Умело работает с инструментами программы. Умеет подготовить свою иллюстрации к демонстрации. Сформированы умения самостоятельно применять полученные знания в быту.</p>	<p>Сформировано четкое осознание социальной значимости полученных знаний. Творческое отношение к обучению: устойчивый интерес к содержанию и процессу учебно-познавательной деятельности, творческая активность, познавательная самостоятельность, критический подход в создании иллюстрации (рассматривает композицию, акценты, светотеневую составляющую, пропорции). Высокий мотивационный уровень к результативности своего проекта. Активное участие в конкурсах.</p>	<p>Преобладает творческое мышление (быстро ориентируется в новом проекте, легко применяет полученные знания на практике, вносит свои идеи). Преобладает усидчивость, высокая концентрация на завершение проекта. Сформированы умения организовывать направленную деятельность, совершенствовать стиль графического рисования, ориентироваться в информационных потоках. Сформированы умения и навыки самообразовательной деятельности. Наблюдается стремление к творческой самореализации через создание сюжетов и проектов.</p>
<i>Конструктивный</i>	3-4	<p>Владеет теоретическими знаниями по рисунку и по работе в программе, но недостаточно отработаны умения и навыки. Прочное усвоение последовательности выполнения технических действий и операций позволяет самостоятельно использовать полученные ранее</p>	<p>Достаточно полное понимание социальной значимости получаемых знаний. Постоянный интерес к выполняемым заданиям. Самостоятельность в реализации частичных этапов проектной деятельности. Критический подход к изучаемому материалу не сформирован. Ответственность за</p>	<p>При осуществлении мыслительных этапов обучения нуждается в некоторой помощи учителя (наводящие вопросы, примеры, напоминания). Проявляет в неполной мере трудоемкость, способность организовывать свою творческую деятельность, совершенствовать</p>

		знания в изменённых ситуациях.	результативность своей деятельности достаточная.	приобретённые умения и навыки. Мотивация на саморазвитие недостаточна.
<i>Репродуктивный</i>	0-2	Программным обеспечением владеет в недостаточной степени, на уровне интуитивного опыта. Может выполнять задания по образцу, повторять действия за преподавателем, что не способствует формированию достаточно обобщённых и прочных связей. Недостаточно сформированы основные учебные умения.	Социальная значимость знаний и умений по графическому рисованию не в полной мере осознаётся. Познавательный интерес к процессу работы с программой и рисованием на графическом планшете на уровне любопытства, проб своих творческих возможностей, желание общения со сверстниками, побуждение к участию в деятельности посредством контроля со стороны, внешними стимулами. Познавательная активность воспроизводящая, самостоятельное не развита, критический подход к изучаемому материалу не наблюдается. Исполнительское отношение к учению. Ответственность за готовый результат своей работы не сформирована.	Репродуктивное мышление (выполнение заданий по подготовленному плану, после объяснения). Формирование новых знаний на уровне восприятия. Преобладает механическая память. В основном не сформированы умения самостоятельно работать с изображением: продумывать композицию, чётко видеть конечный результат, соблюдать последовательность выполнения рисунка.

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода

Принята на заседании
педагогического совета
от «30» июня 2023г.
Протокол № 6

Утверждаю:
Директор МБУДО БДДТ
П.А. Жандармова
«30» июня 2023г.
Приказ № 420



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Мастер фотографии»

Направленность: техническая
Возраст учащихся: 11 – 17 лет
Уровень программы: стартовый
Срок реализации: 1 год

Авторы:
Друшляк Владимир Владимирович,
педагог дополнительного образования

Белгород, 2023 г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Мастер фотографии**» *технической* направленности, *стартового* уровня.

Фотосъемка сопровождает нас всю жизнь: посещение фотовыставок во время досуга, показ рекламы, напоминают об удачном отпуске или об увлекательной туристической поездке. Фотосъемка стала самым массовым и популярным видом самодеятельного искусства - она доступна поистине каждому. Фотография позволяет людям увидеть мир образно, испытать свои силы в интересном и увлекательном процессе творческого отражения окружающего мира, а то и просто зафиксировать те или иные события в нашей жизни поучаствовать в модном увлечении селфи.

Нормативно-правовую основу для разработки дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы составили:

- Конституция Российской Федерации.
- Федеральный закон от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Федеральным законом от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года №678-р.
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации (МинПросвещения России) от 27 июля 2022 г. № 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) – (в рамках действующего законодательства).
- Примерные требования к программам дополнительного образования детей. Нормативно-правовой аспект (из письма Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 №06-1844) – (в рамках действующего законодательства).
- Приказ Минобрнауки России от 05.05.2018г. №298н «Об утверждении профессионального стандарта «педагог дополнительного образования детей и взрослых»».
- Методические рекомендации по организации современной системы дополнительного образования детей в Белгородской области. ОГБУ

«Белгородский региональный модельный центр дополнительного образования детей», 2019.

– «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» П 2.4.3648-20 от 28 сентября 2020г. №28.

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. N 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания".

– Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода.

Новизна дополнительной общеразвивающей программы заключается в комплексном подходе к изучению фотографии. В программе изучаются не только традиционные вопросы фотографии, но и основы цифровой фотографии. Содержание программы составлено с учётом новейших технологических изменений и нововведений в области фотографии, произошедших за период массового внедрения цифровых технологий, и учитывает постоянно меняющуюся материальную базу фотографирования. Это выражается в более глубоком изучении некоторых тем программы, что способствует профессиональному совершенствованию учащихся, расширяет спектр творческих возможностей детей и способствует формированию самостоятельности в выборе тех или иных техник.

Актуальность программы обусловлена тем, что мы не можем представить современный мир без фотографии. «Опустеют» газеты, журналы, книги, культура человечества ослепнет и обесцветится. Насколько беднее станут выставки, интерьеры, насколько ощутимым окажется вакуум художественного мышления. Представить себе это невозможно – фотография давно и прочно стала неотъемлемой частью культуры и быта людей, их повседневного самоощущения. Фотография – это отражающее зеркало человечества. Мир фотографии многомерный, находящийся в постоянном движении, бесконечно богатый в своих свершениях и перспективах. Человек с фотокамерой – это первооткрыватель, который видит через объектив совершенно новый мир. Искусство фотографии позволило человеку сохранить красоту быстротечной жизни, развило в нем способности к глубокому чувственному восприятию действительности.

В процессе обучения по общеобразовательной общеразвивающей программе «Мастер фотографии» учащиеся осваивают современную технику съемки, учатся прогнозировать события, тем самым развивая мыслительный и творческий процесс, учатся корректно и слаженно вести себя в коллективе, как неотъемлемой части «модели фотостудии». Программа дает возможность познакомить и обучить детей художественной фотосъемке и последующей обработке.

Педагогическая целесообразность определяется необходимостью учета индивидуальных способностей и склонностей учащихся. Учащиеся получают возможность свободного творческого выражения

индивидуальности посредством приобретения практических навыков мастерства фотографии. Содержание программы направлено на оптимальное раскрытие индивидуальности. Учащиеся не только получают навыки и знания необходимые в современном развивающемся мире, но и раскрываются творчески, имеют возможность показать свой взгляд на мир, свое ощущение к происходящему через объектив фотокамеры. Многообразие сюжетов, техники съемки создает условия для раскрытия способностей и талантов каждого. Искусство фотографии совершенствует и развивает чувства детей. Через искусство фотографии они не только познают окружающий его мир, но и утверждают себя как личность, так как искусство обладает таким воздействием на человека, которое помогает формировать его всесторонне, влиять на его духовный мир в целом. Оно развивает, углубляет и направляет эмоции, будит фантазию, заставляет работать мысль, формирует нравственные принципы, расширяет кругозор.

Образовательная деятельность программы направлена на:

- формирование и развитие творческих способностей учащихся;
- удовлетворение индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном, нравственном, художественно-эстетическом и техническом развитии;
- формирование культуры здорового и безопасного образа жизни;
- обеспечение духовно-нравственного, гражданско-патриотического, трудового воспитания учащихся и т.д.

Цель: *развитие творческого потенциала учащихся средствами фотоискусства.*

Задачи программы:

Обучающие:

- формировать представление об устройстве и принципе действия фотоаппарата;
- знакомство с принципами построения кадра;
- дать представление о выразительных средствах и режимах фотосъемки;
- обучать навыкам обработки фотографий с помощью современных, свободно распространяемых программ обработки изображений;
- обучать навыкам самостоятельного фотопроцесса;
- учить работать с различной фототехникой и сопутствующим материалом, ориентироваться в современных программах по данному направлению;
- ознакомить с видами освещения;
- ознакомить с жанрами фотографии;
- подготовить учащихся к выставкам и конкурсам.

Развивающие:

- развивать зрительское восприятие, фотографическое видение, творческое мышление, чувство цвета и композиции, художественный вкус, личную активность;

- формировать у учащихся готовность к выбору направления профессиональной деятельности;
- развивать компетенции в области использования информационно-коммуникационных технологий;
- расширение кругозора учащихся в области фотоискусства.

Воспитательные:

- воспитывать умение работать сообща, в коллективе;
- формировать целеустремленность и потребность в творческом развитии и самореализации;
- воспитывать «вкус» к труду, уважение к его результатам;
- воспитание стремления к созданию творческих работ созидательной направленности;
- воспитывать аккуратность, самостоятельность, коммуникационную культуру.

Отличительные особенности

Важной отличительной особенностью программы является то, что учтены новейшие технологические изменения в области фотографии, что привело к включению в неё новых тем, отражающих такие достижения, как:

- массовое внедрение цифровой фотографии;
- наличие на рынке большого количества копируемых технологий;
- предпечатная подготовка фотографий;
- правильное архивирование фотографий;
- наличие рынка потребления фотографий.

Содержание программы составлено с учётом изменений и нововведений, произошедших за период массового внедрения цифровых технологий, и учитывает изменившуюся материальную базу фотографирования. Программа предполагает освоение и использование графических редакторов, которые способствуют расширению спектра творческих возможностей детей, формированию самостоятельности в выборе тех или иных техник.

Данная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мастер фотографии» предусматривает оказание помощи учащимся в подготовке портфолио, который может быть им полезен при последующем выборе профессии, связанной с применением искусства фотографии.

Возраст учащихся: 11 - 17 лет.

Возрастные особенности.

11-15 лет. Переход от детства к взрослости составляет главный смысл и специфическое различие этого этапа. Подростковый период считается «кризисным», такая оценка обусловлена многими качественными сдвигами в развитии подростка. Именно в этом возрасте происходят интенсивные и кардинальные изменения в организации ребенка. Учащиеся не только получают навыки и знания необходимые в современном развивающемся мире, но и раскрываются творчески, имеют возможность показать свой взгляд на мир, свое ощущение к происходящему через объектив фотокамеры. Многообразие сюжетов, техники съемки создает условия для раскрытия способностей и талантов каждого. Искусство фотографии совершенствует и

развивает чувства детей. Через искусство фотографии они не только познают окружающий его мир, но и утверждают себя как личность, так как искусство обладает таким воздействием на человека, которое помогает формировать его всесторонне, влиять на его духовный мир в целом. Характерными новообразованиями подросткового возраста есть стремление к самообразованию и самовоспитанию, полная определенность склонностей и профессиональных интересов. Старший школьный возраст — **15-17 лет** (ранняя юность). Главное психологическое приобретение ранней юности — это открытие своего внутреннего мира, внутреннее «Я». Главным измерением времени в самосознании является будущее, к которому он (она) себя готовит. Ведущая деятельность в этом возрасте — учебно-профессиональная, в процессе которой формируются такие новообразования, как мировоззрение, профессиональные интересы, самосознание, мечта и идеалы. Эти качества смогут развиваться на занятиях фотографией.

Срок реализации программы: 1 год.

Количество учащихся: количество учащихся в группе 6 – 10 человек

Формы и режим занятий: 3 раза в неделю по 2 академических часа (с обязательным перерывом после каждого часа), 216 часов в год. Для организации образовательного процесса используются различные формы занятий: вводное занятие, комбинированное учебное занятие, итоговое занятие, экскурсия, выставка, выезды на природу, участие в конкурсах.

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предусматривает работу с детьми-инвалидами, с детьми с ОВЗ, если данный вид деятельности не противопоказан состоянию здоровья таких детей. Данная программа также предполагает работу с талантливыми детьми.

Программа может быть использована в дистанционном обучении и/или в сетевом.

Планируемые результаты

По окончании обучения, учащиеся будут **знать:**

- правила техники безопасности; правила безопасности и работы за компьютером;
- фотоматериалы и фототехнику, используемую в работе;
- последовательность фотосъемки;
- приемы фотосъемки;
- основы фотомонтажа.

уметь:

- качественно вести фотосъемку;
- видеть и выбирать оптимальную точку съемки;
- уметь производить элементарный монтаж отснятого материала.

Формирование универсальных учебных действий

Личностные:

- непрерывный рост личности учащихся;
- развитие и расширение у них творческих способностей средствами уникального искусства фотографии;
- устанавливать связь между целью учебной деятельности и ее

МОТИВОМ;

- определять общие для всех правила поведения;
- определять правила работы в парах;
- оценивать усваиваемое содержание учебного материала, исходя из личностных ценностей;
- ориентации на понимание причин успеха в творческой деятельности;
- устанавливать связь между целью деятельности и ее результатом.

Регулятивные УУД:

- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью педагога;
- проговаривать последовательность действий при выполнении заданий, предложенных педагогом;
- умение высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией;
- умение совместно с педагогом и другими учащимися давать эмоциональную оценку деятельности на занятии.

Познавательные УУД:

- делать предварительный отбор источников информации;
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую;
- находить и формулировать решение задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков).

Коммуникативные УУД:

- умение донести свою позицию до других;
- слушать и понимать речь других;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения;
- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Формы подведения итогов.

Важнейшим элементом процесса обучения является контроль успеваемости учащегося, который является систематическим, результаты аргументированными. Исходя из этого, используются разные виды контроля:

– ***вводный контроль*** – это предварительное выявление уровня подготовленности к выбранному виду деятельности. Вводный контроль проводится в начале учебного года при наборе в детское объединение согласно разработанным диагностическим материалам (*Приложение*);

– ***текущий контроль*** осуществляется педагогом на каждом занятии, результаты оцениваются педагогом при помощи вербального метода. Программой предполагаются открытые занятия, участие в фотоконкурсах, публикация фотографий на сайте, организация персональных фотовыставок.

В систему отслеживания результатов в обязательном порядке входит аттестация учащихся:

– ***промежуточная аттестация*** проводится по итогам реализации программы на итоговом занятии для проверки сформированных знаний, умений и навыков. (*Приложение*).

– ***Качество знаний*** определяется сформированными у учащихся знаниями, умениями и навыками. Качество знаний (конструктивный, репродуктивный, творческий уровень) отражается в карте сформированности качеств знаний учащихся. (*Приложение*).

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий	Календарно-тематическое планирование, расписание занятий
1 год	1 сентября	31 мая	36	108	216 часов	3 раза в неделю по 2 часа	Согласно Локальному акту Учреждения календарно-тематическое планирование находится в Рабочей программе педагога Занятия проводятся по расписанию, утвержденному директором МБУДО БДДТ

Учебно-тематический план

№ п/п	Название темы	Всего часов	Теория	Практика	Форма контроля/ аттестация
Раздел 1. Введение в общеобразовательную, общеразвивающую программу		2	2	0	
1.1	Вводное занятие	2	2	0	Изучение инструкций, опрос
Раздел 2. Введение в фотографию		4	4	0	
2.1	История рождения фотографии	2	2	0	Устный опрос, викторина, коллективный анализ
2.2	История фотографии в России	2	2	0	
Раздел 3. Типы и устройства фотоаппаратов и объективов, оборудование		82	27	53	
3.1	Зеркальные и без зеркальные фотоаппараты	4	2	2	Устный опрос, практическая работа, контрольные задания, проверочная работа, самостоятельная работа, тестирование
3.2	Моментальные фотоаппараты	4	2	2	
3.3	Форматы фотокамер	4	2	2	
3.4	Устройство фотоаппарата	4	2	2	
3.5	Корпус (BODY)	2	1	1	
3.6	Видоискатель	2	1	1	
3.7	Матрица	2	1	1	
3.8	Затвор фотокамеры	2	1	1	
3.9	Процессор и электроника фотокамеры	4	1	3	
3.10	Кнопочное расположение и название кнопок камеры	2	1	1	
3.11	Настройки управления камерой	4	2	2	
3.12	Аксессуары для камеры	6	4	2	
3.13	Объективы	20	2	18	Устный опрос, коллективный анализ, самостоятельная работа, проверочная работа, викторина, тестирование
3.14	Источники импульсного и постоянного света	8	2	6	
3.15	Софт-боксы	4	2	2	
3.16	Фоны	8	1	7	
Раздел 4. Настройки камеры		40	14	26	
4.1	Настройки фотоаппарата (ЦФК)	4	2	2	Устный опрос, коллективный анализ,
4.2	Фокусировка и глубина резкости ГРИПП	4	2	2	

4.3	Экспозиция и ее коррекция	4	2	2	практическое задание, самостоятельная работа, контрольные вопросы
4.4	Баланс белого (BW)	4	2	2	
4.5	ISO (светосила камеры)	4	1	3	
4.6	Авто-фокус камеры	4	1	3	
4.7	Выдержка затвора	4	1	3	
4.8	Стили изображения камеры	4	2	2	
4.9	Вкладки меню камеры	8	1	7	
Раздел 5. Съёмочный процесс		28	9	19	
5.1	Идея	2	1	1	Устный опрос, коллективный анализ, практическая работа, письменные задания
5.2	Выбор кадра	6	1	5	
5.3	Построение кадра	4	2	2	
5.4	Композиция	6	1	5	
5.5	Ракурс	6	2	4	
5.6	Экспонирование	4	2	2	
Раздел 6. Виды и жанры съёмок		32	10	22	
6.1	Портрет	4	1	3	Беседа, практические задания, тестирование, письменный опрос, анализ задания, наблюдение
6.2	Групповая съёмка	4	1	3	
6.3	Репортажная съёмка	4	1	3	
6.4	Натюрморт	2	1	1	
6.5	Пейзаж	4	1	3	
6.6	Вечерняя съёмка	4	1	3	
6.7	Архитектурная съёмка	2	1	1	
6.8	Интерьер	2	1	1	
6.9	Макросъёмка	2	1	1	
6.10	Определение жанра, Авторский замысел в жанровой фотографии	4	1	3	
Раздел 7. Специальные графические программы		28	9	19	
7.1	Графические программы	4	1	3	Устный опрос, анализ заданий, викторина, собеседование, контрольные задания, письменный опрос, беседа
7.2	Графическая программа (Digital Photo Professional)	4	1	3	
7.3	Настройка программы под себя	2	1	1	
7.4	Удаленная съёмка	2	1	1	
7.5	Настройка режимов	2	1	1	
7.6	Палитра инструментов	2	1	1	
7.7	Гистограмма программы	2	1	1	
7.8	Обработка и вывод кадра	10	2	8	
Раздел 8. Итоговое занятие. Промежуточная аттестация		2	0	2	
8.1	Итоговое занятие. Промежуточная аттестация	2	0	2	
Всего:		216	75	141	

Содержание изучаемого курса

Раздел 1. Введение в общеобразовательную общеразвивающую программу - 2 часа.

1.1. Вводное занятие. (2 часа).

Теория. (2 часа). Цели и задачи программы. Знакомство с общеобразовательной программой. Инструктаж по ТБ (изучение инструкций).

Раздел 2. Введение в фотографию - 4 часа.

2.1. История рождения фотографии (2 часа).

Теория (2 часа). История рождения фотографии: основные этапы развития фотографии, её жанры, фотография как искусство, возможности современной фотографии.

2.2. История фотографии в России (2 часа).

Теория (2 часа). Фотография в России. Из истории рождения фотографии в России. Основные этапы развития фотографии, её жанры, фотография как искусство, возможности современной фотографии.

Раздел 3. Типы и устройства фотоаппаратов и объективов, оборудование - 80 часов.

3.1. Зеркальные и беззеркальные фотоаппараты (4 часа).

Теория (2 часа). Изучение устройства зеркального фотоаппарата. Основные узлы фотоаппарата. Способ фотографического процесса. Беззеркальный фотоаппарат. Способ фотографического процесса. Устройство фотоаппарата. Основные узлы данного фотоаппарата.

Практика (2 часа). Знакомство на практике с основными узлами фотоаппарата. Изучение возможностей данного типа фотоаппарата и его принцип работы.

3.2. Моментальные фотоаппараты (4 часа).

Теория. (2 часа). Моментальный фотоаппарат. Способ фотографического процесса. Устройство фотоаппарата. Основные узлы данного фотоаппарата.

Практика (2 часа). Знакомство с основными узлами фотоаппарата на практике. Изучение возможностей имеющегося типа фотоаппаратов.

3.3. Форматы фотокамер (4 часа).

Теория (2 часа). Изучение различных форматов фотокамер. Особенности разных форматов. Среднеформатный фотоаппарат. Способ фотографического процесса. Устройство фотоаппарата. Основные узлы фотоаппарата.

Практика (2 часа). Знакомство с основными узлами фотоаппарата на практике. Изучение возможностей имеющегося типа фотоаппаратов.

3.4. Устройство фотоаппарата (4 часа).

Теория (2 часа). Устройство фотоаппарата. Способ фотографического процесса. Основные узлы фотоаппарата.

Практика (2 часа). Знакомство с основными узлами фотоаппарата на

практике. Изучение названия, кнопок, джойстиков. Картоприёмников.

3.5. Корпус (BODY) (2 часа).

Теория (1 час). Корпус (Body). Основные виды корпуса. Роль и основные функции. Место аккумуляторной батареи. Ознакомление с крышками и заглушками на корпусе.

Практика (1 час). Изучение на практике корпуса (Body). Ознакомление с корпусом и его особенностями. Расположение основных частей корпуса. Кнопки спуска затвора.

3.6. Видоискатель (2 часа).

Теория (1 час). Видоискатель. Типы видоискателей.

Практика (1 час). Знакомство на практике с принципом работы видоискателя.

3.7. Матрица (2 часа).

Теория (1 час). Матрица. Понятие «матрица».

Практика (1 час). Изучение матрицы на практике.

3.8. Затвор фотокамеры (2 часа).

Теория (1 час). Затвор фотокамеры. Понятие затвора фотокамеры и его практическое назначение.

Практика (1 час). Изучение на практике устройства затвора фотокамеры. Выполнение заданий.

3.9. Процессор фотокамеры (4 часа).

Теория (1 час). Виды и название камерных процессоров. Место их расположения.

Практика (3 часа). Изучение на практике устройства процессора фотокамеры.

3.10. Кнопочное расположение и название кнопок камеры (2 часа).

Теория (1 час). Кнопочное расположение, название кнопок камеры.

Практика (1 час). Изучение на практике кнопок камеры. Выполнение заданий.

3.11. Настройки управления камерой (4 часа).

Теория (2 часа). Управление и настройка камеры в меню фото аппарата. Разбор кнопок через меню камеры, под себя. Изучение камерного меню.

Практика (2 часа). Настройка кнопок, с помощью меню камеры. Изучение на практике функций меню по вкладкам.

3.12. Аксессуары для камеры (6 часов).

Теория (4 часа). Изучение различных аксессуаров для работы с фотоаппаратом. Ремешки. Крепление для штатива камеры. Понятие крепления. Его предназначение и функции.

Практика (2 часа). Изучение на практике применение штатива. Выполнение заданий. Приобретение и закрепление знаний, умений, творческих способностей.

3.13. Объективы (20 часов).

Теория (2 часа). Нормальные, Длиннофокусные, Фиксированные, ЗУМ объективы. Изучение объективов, понятия и принципы работы.

Широкоугольные объективы. Понятие и принцип работы данных типов объективов. Основные характеристики объектива.

Практика (18 часов). Приобретение и закрепление знаний, умений, творческих способностей. Изучение объективов на практике. Их устройство, функции, принцип работы. Выполнение практических заданий.

3.14. Источники импульсного и постоянного света (8 часов).

Теория (2 часа). Изучение источников освещения, понятия и принципы работы.

Практика (6 часов). Приобретение и закрепление знаний, умений, творческих способностей. Изучение источников света на практике. Их устройство, функции, принцип работы. Выполнение практических заданий.

3.15. Софт-боксы (4 часа).

Теория (2 часа). Изучение софт боксов.

Практика (2 часа). Приобретение и закрепление знаний, умений, творческих способностей. Их устройство, функции, принцип работы. Выполнение практических заданий.

3.16. Фоны (8 часов).

Теория (1 часа). Изучение бумажных, тканевых, каркасных, виниловых фонов. Их отличия и принципы применения.

Практика (7 часов). Приобретение и закрепление знаний, умений, творческих способностей. Фотосъёмка с различными фонами.

Раздел 4. Настройка камеры - 40 часов.

4.1. Настройки фотоаппарата (ЦФК) (4 часа).

Теория (2 часа). Настройка фотоаппарата (ЦФК). Принцип настройки фотоаппарата.

Практика (2 часа). Приобретение и закрепление знаний, умений, творческих способностей. Выполнение заданий по настройке фотоаппарата. Соблюдение инструкции по настройке.

4.2. Фокусировка и глубина резкости ГРИПП (4 часа).

Теория (2 часа). Фокусирование, глубина резкости. Понятие ГРИПП. Управление глубиной резкости.

Практика (2 часа). Изучение на практике изменения резкости в процессе фотографирования. Как управлять резкостью. Выполнение заданий. Сравнительный вывод.

4.3. Экспозиция и ее коррекция (4 часа).

Теория (2 часа). Экспозиция. Что такое экспозиция. Автоматические установки экспозиции.

Практика (2 часа). Приобретение и закрепление знаний, умений, творческих способностей. Изучение на практике экспозиции. Выполнение заданий. Сравнительный вывод.

4.4. Баланс белого (BW) (4 часа).

Теория (2 часа). Баланс белого (BW). Его влияние на качество фотографии.

Практика (2 часа). Работа с настройками фотоаппаратов. Съёмка в автоматическом и ручном режиме.

4.5. ISO (светосила камеры) (4 часа).

Теория (1 час). ISO. Светосила. Что такое светосила и ее применение на практике.

Практика (3 часа). Выполнение заданий.

4.6. Авто-фокус камеры (4 часа).

Теория (1 час). Автофокус камеры. Что такое автофокус камеры какие они бывают и принципы их работы.

Практика (3 часа). Приобретение и закрепление знаний, умений, творческих способностей. Выполнение практических заданий по работе с различными настройками автофокуса.

4.7. Выдержка затвора (4 часа).

Теория (1 час). Выдержка затвора. Принципы работы затвора.

Практика (3 часа). Приобретение и закрепление знаний, умений, творческих способностей. Выполнение практических заданий.

4.8. Стили изображения камеры (4 часа).

Теория (2 часа). Изучение стилей изображения камеры.

Практика (2 часа). Ручная настройка стилей. Выполнение практических заданий.

4.9. Вкладки меню камеры (8 часов).

Теория (1 час). Изучение разделов вкладок камер.

Практика (7 часов). Приобретение и закрепление знаний, умений, творческих способностей.

Раздел 5. Съёмочный процесс - 28 часов.

5.1. Идея (2 часа).

Теория (1 час). Идея. Что такое идея в съёмочном процессе.

Практика (1 час). Практическое выполнение заданий по поставленной теме. Правильное определение идейной задачи, поставленной педагогом.

5.2. Выбор кадра (6 часов).

Теория (1 час). Законы кадра. Выбор кадра. Как выбрать удачно кадр для съёмки.

Практика (5 часов). Изучение кадрирования на основе поставленной задачи в фотосъёмке. Выполнение практических заданий.

5.3. Построение кадра (4 часа).

Теория (2 часа). Построение кадра. На что обратить внимание при построении кадра.

Практика (2 часа). Построение кадра в процессе фотосъёмки для поставленной задачи фотографа.

5.4. Композиция (6 часов).

Теория (1 час). Композиция. Смысловый центр, свойства линий, симметрия. Основные законы фотокomпозиции (целостность, единство формы и содержания, гармония, лаконизм, новизна).

Практика (5 часов). Приобретение и закрепление знаний, умений, творческих способностей. Выполнение практических заданий на заданные темы в процессе съёмки. Съёмка фотокomпозиций.

5.5. Ракурс (6 часов).

Теория (2 часа). Ракурс. Как влияет ракурс на красоту кадра. Влияние угла поворота камеры на красоту и светотень снимаемого объекта.

Практика (4 часа). Выполнение практических заданий по съемке объектов с различного ракурса. Постановка света при разном ракурсе.

5.6. Экспонирование (4 часа).

Теория (2 часа). Изучение понятия «Экспонирование». Методы экспонирования.

Практика (2 часа). Изучение на практике методов экспонирования в разных местах съёмки.

Раздел 6. Виды и жанры съемок - 32 часа.

6.1. Портрет (4 часа).

Теория (1 час). Портрет. Портрет как жанр художественного творчества. Технические правила и приёмы, присущие портретной съёмке. Требования к съемкам портрета человека. Портрет: студийный, репортажный, официальный, групповой. Портрет как жанр художественного творчества.

Практика (3 часа). Отработка технических правил и приёмов, присущих портретной съёмке. Выбор композиционного построения портрета (во весь рост, поколенный, поясной, погрудный, головной). Положение головы (в фас, в три четверти, в профиль). Отработка композиционного построения портрета в лаборатории на основе снимков друг друга. Использование вспышки при съёмке портрета. Съёмка портрета с разными источниками света: рисующим, заполняющим, моделирующим, контурным.

6.2. Групповая съемка (4 часа).

Теория (1 час). Групповая съемка. Приемы работы во время групповой съёмки.

Практика (3 часа). Работа с фотоаппаратом, выполнение заданий по фотосъёмке. Настройки фокуса при групповой съёмке.

6.3. Репортажная съемка (4 часа).

Теория (1 час). Особенности репортажного жанра фотографии. Приемы работы во время репортажной фотосъёмки. Специфика кадров.

Практика (3 часа). Работа с фотоаппаратом, выполнение заданий по репортажной фотосъёмке.

6.4. Натюрморт (2 часа).

Теория (1 час). Натюрморт. Натюрморт как художественный изобразительный жанр фотоискусства. Передача формы и фактуры неодушевленных предметов. Содержание снимка, расположение предметов в кадре.

Практика (1 час). Подбор предметов для съёмки натюрморта, практическое композиционное построение для съёмки. Индивидуальное составление композиции каждым учащимся. Натюрморт – расположение неодушевленного предмета в кадре. Выбор освещения. Точка съёмки. Передача форм и фактуры с использованием двух источников света. Формат изображения: квадратное, горизонтальное, вертикальное. Выбор плана при

съёмке натюрморта: средний, крупный и сверхкрупный (фрагмент, деталь). Фон при съёмке натюрморта.

6.5. Пейзаж (4 часа).

Теория (1 час). Пейзаж. Технические приемы съёмки пейзажа. Типы пейзажа.

Практика (3 часа). Работа с фотоаппаратом, выполнение заданий по фотосъёмке. Настройка резкости при съёмке. Поиск смыслового центра композиции.

6.6. Вечерняя съёмка (4 часа).

Теория (1 час). Вечерняя съёмка. Особенности организации съёмки в вечернее время.

Практика (3 часа). Определение источников света. Настройка камеры. Работа с фотоаппаратом, выполнение заданий по фотосъёмке.

6.7. Архитектурная съёмка (2 часа).

Теория (1 час). Архитектурная съёмка. Технические приемы съёмки архитектурных сооружений.

Практика (1 час). Объективы и аксессуары для съёмки архитектуры и интерьера шифтообъективы и карданные фотокамеры. Съёмка пейзажа. Композиция снимка. Освещение. Перспектива. Фотосъёмка на улице и в помещении различных сюжетов. Работа с фотоаппаратом, выполнение заданий по фотосъёмке.

6.8. Интерьер (2 часа).

Теория (1 час). Интерьер. Технические приемы съёмки интерьера.

Практика (1 час). Технология съёмки архитектуры и интерьера: выбор ракурса, композиционное построение кадра. Выбор плана: общий, средний, крупный, деталь. Искажения перспективы и пространства и способы борьбы с ними. Освещение при съёмке интерьеров. Работа с фотоаппаратом, выполнение заданий по фотосъёмке.

6.9. Макросъёмка (2 часа).

Теория (1 час). Определение макросъёмки. Цель и задачи макросъёмки. Технические особенности макросъёмки. Аксессуары для макросъёмки.

Практика (1 час). Работа с фотоаппаратом. Выполнение заданий по фотосъёмке. Объектив или макрокольца, используемые при съёмке жанра.

6.10. Определение жанра. Авторский замысел в жанровой фотографии (4 часа).

Теория (1 час). Определение жанра: виды жанров. Авторский замысел в жанровой фотографии. Особенности жанровой фотографии. Типы жанровой фотографии. Сложности при жанровой фотосъёмке.

Практика (3 часа). Работа с фотоаппаратом, выполнение заданий по фотосъёмке.

Раздел 7. Специальные графические программы - 28 часов.

7.1. Графические программы (4 часа).

Теория (1 час). Изучение графических программ и их возможностей. Обзор самых используемых программ.

Практика (3 часа). Работа с графическим редактором, добавление изображений работа с интерфейсом.

7.2. Графическая программа (Digital Photo Professional) (4 часа).

Теория (1 час). Изучение интерфейса и возможностей программы Digital Photo Professional.

Практика (3 часа). Добавление и обработка фотографий, инструменты программы, цветокоррекция.

7.3. Настройка программы под себя (2 часа).

Теория (1 час). Изучение настроек программы.

Практика (1 час). Настройка подходящего интерфейса пользователя.

7.4. Удаленная съемка (2 часа).

Теория (1 час). Возможности удалённой съёмки, изучение инструментария удалённой съёмки.

Практика (1 час). Подключение оборудования для удалённой съёмки.

7.5. Настройка режимов (2 часа).

Теория (1 час). Обзор режимов программы.

Практика (1 час). Работа с режимами программы на практике, обработки фотографий.

7.6. Палитра инструментов (2 часа).

Теория (1 час). Изучение набора инструментов программы.

Практика (1 час). Работа с изображениями. Применение различных инструментов на практике.

7.7. Гистограмма программы (2 часа).

Теория (1 час). Возможности использования гистограммы.

Практика (1 час). Цветокоррекция фотографий.

7.8. Обработка и вывод кадра (10 часов).

Теория (2 часа). Изучение алгоритма вывода изображений.

Практика (8 часов). Работа с фоторедактором.

Раздел 8. Итоговое занятие. Промежуточная аттестация - 2 часа.

8.1. Итоговое занятие. Промежуточная аттестация (2 часа).

Практика (2 часа). Фотосъемка мероприятия. Презентация отснятого материала (фотоснимки). Анализ.

Методическое обеспечение программы

Обучение по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Мастер фотографии» проводится в виде лекционных, практических занятий в группе, подгруппами и индивидуально, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом. Занятия предусматривают проведение дискуссий, тренингов, просмотра фотографий, журналов.

Методы обучения:

Методы обучения, используемые педагогом во время проведения занятий:

Словесный метод – используется на каждом занятии в виде лекции, беседы, рассказа, изложения нового материала, закрепление пройденного материала.

Практическая самостоятельная творческая работа – самостоятельность, развивает воображение.

Коллективная работа – один из методов, приучающих учащихся справляться с поставленной задачей сообща, учитывать мнение окружающих. Способствует взаимопониманию между членами группы, созданию дружественной обстановки.

Иллюстрированный (демонстративные фотографии, слайды, фотоаппаратура);

Частично – поисковый - учащиеся под руководством педагога самостоятельно рассуждают, решают проблемные ситуации, анализируют, сравнивают, обобщают. В процессе обучения педагогу необходимо учитывать индивидуальные особенности каждого учащегося. Применяются личностно-ориентированные развивающие педагогические технологии, позволяющие усложнять задания опережающим программу учащимся, упрощать работу менее подготовленным детям.

Принципы реализации Программы

- учёт возрастных особенностей;
- сочетание индивидуальных и коллективных форм работы;
- связь теории с практикой;
- доступность и наглядность;
- включение в активную жизненную позицию.

Наиболее подходящая форма оценки – это организованный просмотр выполненных образцов работ. Коллективные просмотры и коллективный анализ приучат объективно оценивать работу свою и других, радоваться не только своей, но и общей удаче (педагог занимает позицию равного в группе).

От начала к концу обучения доля самостоятельной работы увеличивается, а роль педагога меняется от обучающей к помогающей. В соответствии и практические работы меняются. Многообразие приемов в обучении позволяет создать условия для раскрытия способностей и талантов каждого ребенка.

Каждому участнику фото-коллектива желательно завести тетрадь или

блокнот (куда будут записываться различные сведения из практики, теории) и носитель информации (для фоторабот).

Результаты освоения общеобразовательной общеразвивающей программы проверяются в ходе практических занятий и при подведении итогов. По окончании учебного года организуется выставка фотографий и их презентация учащимися (творческий отчет).

В качестве форм подведения итогов применяются итоговые работы, открытые занятия, участия в фотоконкурсах, участие в фотовыставках.

Большую помощь педагогу оказывают также методы, стимулирующие интерес к обучению: игра, создание ситуаций успеха, занимательности, а также лекции, беседы, встречи, дискуссии, праздники, конкурсы, фестивали, мастер-классы, концерты, межклубные выставки, отчётные выставки, компьютерные игры, коллективные фотосъёмки, слайд-фильмы и т.д.

Структура занятий выстроена с учетом здоровьесберегающих технологий. Занятия проводятся при постоянной смене деятельности. В ходе занятия необходимо проведение гимнастики для глаз, регулярное проведение которой эффективно снижает зрительное и статическое напряжение.

Условия реализации программы

Дидактическое оснащение. Для работы по предложенной программе необходимо иметь наглядные пособия и подборку литературы по изучению графического редактора. Наглядные пособия демонстрируются при объяснении задания или в процессе беседы. К основным видам наглядных пособий, используемых при работе, относятся:

- карточки-таблицы с алгоритмом выполнения заданий различной сложности;
- различный иллюстративный и фотоматериал, которым обычно сопровождают рассказ или беседу о создании или обработке изображений;
- презентации к занятиям для объяснения нового материала и закрепления изученного.

Техническое оснащение: Для реализации программы необходим персональный компьютер, с установленными графическими редакторами для педагога и ноутбуки для учащихся, отдельный хорошо освещенный кабинет, соответствующий санитарно-гигиеническим и противопожарным требованиям.

Мультимедийное оборудование (компьютер, проектор, экран); цифровая фото техника; штатив; доска или стенд для крепления наглядного материала. Освещение должно быть размещено с левой стороны и спереди, а падающие тени не создавать помех для работы за ПК. Он должен быть оборудован столами, стульями, стеллажами для хранения методической литературы и электрическими розетками питания (сетевым фильтром). На занятиях учащиеся должны иметь при себе блокнот и пишущую ручку.

Информационное обеспечение

1. <http://www.edu.ru> – Федеральный портал «Российское образование»;
2. <http://dopedu.ru> – информационный портал системы дополнительного образования;
3. <http://nsportal.ru/cvrmagdagachi/v-pomoshch-pedagogam-dopolnitelnogo-obrazovaniya> – в помощь педагогам дополнительного образования;
4. <http://www.vipress.ru> – журнал Дополнительное образование;
5. <http://pdo-online.ru> – портал для педагогов дополнительного образования;
6. Fototips.ru/
7. fotoshkola.net
8. Photostudy.me

Список литературы для педагога

1. Беленький, А. Цифровая фотография. Школа мастерства / А. Беленький. - СПб.: Питер, 2013. - 138 с.
2. Биржаков, Н. Цифровая фотография в простых примерах / Н. Биржаков. - М.: АСТ, 2008. - 192 с.
3. Данилов, П.П. Цифровая фотография. От выбора камеры до печати снимков / П.П. Данилов. - СПб.: ВHV, 2007. – 400 с.
4. Фридман Л. М. Психология детей и подростков. М.: Издательство института психологии, 2004. 324 с.
5. Назаренко О.П., Клепиковская Г.В. Искусство фотографии: программа дополнительного образования детей / О.П. Назаренко, Г.В. Клепиковская // Дополнительные образовательные программы.- 2012.- №5.- С.1-45.- Возраст обучающихся – 13-18 лет, срок реализации – 1 год.
6. Поуг, Д. Цифровая фотография: Исчерпывающее руководство / Д. Поуг; Пер. с англ. М.А. Райтман. - М.: Эксмо, 2012. - 352 с.

Для учащихся

1. Волгин А.Г., Учимся фотографировать. М.: Просвещение, 1992. 176 с.
2. Синтия Л. Барон, Дэниел Пек. Цифровая фотография для начинающих. Пер. с англ. – М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2003. 256 с.

Вводный контроль программы «Мастер фотографии»

Детское объединение: _____

Ф.И.О. педагога: _____

Дата проведения: _____ Форма проведения: _____

Номер группы: _____ Год обучения: _____

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированности качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
Количество учащихся								

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2;

- на среднем уровне: 3-4;

- на высоком уровне: 5-6

Задание, вопросы:

1. Что такое фотография.
2. Общие сведения о фотографии и ее истории.
3. Типы фото аппаратов.
4. Какие жанры фотографии вы знаете.
5. Какие виды фото света вы знаете.
6. Какие виды объективов вы знаете.

Подпись педагога _____

Промежуточная аттестация программы «Мастер фотографии»

Детское объединение: _____

Ф.И.О. педагога: _____

Дата проведения: _____ Форма проведения: _____

Номер группы: _____ Год обучения: _____

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированности качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
Количество учащихся								

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2;

- на среднем уровне: 3-4;

- на высоком уровне: 5-6

Задание, вопросы:

1. Технологии применения, дополнительного света в условиях плохой видимости.
2. Характеристика студийных фонов.
3. Настройка фотокамеры в условиях студийной съемки.
4. Установка студийных систем.
5. Виды съемок в фотографии?
6. Тестовое задание.

Подпись педагог _____

Система критериев оценки сформированности качеств знаний учащихся по программе «Мастер фотографии»

Уровни	Шкала оценок	Критерии		
		Образовательный аспект	Воспитательный аспект	Развивающий аспект
Показатели				
Творческий	5-6	<p>Прекрасно выполняет практические задания, используя теоретическую базу знаний.</p> <p>Четко понимает, в каком случае применяется различные устройства стабилизации камеры. Знает основные фотографические понятия – план, ракурс, освещенность, баланс белого; владеет приемами внутрикадрового монтажа и постановки самого кадра; умеет работать с кадром, обрабатывать в графических редакторах и мультимедийных программах для созданий анимационных слайд фильмов.</p> <p>Сформированы умения самостоятельно применять полученные знания в быту.</p>	<p>Сформировано четкое осознание социальной значимости полученных знаний.</p> <p>Творческое отношение к обучению: устойчивый интерес к содержанию и процессу учебно-познавательной деятельности, творческая активность, познавательная самостоятельность, критический подход в создании проектов (рассматривает сюжет, постановку кадра, даёт оценку снятому материалу). Высокий мотивационный уровень к результативности своего проекта. Активное участие в жизнедеятельности Дворца.</p>	<p>Преобладает творческое мышление (быстро ориентируется в новом проекте, легко применяет полученные знания на практике, вносит свои идеи).</p> <p>Преобладает усидчивость, высокая концентрация на завершение проекта.</p> <p>Сформированы умения организовывать направленную деятельность, совершенствовать стиль съемки, ориентироваться в информационных потоках.</p> <p>Сформированы умения и навыки самообразовательной деятельности. Наблюдается стремление к творческой самореализации через создание сюжетов и проектов.</p>
Конструктивный	3-4	<p>Владеет теоретическими знаниями фотографии, но недостаточно отработаны умения и навыки. Прочное усвоение последовательности выполнения технических действий и операций позволяет самостоятельно использовать полученные ранее знания в</p>	<p>Достаточно полное понимание социальной значимости получаемых знаний. Постоянный интерес к выполняемым заданиям. Самостоятельность в реализации частичных этапов проектной деятельности. Критический подход к изучаемому материалу не сформирован. Ответственность за</p>	<p>При осуществлении мыслительных этапов обучения нуждается в некоторой помощи учителя (наводящие вопросы, примеры, напоминания).</p> <p>Проявляет в неполной мере трудоемкость, способность организовывать свою операторскую деятельность,</p>

		изменённых ситуациях.	результативность своей деятельности достаточная.	совершенствовать приобретённые умения и навыки. Мотивация на самообразовательную деятельность развита недостаточно.
Репродуктивный	0-2	Программным материалом владеет в недостаточной степени, на уровне интуитивного опыта. Репродуцирование необходимой техники съёмки, позволяют выполнять задания по образцу, повторять действия за преподавателем, что не способствует формированию достаточно обобщённых и прочных связей. Недостаточно сформированы основные учебные умения.	Социальная значимость знаний и умений по видеосъёмке не в полной мере осознаётся. Познавательный интерес к процессу съёмки на уровне любопытства, проб своих творческих возможностей, желание общения со сверстниками, побуждение к участию в деятельности посредством контроля со стороны, внешними стимулами. Познавательная активность воспроизводящая, самостоятельное не развита, критический подход к изучаемому материалу не наблюдается. Исполнительское отношение к учению. Ответственность за готовый результат своей работы не сформирована.	Репродуктивное мышление (выполнение заданий по подготовленному плану, после объяснения). Формирование новых знаний на уровне восприятия. Преобладает механическая память. В основном не сформированы умения самостоятельно производить съёмки сюжета : составлять сценарий проекта, чётко видеть конечный результат, соблюдать последовательность выполнения съёмок

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода

Принята на заседании
педагогического совета
от «30» июня 2023г.
Протокол № 6

Утверждаю:
Директор МБУДО БДДТ
П.А.Жандармова
«30» июня 2023г.
Приказ № 420



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Инфографика»

Направленность: техническая
Возраст учащихся: 10 – 17 лет
Уровень программы: стартовый
Срок реализации: 1 год

Автор:
Друшляк Владимир Владимирович,
педагог дополнительного образования

Белгород, 2023 г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Инфографика**» имеет **техническую направленность**, так как процесс обучения изобразительному искусству организован посредством использования современных информационно – коммуникационных технологий (графических редакторов). В программе происходит интеграция двух направленностей – технической и художественной, где техническая направленность в приоритете. Программа реализуется на стартовом уровне.

Как правило, на занятия по изучению программы приходят дети, большинство которых уже владеют первоначальными навыками работы с компьютером (запуск приложений, выполнение типовых операций с файлами, папками и т.д. и знаниями основ изобразительного искусства).

Программа направлена на освоение программы графических редакторов растровой и векторной графики, развитие творческой личности через овладение навыками работы с графическими файлами, дизайном. Графические программы содержат в себе сотни эффектов, способных изменить любое изображение, сделав работу необычной и интересной. Графический редактор можно использовать для небольшой коррекции фотографии и создания ярких образов в фантастическом стиле. Графический редактор в настоящее время является главным инструментом фотографов и дизайнеров. В настоящее время невозможно представить ни одно мероприятие или концерт без афиши или плаката. Популярность разрабатываемой продукции для полиграфии набирает существенные обороты. Овладение навыками работы с графическими редакторами и компьютером в целом является одним из приоритетных направлений развития современных школьников.

Изучение графических программ способствует повышению мотивации учащегося к обучению и совершенствованию практических навыков работы за компьютером.

Дополнительная общеразвивающая программа базируется на современных требованиях модернизации системы образования, анализе педагогического опыта автора, детского и родительского спроса на образовательные услуги в техническом воспитании, на потенциале образовательного учреждения в развитии созданного центра инновационных технологий и технического творчества.

Нормативно-правовую основу для разработки дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «**Инфографика**» составили:

- Конституция Российской Федерации.
- Федеральный закон от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Федеральным законом от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

– Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года №678-р.

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации (МинПросвещения России) от 27 июля 2022 г. № 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) – (в рамках действующего законодательства).

– Примерные требования к программам дополнительного образования детей. Нормативно-правовой аспект (из письма Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 №06-1844) – (в рамках действующего законодательства).

– Приказ Минобрнауки России от 05.05.2018г. №298н «Об утверждении профессионального стандарта «педагог дополнительного образования детей и взрослых»».

– Методические рекомендации по организации современной системы дополнительного образования детей в Белгородской области. ОГБУ «Белгородский региональный модельный центр дополнительного образования детей», 2019.

– «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» П 2.4.3648-20 от 28 сентября 2020г. №28.

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. N 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания".

– Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода.

Новизна данной программы заключается в том, что в процесс обучения включена проектная деятельность (коллективные творческие проекты) с использованием компьютерных технологий. Программа не дублирует общеобразовательную программу в области информатики. Ее задачи иные – развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся; воспитание правильных моделей поведения в областях применения растровой и векторной графики. Большая часть времени отводится практической деятельности, способствующей развитию творчества и достижению высоких результатов в области информационно-коммуникационных технологий. Программа имеет практическую значимость по развитию IT-компетентности. Программа открывает новые возможности деятельности юных фотографов на стыке фотографии, рисования и

оформления посредством использования компьютерной техники, позволяет сохранить архивные и любительские фотографии, создать фотоархивы, в том числе и семейные, и оформлять различные макеты и коллажи с использованием фотографии.

Актуальность программы обусловлена стремительными изменениями в сфере информационных технологий, которые являются неотъемлемой частью учебного и научного прогресса. Для творческой личности персональный компьютер предоставляет неограниченные возможности для совершенствования. Информационные технологии не стоят на месте, происходит постоянное обновление, вследствие чего появляется необходимость постоянно совершенствовать знания в этой области. Знакомство с новыми программными продуктами и новыми методиками, отсутствие качественных учебно-методических изданий – всё это актуализирует потребность в создании подобных программ. Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем графическим дизайном занимаются не только профессиональные художники и дизайнеры.

Сегодня векторная и растровая графика приобрели колоссальную популярность. При помощи графических редакторов создаются всевозможные плакаты, постеры, верстаются флайеры и листовки, создаются визитки и всевозможные компоненты фирменного стиля.

Педагогическая целесообразность программы обусловлена тем, что занятия по программе способствуют формированию творческого мастерства, содействуют интеллектуальному развитию ребенка. Учащимся предлагается целый ряд специальных заданий на наблюдение, сравнение, домысливание, фантазирование. Дети получают дополнительные знания по таким предметам, как изобразительное искусство, информатика, дизайн, знакомятся с деятельностью профессий художника, дизайнера.

Внедрение в изобразительную деятельность компьютерных технологий способствует тому, что Программа является актуальной, интересной для подростков. Обучение построено так, что знания, полученные на одном занятии, применяются и на следующих занятиях.

Обсуждение детских работ с точки зрения их содержания, выразительности, оригинальности активизирует внимание детей, формирует опыт творческого общения. Организация выставок дает детям возможность заново увидеть и оценить свои работы, ощутить радость успеха. Выполненные на занятиях работы могут быть использованы как подарки для родных и друзей, могут применяться в оформлении кабинета, при выпуске буклетов, агитационных плакатов, иллюстраций для докладов по другим предметам. Каждый ребенок видит результат своего труда, получает положительные эмоции. Занятия рационально заполняют свободное время ребят любимым увлечением, которое часто влияет на выбор профессии.

Цель программы: *развитие творческих способностей учащихся через обучение основам векторной и растровой графики при создании цифровых изображений.*

Задачи Программы:

Обучающие:

- содействовать расширению представления учащихся о возможностях компьютера, областях его применения;
- формировать систему базовых знаний и навыков для практической работы с векторной и растровой графикой;
- расширять базу для ориентации учащихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера.

Развивающие:

- развивать интеллектуальные способности и познавательные интересы школьников;
- развивать художественный вкус, трудовую и творческую активность;
- формировать творческий подход к поставленной задаче.

Воспитательные:

- формировать навыки сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной и учебной жизни;
- формировать установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- ориентировать учащихся на выбор технологического профиля обучения;
- расширять базу для ориентации обучающихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера.

Отличительные особенности.

Реализация программы создает интеграционную среду. В данной программе осуществляется интеграция двух направленностей – технической и художественной. Приоритетной выступает техническая направленность, так как окончательный вариант продукта создается с помощью компьютерных технологий.

Интеграция способствует гармоничному развитию личности учащихся, формированию единства и целостности в восприятии окружающего мира, способности к креативным решениям и созданию новых прорывных технологий.

Программа дает полную свободу для творчества, действия учащихся ничем не ограничены. Исключается возможность «ошибок», поскольку в любой момент ребенок может отменить то, что его не устраивает.

Программа позволяет объединить знания различных областей (изобразительное искусство, технология, информатика, история, окружающий мир и др.) в единое целое. Современная жизнь во всех ее проявлениях становится разнообразнее и сложнее: она, чем дальше, тем больше требует от человека не шаблонных, привычных действий, освященных многовековыми традициями, а подвижности мышления, быстрой ориентировки, творческого подхода к решению больших и малых задач. Программа создает условия для активизации познавательного и социального интереса учащихся, т.к. учащиеся не только выполняют стандартные тренировочные упражнения по созданию

текстовых и графических документов, а проводят поиск материала для работ, информации для создания образа, воплощения идеи.

Возраст учащихся: 10 – 17 лет.

Возрастные особенности детей 10 –14 лет

У школьника-подростка этот переход связан с включением его в доступные ему формы общественной жизни. Вместе с тем меняется и реальное место, которое ребенок занимает в повседневной жизни окружающих его взрослых, в жизни своей семьи. В этом возрасте происходит бурный рост и развитие всего организма. Продолжается развитие нервной системы, мыслительной деятельности.

В этом возрасте ведущим видом деятельности является развернутая общественно полезная деятельность во всех ее вариантах (учебная, трудовая, общественно-организационная, художественная, спортивная и др.). В процессе обучения совершенствуется мышление подростка. Содержание и логика изучаемых в школе предметов, изменение характера и форм учебной деятельности формируют и развивают у него способность активно, самостоятельно мыслить, рассуждать, сравнивать, делать глубокие обобщения и выводы. Основная особенность мыслительной деятельности подростка – нарастающая с каждым годом способность к абстрактному мышлению. Существенные изменения в подростковом возрасте претерпевают память и внимание. Развитие идет по пути усиления их произвольности. Нарастает умение организовывать и контролировать свое внимание, процессы памяти, управлять ими. Память и внимание постепенно приобретают характер организованных, регулируемых и управляемых процессов.

Возрастные особенности детей 15 –18 лет

В старшем школьном возрасте ведущей становится особая форма учебной деятельности, которая носит уже более профориентационный и окрашенный самостоятельными нравственными суждениями и оценками характер. В этот период значительно расширяется объём деятельности ребенка, меняется его характер, в структуре личности происходят ощутимые перемены, обусловленные перестройкой ранее сложившихся структур и возникновением новых образований, закладываются основы сознательного поведения, вырисовывается общая направленность в формировании нравственных представлений и установок. Ведущая деятельность в юношеском возрасте - познавательная. В старшем школьном возрасте связь между познавательными и учебными интересами становится постоянной и прочной. Проявляется большая избирательность к учебным предметам и одновременно - интерес к решению самых общих познавательных проблем и к выяснению их мировоззренческой и моральной ценности. Занятия по данной программе дадут возможность подросткам попробовать себя в востребованном виде деятельности и определить свой будущий профессиональный выбор.

Сроки реализации программы: программа рассчитана на 1 год обучения. Общее количество часов в год составляет 144 часа. Количество учащихся в группе должно соответствовать количеству компьютеров в

компьютерном классе, чтобы каждый мог работать за отдельным компьютером.

Формы и режим занятий. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа с перерывом согласно нормативным документам (САНПИН). Программа включает в себя теоретические и практические занятия.

Планируемые результаты освоения программы

К концу учебного года учащиеся будут **знать**:

- правила безопасной работы и требования, предъявляемые к организации рабочего места;
- сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации;
- возможности и области применения, достоинства и недостатки растровой и векторной графики, виды современных графических редакторов;
- различные форматы документов точечных рисунков;
- устройства ввода и вывода изображений;
- основы создания и обработки графической информации в графических редакторах;
- элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программ графических редакторов;
- возможности работы с текстовыми объектами;
- средства обработки готовых рисунков.

К концу учебного года учащиеся будут **уметь**:

- определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи;
- создавать графические документы, задавать их параметры,
- сохранять документы в различных форматах;
- применять возможности компьютерных программ для выполнения творческих заданий.

По окончанию обучения у учащихся должны сформироваться УУД (универсальные учебные действия)

Личностные:

- понимание значения компьютерной обработки в изобразительном искусстве;
- качества личности, необходимые для освоения программы;
- ответственное отношение к учению, готовность и способность учащихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- оценивание эстетической выразительности результатов своей творческой деятельности и сверстников.

Метапредметные универсальные учебные действия:

Познавательные:

- умение работать в информационной среде в соответствии с содержанием общеобразовательной программы;

- умение находить, перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате работы;
- анализировать объекты с целью выделения главных признаков (анализ, синтез, интерпретация);
- создавать самостоятельно алгоритмы деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.

Коммуникативные:

- умение работать в группе (умение договариваться и приходить к общему решению, договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности);
- умение вести диалог, проявлять интерес к предмету разговора;
- доносить свою позицию до других: оформлять свою мысль посредством рисунка.

Регулятивные:

- умение согласовывать свои действия с действиями других (выполнение коллективной творческой работы) - определение общей цели и путей ее достижения;
- принимать учебную задачу, понимать план действий, придумывать и воплощать оригинальный замысел предстоящей работы;
- осуществление контроля и оценивание самостоятельной работы;
- адекватно воспринимать оценку своей деятельности детьми и педагогом;
- умение адекватно оценивать уровень своих знаний и умений.

Формы подведения итогов

Важнейшим элементом процесса обучения является контроль успеваемости учащегося, который является систематическим, результаты аргументированными. Исходя из этого, используются разные виды контроля:

- ***контроль педагога*** – по форме может быть фронтальным, групповым, парным, индивидуальным;
- ***взаимоконтроль учащихся*** – применяется при проведении практических, творческих и итоговых занятий;
- ***самоконтроль*** – применяется регулярно на учебных занятиях и в творческой деятельности. От осознания учащимся своих способностей зависит и его самоконтроль (самооценка), на основании которого возможен прогноз достижения высоких результатов.

Педагог детского объединения определяет не только конечную цель, но и отслеживает промежуточные результаты, благодаря которым он своевременно выявляет и предупреждает возможные отклонения от прогнозируемого результата.

Система отслеживания результатов образовательной деятельности включает в себя:

- ***вводный контроль*** – это предварительное выявление уровня подготовленности к выбранному виду деятельности. Вводный контроль

проводится в начале учебного года при наборе в детское объединение согласно разработанным диагностическим материалам (Приложение);

– **текущий контроль** осуществляется педагогом на каждом занятии, результаты оцениваются педагогом при помощи вербального метода. Программой предполагаются открытые занятия, участие в конкурсах, публикация фотографий на сайте.

В систему отслеживания результатов в обязательном порядке входит аттестация учащихся:

– **промежуточная аттестация** проводится 1 раз в год конце обучения для проверки знаний, умений и навыков по программе. В качестве форм проведения итогов применяются: защита творческих работ. Аттестация оценивается по трем уровням: высокий, средний, низкий.

– **Качество знаний** определяется сформированными у учащихся знаниями, умениями и навыками. Качество знаний (конструктивный, репродуктивный, творческий уровень) отражается в карте сформированности качеств знаний учащихся. (Приложение).

Учебно-тематический план

№п/п	Названия раздела/темы	Кол-во часов	В том числе		Формы аттестации и контроля	Воспитательная работа
			Теория	Практика		
Раздел I. Вводное занятие		2	2	-		
1.1	Вводное занятие	2	2	-	Беседа	Умение вести диалог, проявлять интерес к предмету разговора
Раздел II Основы изображения		4	3	1		
2.1	Методы представления графических изображений	2	2	-	Беседа	Умение создавать самостоятельно алгоритмы деятельности при решении проблем творческого и поискового характера
2.2	Форматы графических файлов	2	1	1	Опрос	
Раздел III Растровая графика		72	27	45		
3.1	Назначение и возможности программы	2	2	-	Опрос	Умение доносить свою позицию до других, понимание значения компьютерной обработки; воспитание любви к цифровому миру; воспитание целеустремленности; расширение кругозора и информационной культуры; воспитание умения работать сообща, в коллективе, развитие образного и логического мышления; развитие творческого потенциала каждого учащегося, самостоятельности и индивидуальности усидчивости, трудолюбия; формирование творческое отношение к выполняемой работе
3.2	Основные инструменты, меню программы	2	1	1	Тестирование	
3.3	Панели и палитры	4	1	3	Тестирование	
3.4	Основы работы с растровыми изображениями	6	2	4	Практическая работа	
3.5	Дополнительные средства программы	6	2	4	Практическая работа	
3.6	Работа с файлами: сохранение, оптимизация, печать	4	2	2	Тестирование	
3.7	Настройки программы	2	1	1	Практическая работа	
3.8	Цвет: выбор и управление	4	2	2	Практическая работа	
3.9	Работа со слоями	6	2	4		
3.10	Выделение фрагментов изображения и работа с ними	8	2	6	Практическая работа	
3.11	Работа со слоями: эффекты и дополнительные инструменты	4	2	2	Практическая работа	
3.12	Коррекция цвета изображения и окрашивание	4	2	2	Тестирование	
3.13	Инструмент «Текст»	6	2	4	Практическая работа	
3.14	Векторная графика в растровой программе	6	2	4		

3.15	Градиенты и фильтры для всего изображения	4	2	2		
3.16	Создание творческого проекта	4	-	4		
Раздел IV Векторная графика		62	22	40		
4.1	Назначение и возможности программы	2	2	-	Опрос	Воспитание основам самоконтроля, самооценки; развитие психофизиологических качества учащихся: памяти, внимания, способности логически мыслить, анализировать, концентрировать внимание на главном. формирование творческое отношение к выполняемой работе, коммуникативных навыков, компетентности в процессе образовательной, творческой видов деятельности; воспитание трудолюбия, аккуратности, усидчивости; развитие умений находить и перерабатывать полученную информацию; развитие умений анализировать объекты с целью выделения главных признаков
4.2	Основные инструменты, меню программы	4	2	2	Тестирование	
4.3	Выделение и выравнивание	2	1	1	Опрос	
4.4	Создание и редактирование фигур	4	1	3	Практическая работа	
4.5	Трансформирование объектов	4	1	3	Практическая работа	
4.6	Рисование с помощью инструментов Pen и Pencil	6	2	4	Практическая работа. Тестирование	
4.7	Работа с цветом и раскрашивание	6	2	4	Практическая работа	
4.8	Работа с текстом	4	1	3	Практическая работа	
4.9	Работа со слоями	2	1	1	Тестирование	
4.10	Рисование перспективы	4	1	3	Опрос	
4.11	Создание переходов между цветами и фигурами	2	1	1	Опрос	
4.12	Работа с кистями	6	2	4	Тестирование	
4.13	Применение эффектов	6	2	4	Опрос	
4.14	Применение атрибутов оформления и стилей графики	2	-	2	Практическая работа	
4.15	Работа с символами	2	1	1	Практическая работа	
4.16	Комбинирование векторной графики с файлами других программ	6	4	2	Практическая работа	
Раздел V Итоговое занятие		4	-	4		
5.1	Итоговое занятие. Аттестация	4	-	4	Практическая работа	Воспитание адекватному оцениванию собственных действий
Всего:		144	54	90		

Содержание учебного (тематического) плана

Раздел I. Вводное занятие - 2 часа

1.1. Вводное занятие (2 часа).

Теория (2 часа). Знакомство с Программой. Правила техники безопасности и поведения в кабинете для занятий детского объединения.

Раздел II. Основы изображения - 4 часа

2.1. Методы представления графических изображений (2 часа).

Теория (2 часа). Растровая графика. Достоинства и недостатки растровой графики. Векторная графика. Достоинства и недостатки векторной графики. Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ.

2.2. Форматы графических файлов (2 часа).

Теория (1 час). Векторные форматы. Растровые форматы.

Практика (1 час). Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ. Преобразование файлов из одного формата в другой.

Раздел III. Растровая графика - 72 часа

3.1. Назначение и возможности программы (2 часа).

Теория (2 часа). Основные возможности растровой программы. Области применения.

3.2. Основные инструменты, меню программы (2 часа).

Теория (1 час). Окно, панель, интерфейс, меню, пиктограммы.

Практика (1 час). Работа с меню программы.

3.3. Панели и палитры (4 часа).

Теория (1 час). Панель инструментов, панель опций, палитра. Поиск файлов.

Практика (3 часа). Работа с основными панелями и палитрами.

3.4. Основы работы с растровыми изображениями (6 часов).

Теория (2 часа). Слой, пиксель, каналы, маска слоя, режим смешивания, фильтры, режим изображения. Сканирование как источник изображения. Использование команды Crop and Straighten. Создание нового изображения. Выбор характеристик цветковых пространств. Изменение масштаба пикселей. Изменение размеров изображения. Фильтр UnsharpMask. Изменение размеров холста. Поворот изображения. Изменение масштаба просмотра изображения. Перемещение изображения в окне. Изменение режима показа изображений.

Практика (4 часа). Работа с изображениями.

3.5. Дополнительные средства программы (6 часов).

Теория (2 часа). Линейный режим, нелинейный режим, автоматизация. События. Действия и автоматизация. Палитра History: линейный и нелинейный режимы палитры, снимки, инструмент HistoryBrush, инструмент ArtHistoryBrush, инструмент Erase.

Практика (4 часа). Применение инструмента Кисть и Архивная художественная кисть.

3.6. Работа с файлами: сохранение, оптимизация, печать (4 часа).

Теория (2 часа). Растровый формат. Команда New. Команда Open. Команда Browse. Команда Save. Команда Place. Команды Import и Export. Команда Scripts. Команда FileInfo. Команда Print. Остальные команды меню File. Растровые форматы.

Практика (2 часа). Исследование меню File.

3.7. Настройки программы (2 часа).

Теория (1 час). «Горячие» клавиши. Основные установки. Раздел FileHandling. Раздел Display&Cursors. Раздел Transparency&Gamut. Раздел Units&Rulers. Раздел Guides, Grid&Slices. Раздел Plug-Ins&Scratch Disks. Раздел Memory&ImageCache. Раздел Type. Задание «горячих» клавиш. Настройка меню.

Практика (1 час). Настройка меню.

3.8. Цвет: выбор и управление (4 часа).

Теория (2 часа). Диалоговое окно. Общие понятия о цвете. Выбор цвета в диалоговом окне ColorPicker. Выбор цвета в палитре Color. Выбор цвета в палитре Swatches. Инструмент Eyedropper. Выбор цвета при работе с изображениями. Устранение эффекта красных глаз.

Практика (2 часа). Устранение с фотографии «красных глаз». Работа с различными цветовыми оттенками.

3.9. Работа со слоями (6 часов).

Теория (2 часа). Слой, трансформация слоя, корректирующий слой, непрозрачный слой, слой заливки. Понятие слоя. Создание нового слоя. Основные операции со слоями: отображение и сокрытие слоя, порядок следования слоёв, удаление слоя, трансформация слоя. Непрозрачность слоя. Корректирующий слой. Слой заливки.

Практика (4 часа). Работа со слоями.

3.10. Выделение фрагментов изображения и работа с ними (8 часов).

Теория (2 часа). Область выделения, привязка, линейки, направляющие линии. Выделение фрагмента изображения. Операции над областями выделения. Перемещение и копирование выделенных фрагментов. Привязка, линейки и направляющие линии.

Практика (6 часов). Выделение фрагмента и работа с выделенными областями.

3.11. Работа со слоями: эффекты и дополнительные инструменты (4 часа).

Теория (2 часа). Маска, связывание слоя. Эффект Drop Shadow. Эффект Inner Shadow. Эффект Outer Glow. Эффект Inner Glow. Эффект Bevel&Emboss. Эффект Satin. Эффект Color Overlay. Эффект Gradient Overlay. Эффект Pattern Overlay. Эффект Stroke. Связывание слоёв. Маски. Композитные изображения.

Практика (2 часа). Применение эффектов к слоям.

3.12. Коррекция цвета изображения и окрашивание (4 часа).

Теория (2 часа). Ретушь. Общие понятия. Команда Variations. Команда Levels. Команда Curves. Команда Color Balance. Команда Hue\Saturation. Команда Brightness\Contrast. Команда Invert. Команда Equalize. Команда Threshold. Команда Posterize. Команда Replace Color. Команда Match Color. Команда Photo Filter. Команда Shadow\Highlight. Заливка. Ретушь.

Практика (2 часа). Работа с основными командами.

3.13. Инструмент «Текст» (6 часов).

Теория (2 часа). Линейная деформация, растеризация. Особенности работы с текстом. Инструмент Type. Редактирование текста. Дополнительные возможности при работе с текстом. Эффекты при работе с текстом. Создание текста кистью.

Практика (4 часа). Практические задания по созданию и оформлению текста.

3.14. Векторная графика в растровой программе (6 часов).

Теория (2 часа). Сплайн, векторная графика, контур, вершина, контур отсечения. Понятие сплайна. Особенности работы с векторной графикой. Создание контуров. Преобразование контуров и областей выделения. Перемещение контура. Копирование контура. Трансформация контура. Работа с отдельными вершинами. Настройка вершин. Добавление и удаление вершин. Обводка контуров. Заливка контуров. Контур отсечения. Фигуры: создание фигур, стили фигуры, работа с пользовательскими фигурами, особенности работы со слоями. Растеризация векторных объектов. Импорт и экспорт контуров.

Практика (4 часа). Практические задания по освоению приёмов работы с векторной графикой.

3.15. Градиенты и фильтры для всего изображения (4 часа).

Теория (2 часа). Градиент, фильтр. Создание градиента. Работа с наборами градиентов. Настройка градиента. Работа с галереей фильтров. Ослабление действия фильтра. Фильтр Liquify. Фильтр Extract. Фильтр PatternMaker. Фильтр VanishingPoint. Фильтры групп Artistic&Sketch. Фильтры групп Blur&Sharpen. Фильтры групп BrushStrokes. Фильтры групп Distort. Фильтры групп Noise&Pixelate. Фильтры групп Render.

Практика (2 часа). Практические задания по освоению приёмов работы с фильтрами.

3.16. Создание творческого проекта (4 часа).

Практика (4 часа). Практическое задание. Разработка дизайна открытки.

Раздел IV. Векторная графика – 62 часа

4.1. Назначение и возможности программы (2 часа).

Теория (2 часа). Основные возможности векторной программы. Области применения.

4.2. Основные инструменты, меню программы (4 часа).

Теория (2 часа). Рабочее окно графической программы. Основы работы с объектами. Обзор рабочей среды. Настройка яркости пользовательского интерфейса приложения. Панель Tools. Панель Control. Работа с палитрами.

Панели инструментов, палитр, режимы отображения, способы масштабирования.

Практика (2 часа). Исследование основного меню программы.

4.3. Выделение и выравнивание (2 часа).

Теория (1 час). Способы использования инструментов Selection (Выделение), Direct Selection (Прямое выделение), Group Selection (Выделение в группе). Выделение с помощью прямоугольной области. Выделение объектов с помощью инструмента Magic Wand (Волшебная палочка) и по их схожим свойствам.

Практика (1 час). Работа с инструментами выделения и выравнивания.

4.4. Создание и редактирование фигур (4 часа).

Теория (1 час). Создание нового документа. Работа с базовыми фигурами. Представление о режимах рисования. Создание прямоугольников, прямоугольников со скругленными углами, эллипсов, многоугольников. Рисование за объектами. Создание звезд. Изменение ширины и выравнивания обводки. Работа с сегментами линии. Соединение контуров. Использование инструмента Width. Преобразование обводки в кривые. Комбинирование и редактирование фигур. Работа с инструментом Shape Builder, с эффектами палитры Pathfinder, с режимами фигуры. Использование режима рисования Draw Inside. Редактирование фигур, расположенных внутри других фигур. Использование инструмента Eraser. Трассировка изображения для создания фигур.

Практика (3 часа). Практическая работа с инструментами редактирования фигур.

4.5. Трансформирование объектов (4 часа).

Теория (1 час). Управление, добавление, редактирование, переименование и переупорядочивание монтажными областями. Трансформирование объектов. Работа с линейками и направляющими. Масштабирование, отражение, вращение, искажение, точное позиционирование объектов. Изменение перспективы. Выполнение нескольких трансформаций. Использование эффекта Free Distort.

Практика (3 часа). Практическая работа с монтажными областями и объектами.

4.6. Рисование с помощью инструментов Pen и Pencil (6 часов).

Теория (2 часа). Знакомство с инструментом Pen. Рисование прямых линий. Использование слоев-шаблонов. Завершение отрезков путей и разъединение линий. Рисование кривых. Выделение и настройка криволинейных отрезков. Рисование различных типов кривых: плавных и заостренных. Редактирование кривых путем замены плавной кривой заостренной и наоборот. Добавление указателей стрелок. Создание пунктирных линий. Добавление, удаление и модификация опорных точек. Новые средства Illustrator CS для работы с опорными точками. Использование инструмента Pencil (Карандаш). Настройка контура инструментом Pencil (Карандаш). Сглаживание линий инструментом Smooth (Сглаживание).

Практика (4 часа). Практическая работа: рисование с помощью инструментов Pen и Pencil.

4.7. Работа с цветом и раскрашивание (6 часов).

Теория (2 часа). Представление о цвете. Цветовые режимы. Представление об элементах управления цветом. Создание цвета. Создание и сохранение пользовательского цвета. Редактирование образца цвета. Использование библиотек образцов. Создание плашечного цвета. Использование палитры цветов. Создание и сохранение оттенка цвета. Копирование атрибутов оформления. Создание цветовых групп. Работа с палитрой Color Guide. Редактирование цветовой группы. Редактирование цветов графического объекта. Работа с палитрой Kuler. Назначение цветов графическому объекту. Коррекция цвета. Раскрашивание с помощью узоров. Применение существующих узоров. Создание, применение и редактирование узора. Работа с быстрой заливкой. Создание группы с быстрой заливкой. Редактирование областей быстрой заливки. Настройка зазоров.

Практика (4 часа). Практическая работа: раскрашивание картинки по выбору.

4.8. Работа с текстом (4 часа).

Теория (1 час). Работа с текстом. Создание текста из точки. Создание текста в текстовой области. Импорт текстовых файлов в текстовую область. Работа с переполнением текста и повторным заполнением текста. Связывание текста. Создание столбцов текста. Форматирование текста. Изменение размера, цвета шрифта. Изменение дополнительных атрибутов текста. Работа с глифами. Изменение размеров текстовых объектов. Изменение атрибутов абзаца. Создание и использование стилей текста. Создание и использование стиля абзаца. Редактирование стиля абзаца. Копирование атрибутов текста. Создание и применение стиля символов. Редактирование стиля символов. Изменение формы текста путем искажения оболочки. Изменение формы текста в оболочке. Обтекание объекта текстом. Создание текста по открытому контуру. Создание текста по закрытому контуру. Преобразование текста в кривые.

Практика (3 часа). Практическая работа: работа с текстом.

4.9. Работа со слоями (2 часа).

Теория (1 час). Создание слоев. Выделение и перемещение объектов и слоев. Копирование содержимого слоев. Перемещение, закрепление, просмотр, вставка, поиск слоев. Применение к слоям атрибутов оформления. Изоляция слоев.

Практика (1 час). Работа со слоями.

4.10. Рисование перспективы (4 часа).

Теория (1 час). Понятие о перспективе. Представление о сетке перспективы. Работа с сеткой перспективы. Редактирование сетки перспективы. Рисование, выделение и трансформирование объектов в перспективе. Прикрепление объектов к перспективе. Редактирование плоскостей вместе с объектами. Добавление и редактирование текста в перспективе. Работа с символами в перспективе. Добавление символов на сетку перспективы.

Трансформирование символов в перспективе. Открепление содержимого от перспективы. Работа с горизонтальной плоскостью.

Практика (3 часа). Работа с перспективами.

4.11. Создание переходов между цветами и фигурами (2 часа).

Теория (1 час). Работа с градиентами. Создание и применение линейного градиента. Изменение направления и угла градиентного перехода. Применение градиента к обводке. Редактирование градиентной обводки. Создание и применение радиального градиента. Настройка радиального градиента. Применение градиента к нескольким объектам. Другие методы редактирования цветов градиента. Добавление прозрачности к градиентам. Создание переходов между объектами. Создание перехода с заданным числом шагов. Модификация перехода. Создание и редактирование плавных цветовых переходов.

Практика (1 час). Работа с переходами между цветами и фигурами.

4.12. Работа с кистями (6 часов).

Теория (2 часа). Работа с кистями. Использование каллиграфических кистей. Редактирование кисти. Использование цвета заливки с кистями. Удаление мазков кисти. Использование объектных кистей. Рисование с помощью инструмента Paintbrush. Редактирование контуров с помощью инструмента Paintbrush. Создание объектной кисти. Редактирование объектной кисти. Использование кистей из щетины. Рисование кистью из щетины. Использование узорчатых кистей. Создание узорчатой кисти. Применение узорчатой кисти. Изменение атрибутов цвета кистей. Изменение цвета кисти с использованием метода окраски Tints. Изменение цвета кисти с использованием метода Hue Shift. Работа с инструментом Blob Brush. Рисование инструментом Blob Brush. Редактирование с помощью инструментов Blob Brush и Eraser.

Практика (4 часа). Работа с различными кистями.

4.13. Применение эффектов (2 часа).

Теория (2 часа). Использование интерактивных эффектов. Применение эффекта. Редактирование эффекта. Стилизация текста с помощью эффектов. Редактирование фигур с помощью эффекта Pathfinder. Применение эффекта Offset Path. Создание трехмерных объектов. Модификация трехмерных объектов, построенных различными способами. Настройка освещения. Отображение символов на поверхности трехмерных объектов.

Практика (4 часа). Работа с эффектами.

4.14. Применение атрибутов оформления и стилей графики (2 часа).

Практика (2 часа). Практическая работа с применением атрибутов оформления и стилей графики «Мой логотип». Использование атрибутов оформления. Редактирование и добавление атрибутов оформления. Добавление дополнительной обводки и заливки. Применение атрибутов оформления к слою. Создание и сохранение стиля графики. Применение стиля графики к объекту. Замена атрибутов стиля графики. Применение стиля графики к слою. Изменение стиля графики, примененного к слою. Применение существующих стилей графики. Применение нескольких стилей графики. Применение стиля графики к тексту. Копирование и удаление стилей графики.

4.15. Работа с символами (2 часа).

Теория (1 час). Работа с символами. Использование библиотек символов программы. Создание, редактирование символа. Замена экземпляра символа другим символом. Изоляция отдельных экземпляров символа. Изменение дополнительных параметров символов. Использование инструментов для работы с символами. Распыление экземпляров символов. Редактирование наборов символов с использованием инструментов для работы с символами. Копирование и редактирование наборов символов. Сохранение иллюстраций в палитре Symbols и извлечение их оттуда. Проецирование символа на трехмерный объект.

Практика (1 час). Работа с символами.

4.16. Комбинирование векторной графики с файлами других программ (6 часов).

Теория (4 часа). Работа с графической программой. Комбинирование иллюстраций. Векторная графика в сравнении с растровой. Импорт файлов. Помещение файла. Трансформирование помещенного изображения. Встраивание изображения с композициями слоев. Коррекция цвета помещенного изображения. Связи изображений. Поиск информации о связи. Замена связанного изображения. Экспорт файла со слоями в формат графической программы. Применение обтравочной маски к изображению. Редактирование маски. Маскирование объекта фигурой. Маскирование объекта несколькими фигурами. Создание непрозрачной маски. Редактирование непрозрачной маски. Захват образцов цвета из помещенных изображений.

Практика (2 часа). Работа с файлами других приложений. Практическая работа.

V Итоговое занятие - 4 часа

5.1. Итоговое занятие. Аттестация (4 часа).

Практика (4 часа). Выполнение творческого задания (итогового проекта) «Афиша праздничного концерта» и его защита. Аттестация.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Основной формой проведения занятий являются аудиторные занятия: лекции, практические работы, защита проекта. Принцип реализации Программы: «от простого к сложному». На первых занятиях используется метод репродуктивного обучения (объяснение, демонстрация наглядных пособий). На этом этапе обучающиеся выполняют задания точно по образцу. В течение дальнейшего обучения постепенно усложняя технический материал, подключаются методы продуктивного обучения, такие как метод проблемного изложения, частично-поисковый метод, метод проектов.

Творчески активным обучающимся предлагаются дополнительные или альтернативные задания, с более слабыми обучающимися порядок выполнения работы разрабатывается вместе с педагогом.

Материально-технические условия реализации Программы

При реализации Программы используются методические пособия, дидактические материалы, материалы на электронных носителях.

Аппаратное обеспечение:

– Наличие кабинета для проведения занятий, соответствующего нормам и правилам СанПиН;

- Комплект столов и стульев;
- Стол для педагога;
- Компьютеры (ноутбуки) обучающихся.
- Компьютер преподавателя.
- Проектор.
- Интерактивная доска.
- Принтер.
- Сканер.

Программное обеспечение:

- Операционная система.
- Лицензионный графический редактор.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы для педагога

1. Дэвид Эйри, «Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера», пер. с англ. – Москва: Рид Групп 2010г.
2. Визуальный дизайн: основы графики и предпечатной подготовки с помощью графических инструментов / под ред. М. А. Райтмана; пер. с англ. – Москва: Рид Групп, 2011.
3. Кэлби С. Хитрости и секреты работы в графических редакторах 7/Пер с англ. – Москва: Издательский дом «Вильямс», 2007.
4. Келби Скотт «Ретушь портретов с помощью графических редакторов для фотографов» пер. с англ. – Москва: Рид Групп Стив 2012.
5. Роберт Брингхерст “Основы стиля в типографике” – Москва: Бук-пресс, 2011.
6. Мануйлов В.Г. Ретуширование и обработка цифровых изображений. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №7 – 2006.
7. Иоханнес Иттен учебный курс «Искусство цвета». Москва: Изд-во ТРИУМФ, 2006.
8. Дэн Роэм “Визуальное мышление” Е. И. Тучкевич. – Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2018.

Список рекомендуемой литературы для обучающихся

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.

Интернет-ресурсы

1. Графическая обработка онлайн на русском бесплатно: [Электронный ресурс]// URL:<https://photoshop-com.ru/online.html> (Дата обращения: 12.10.2020).
2. Видео уроки по графическому дизайну для начинающих: [Электронный ресурс]//сайт YouTube. URL: <https://www.youtube.com/playlist?list=PL0XUBaGiS6xjofSYnU4yKbdqmGY6RyE68> . (Дата обращения: 12.10.2020).
3. Видео уроки векторной графики: [Электронный ресурс]//сайт YouTube.URL:<https://www.youtube.com/playlist?list=PLACB440C8DD16BA9>. (Дата обращения: 12.10.2020).

Вводный контроль программы «Инфографика»

Детское объединение: _____

Ф.И.О. педагога: _____

Дата проведения: _____ Форма проведения: _____

Номер группы: _____ Год обучения: _____

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированных качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
Количество учащихся								

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2;
- на среднем уровне: 3-4;
- на высоком уровне: 5-6

Задание, вопросы:

1. Что такое фотоманипуляция?
2. Отличия векторного изображения от растрового.
3. Способы хранения изображений в файлах.
4. Перечислите основные задачи растровой программы.

Подпись педагога _____

Старший методист/курирующий методист

Промежуточная аттестация программы «Инфографика» - 2 полугодие

Детское объединение: _____

Ф.И.О. педагога: _____

Дата проведения: _____ Форма проведения: _____

Номер группы: _____ Год обучения: _____

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированных качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
Количество учащихся								

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2;
- на среднем уровне: 3-4;
- на высоком уровне: 5-6

Задание, вопросы:

1. Цифровые файлы фотографий и их разновидности.
2. Основные программы для обработки файлов.
3. Фотоманипуляция программе.
4. Тестовое задание.
5. Отбор работ после компьютерной обработки для выставки.

Подпись педагога _____

Старший методист/курирующий методист

**Система критериев оценки сформированности качеств знаний учащихся
по программе «Инфографика»**

Уровни	Шкала оценок	Критерии		
		Образовательный аспект	Воспитательный аспект	Развивающий аспект
		Показатели		
Творческий	5-6	<p>Прекрасно выполняет практические задания, используя теоретическую базу знаний. Учащийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием; учащийся овладел на умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества, знает общий интерфейс и возможности графической программы проявлять творчество в создании своей работы. Сформированы умения самостоятельно применять полученные знания в быту.</p>	<p>Сформировано четкое осознание социальной значимости полученных знаний. Творческое отношение к обучению: устойчивый интерес к содержанию и процессу учебно-познавательной деятельности, творческая активность, познавательная самостоятельность, критический подход в создании проектов. Высокий мотивационный уровень к результативности своего проекта. Активное участие в жизнедеятельности Дворца.</p>	<p>Преобладает творческое мышление (быстро ориентируется в новом проекте, легко применяет полученные знания на практике, вносит свои идеи). Преобладает усидчивость, высокая концентрация на завершение проекта. Сформированы умения организовывать направленную деятельность, ориентироваться в информационных потоках. Сформированы умения и навыки самообразовательной деятельности.</p>
Конструктивный	3-4	<p>У учащегося объём усвоенных знаний составляет 70-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой; объём усвоенных умений и навыков составляет 70-50%; работает с оборудованием с помощью</p>	<p>Достаточно полное понимание социальной значимости получаемых знаний. Постоянный интерес к выполняемым заданиям. Самостоятельность в реализации частных этапов проектной деятельности. Критический подход к</p>	<p>При осуществлении мыслительных этапов обучения нуждается в некоторой помощи педагога (наводящие вопросы, примеры, напоминания). Проявляет в неполной мере трудоёмкость, способность</p>

		педагога; в основном, выполняет задания на основе образца; но недостаточно отработаны умения и навыки. Прочное усвоение последовательности выполнения технических действий и операций позволяет самостоятельно использовать полученные ранее знания в изменённых ситуациях.	изучаемому материалу не сформирован. Ответственность за результативность своей деятельности достаточная.	организовывать свою деятельность, совершенствовать приобретённые умения и навыки. Мотивация на самообразовательную деятельность развита недостаточно.
Репродуктивный	0-2	Учащийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога; выполняет задания по образцу, повторяет действия за преподавателем, что не способствует формированию достаточно обобщённых и прочных связей. Недостаточно сформированы основные учебные умения.	Социальная значимость знаний и умений по цифровой обработке. Познавательный интерес к процессу съемки на уровне любопытства, проб своих творческих возможностей, желание общения со сверстниками, побуждение к участию в деятельности посредством контроля со стороны, внешними стимулами. Познавательная активность воспроизводящая, самостоятельно не развита, критический подход к изучаемому материалу не наблюдается. Исполнительское отношение к учению. Ответственность за готовый результат своей работы не сформирована.	Репродуктивное мышление (выполнение заданий по подготовленному плану, после объяснения). Формирование новых знаний на уровне восприятия. Преобладает механическая память. В основном не сформированы умения самостоятельно производить действия с программой: создавать документы, использовать слови, работать с фильтрами.

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода**

Принята на заседании
педагогического совета
от «30» июня 2023г.
Протокол № 6

Утверждаю:
Директор МБУДО БДТ
П.А. Жандармова
«30» июня 2023г.
Приказ № 420



**Авторская общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Основы программирования»**

Направленность: техническая
Возраст учащихся: 10 – 18 лет
Уровень программы: стартовый
Срок реализации: 1 год

Автор:
Козлов Данил Александрович,
педагог дополнительного образования

Белгород, 2023 г.

Рецензия
на авторскую общеобразовательную общеразвивающую программу
«Основы программирования»

Автор программы:

Козлов Данил Александрович, педагог
дополнительного образования

Учреждение, реализующее программу:

муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования «Белгородский
Дворец детского творчества» г. Белгорода.

Общая характеристика программы: Авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы программирования» по содержанию является технической направленности, по форме организации работы – *групповая*. Возраст учащихся – 10 – 18 лет. Срок реализации – 1 год. Уровень программы – *стартовый*.

В Пояснительной записке новизна программы отражает практическую значимость по развитию ИТ-компетентности у учащихся. Программа открывает новые возможности деятельности юных программистов и даёт им возможность изучить основы современных языков программирования, создавать простейшие программы, приложения и компьютерные игры.

Актуальность программы обусловлена тем, что информационные технологии не стоят на месте, происходит постоянное обновление, вследствие чего появляется необходимость постоянно совершенствовать знания в этой области. Знакомство с новыми программными продуктами и новыми методиками, отсутствие качественных учебно-методических изданий – всё это актуализирует потребность в создании подобных программ. Программист – очень востребованная специальность, и данная образовательная программа, позволяет школьникам, получить стартовые знания и определиться с будущей профессией.

Программа интересна содержанием занятий, которые способствуют формированию творческого и технического мастерства и содействуют интеллектуальному развитию ребенка. Учащимся предлагается целый ряд специальных заданий на наблюдение, сравнение, домысливание, фантазирование. Дети получают дополнительные знания по таким предметам, как, информатика, математика, дизайн, знакомятся с деятельностью профессий программиста, дизайнера.

В программе соблюдена структура, описаны цель и задачи, раскрывается формирование универсальных учебных действий. Содержательная часть программы раскрывает основные темы занятий, их содержание и обоснование. Язык и стиль изложения отличаются четкостью, ясностью, логикой.

Автором отмечены отличительные особенности программы, которые заключаются в том, что реализация программы создает интеграционную среду. В программе осуществляется интеграция двух направленностей –

технической и творческой. Приоритетной выступает техническая направленность, так как окончательный вариант продукта создается с помощью компьютерных технологий, а творчество необходимо при создании дизайна и удобного интерфейса.

Содержание образовательной программы выстроено в логичной последовательности, соответствует обозначенной теме, поставленным целям и задачам. Проведен анализ, обобщение и систематизация материалов с использованием педагогического опыта. Работа является авторской педагогической разработкой и представляет практическую значимость. Образовательная программа выполнена грамотно, соответствует необходимым требованиям и рекомендациям к оформлению подобных разработок для их последующей публикации на образовательном портале. Представленная работа может быть интересна широкому кругу целевой аудитории и рекомендована к использованию в профессиональной деятельности.

Автор программы придерживается представленных нормативно-правовых документов.

В содержании программы автором описаны теория и практика, даны формы контроля и аттестации, показано методическое обеспечение программы, представлены оценочные диагностические материалы.

Авторская программа вызывает интерес своей обоснованностью, умением автором отобрать необходимый материал, на который она опирается в своей практической деятельности.

В рабочей учебной программе даны рекомендации и способы реализации требований образовательного стандарта к знаниям и умениям школьников, указаны цели и задачи дисциплины, требования к уровню освоения содержания дисциплины, объем и виды учебной работы, учебно-методическое и материально-техническое обеспечение, рекомендуемый перечень тем практических занятий. Результатом освоения программы дисциплины является получение обучающимися знаний и умений, обеспечивающих овладение общими компетенциями по специальности и личностными результатами.

Программа соответствует специфике дополнительного образования детей. В целом, структура и содержание программы соответствуют предъявляемым требованиям к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам, и может быть рекомендована к практическому применению в системе дополнительного образования детей технической направленности.

Рецензент:

Доцент кафедры прикладной математики и компьютерного моделирования
института инженерных и цифровых технологий НИУ «БелГУ», к.т.н.



Ядута А.З.

Рецензия
на авторскую общеобразовательную общеразвивающую программу
«Основы программирование»

Автор программы: Козлов Данил Александрович, педагог дополнительного образования

Учреждение, реализующее программу: муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода.

Общая характеристика программы: Авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «**Основы программирования**» по содержанию является технической направленности, по форме организации работы – *групповая*. Возраст учащихся – 10 – 18 лет. Срок реализации – *1 год*. Уровень программы – *стартовый*.

В Пояснительной записке автором дана характеристика структуры общеобразовательной программы «**Основы программирования**», которая основана изучении информационных, коммуникационных технологий; продемонстрированы основные приемы эффективного использования информационных ресурсов Интернет; изучение основ языка программирования C++, языка Python и правил создания интерфейсов использованием данных языков программирования; учащиеся знакомятся с наиболее распространенными программами создания программ и приложений, простейших игр, их возможностями и особенностями; формирование основных навыков проектирования, создания алгоритмов и отладки готовых программ; познакомлены с различными способами создания графической информации, особенностями использования графических элементов при создании интерфейсов программ; формируются первоначальные навыки визуального программирования.

Авторская общеразвивающая программа базируется на современных требованиях модернизации системы образования, анализе педагогического опыта автора, детского и родительского спроса на образовательные услуги в техническом воспитании, на потенциале образовательного учреждения в развитии созданного во Дворце детского творчества центра инновационных технологий и технического творчества.

Программа курса способствует развитию творческих способностей, логического мышления, углубления знаний в области алгоритмизации и программирования, расширению общего кругозора учащихся. Программа позволяет успешно готовиться к участию в олимпиадах, конкурсах. Кроме того, данный курс поможет учащимся, выбравшим предмет «Информатика» для сдачи экзамена по выбору, а также облегчит изучение других языков программирования.

Основной целью учебного курса является обучение программированию через создание творческих проектов по информатике. Курс развивает творческие способности учащихся, а также закладывает пропедевтику

наиболее значимых тем курса информатики и позволяет успешно готовиться к участию в олимпиадах по программированию. Изучение курса позволит учащимся познакомиться с концепцией программирования в средах программирования C++ и Python.

На протяжении учебного курса рассматриваются базовые приемы программирования, такие как написание программного кода, создание форм, объявление переменных, вычисление выражений, использование ветвлений, выбора и циклических конструкций и многое, многое другое. При этом осваиваются приемы создания различных программ (приложений). Разработка каждого программного проекта реализуется в форме выполнения практической работы на компьютере (компьютерный практикум). Текущий контроль уровня усвоения материала должен осуществляться в основном по результатам выполнения учащимися практических заданий на компьютере. Итоговый контроль осуществляется по результатам защиты итоговых проектов. В процессе защиты учащийся должен представить работающую компьютерную программу, которая решает поставленную перед ним задачу, и обосновать способ ее решения.

Актуальность программы «Основы программирования» заключается в том, что она помогает развивать у учащегося инженерное мышление, посредством использования компьютерных программ в различных предметных областях, что является важным компонентом учебной деятельности для современного обучающегося и способствует формированию метапредметных навыков.

Отличительными особенностями программы является то, что программа интегрирует знания учащихся в области точных наук, способствует развитию их социальной адаптации. Практико-ориентированная направленность программы помогает учащимся с помощью программирования изучать на профессиональном уровне такие дисциплины, как математика, физика и информатика.

В программе определена цель, даны задачи, представлены формы контроля и аттестации, календарный учебный график, в содержании расписаны практические и теоретические занятия, разработаны оценочные диагностические материалы, описано методическое сопровождение, литература, что характеризует соблюдение автором методических требований к разработке программ.

Возрастное комплектование в группы учащихся позволяет педагогу построить свое занятие соответственно их возрастным особенностям; выбирать методику проведения занятий, рационально планировать время для теоретических занятий и практических работ.

Автор учитывает специфику дополнительного образования и определяет ее образовательную деятельность, нацелив на:

- формирование и развитие творческих способностей учащихся;
- удовлетворение индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном, нравственном, художественно-эстетическом развитии;
- формирование культуры здорового и безопасного образа жизни;

- обеспечение духовно-нравственного, гражданско-патриотического, трудового воспитания учащихся;
- выявление, развитие и поддержку талантливых учащихся, а также лиц, проявивших выдающиеся способности;
- создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, профессионального самоопределения и творческого труда учащихся;
- социализацию и адаптацию учащихся к жизни в обществе.

Язык и стиль изложения отличаются четкостью, ясностью, логикой.

Авторская программа «Основы программирования» вызывает интерес своей обоснованностью, умением автора отобрать необходимый материал, на который он опирается в своей практической деятельности и может быть рекомендована к практическому применению в системе дополнительного образования детей технической направленности.

Рецензент:

Заместитель директора



Е.Н.Долматова

*Подпись замдиректора Долматовой Е.Н.
завершено.
ситуация по кадрам*



Пояснительная записка

Авторская общеобразовательная общеразвивающая программа **«Основы программирования»** *технической* направленности, *стартового* уровня.

Информационные технологии давно стали неотъемлемой частью нашей жизни, и требуют умений получать новые знания, без которых сложно рассчитывать на успех.

Программа «Основы программирования» включает в себя практическое освоение методик создания программ, прикладных, информационно-справочных приложений и автоматизированных сайтов.

Основа программы — личностная, практическая и продуктивная направленность занятий. Одна из целей обучения программированию — предоставить ученикам возможность личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационным технологиям и ресурсам. Для достижения данной цели необходимо, чтобы при изучении общих для всех сетевых технологий каждый учащийся мог создавать лично значимую для него образовательную продукцию. Такой продукцией в данном курсе готовая программа.

Каждый учащийся создает лично значимую для него образовательную продукцию — сначала простейшие программы линейной структуры, затем их отдельные элементы и целостные объектно-ориентированные программы. Освоение знаний и способов программирования осуществляется в ходе разработки учениками различных программ по заданию, так и на темы, которые они определяют для себя самостоятельно. Осознание и присвоение учащимися достигаемых результатов происходят с помощью рефлексивных заданий. Такой подход гарантирует повышенную мотивацию и результативность обучения.

Ключевой особенностью курса является его направленность на формирование у учащихся навыков поиска собственного решения поставленной задачи, составления алгоритма решения и его реализации с помощью средств программирования. Знания, умения и способы создания программ являются элементами информационной компетенции — одной из ключевых компетенций старшей профильной школы.

Таким образом, освоенный инструментарий — знаний языков программирования — выступает отдельным образовательным продуктом учеников наряду с разработанными ими приложениями. Осознание и присвоение учащимися данного типа продукции происходят с помощью рефлексивных заданий, включенных в содержание занятий.

Нормативно-правовой базой авторской общеобразовательной общеразвивающей программы **«Основы программирования»** являются:

- Конституция Российской Федерации.
- Федеральный закон от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании

в Российской Федерации».

– Федеральным законом от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

– Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года №678-р.

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации (МинПросвещения России) от 27 июля 2022 г. № 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) – (в рамках действующего законодательства).

– Примерные требования к программам дополнительного образования детей. Нормативно-правовой аспект (из письма Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 №06-1844) – (в рамках действующего законодательства).

– Приказ Минобрнауки России от 05.05.2018г. №298н «Об утверждении профессионального стандарта «педагог дополнительного образования детей и взрослых»».

– Методические рекомендации по организации современной системы дополнительного образования детей в Белгородской области. ОГБУ «Белгородский региональный модельный центр дополнительного образования детей», 2019.

– «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» П 2.4.3648-20 от 28 сентября 2020г. №28.

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. N 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания".

– Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода.

Новизна авторской общеобразовательной общеразвивающей программы «**Основы программирования**» состоит в том, что данная программа позволяет учащимся не просто создавать простейшие приложения, а разрабатывать программы от планирования структуры и разработки алгоритма, до создания дизайна, и тестирования готовой программы. Обучающиеся будут в тренде новшеств сферы информационных технологий, и будут иметь огромный выбор средств для создания программ.

Актуальность программы обусловлена тем, что она основана на растущей потребности работы в сфере информационных технологий, а также программа дает возможность творческого и технического самовыражения ребенка развития навыков работы с компьютером. Создание программ, заключается в том, что создание своих приложений, это эффективный инструмент развития творчества обучающихся. Критерием проявления творчества является характер выполнения обучающимся предлагаемых ему мыслительных заданий.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в том, что она позволяет реализовать связь с общим образованием, выраженную в более эффективном и успешном освоении учащимися общеобразовательных программ благодаря развитию у детей информационной культуры и широкого круга компетенций применения ИКТ в различных сферах деятельности.

Цель: *приобретение обучающимися теоретических знаний и практических навыков по использованию средств и методов создания приложений и программ, сред программирования.*

Задачи обучения:

обучающие:

- обучить технологиям создания программ на языке C++, python;
- научить применять полученные знания на практике;
- способствовать умению работать с инструментами создания программ – сред программирования;
- содействовать индивидуальному росту учащегося в области информационно-компьютерных технологий.

развивающие:

- способствовать развитию интереса к компьютерной грамотности;
- развивать интерес к изучаемому виду деятельности;
- развитие умения работать в коллективе;
- развитие критического, системного и алгоритмического мышления.

воспитательные:

- воспитывать ответственное отношение к работе в сети «Интернет»;
- формировать культуру общения и внутреннюю культуру современной личности;
- воспитание аккуратности и трудолюбия;
- воспитывать потребность к личной безопасности и безопасности окружающих.

Отличительной особенностью данной авторской общеобразовательной общеразвивающей программы «**Основы программирования**» является то, что она дает возможность каждому обучающемуся попробовать свои силы в разных видах творчества, связанных с информационными технологиями. Программа направлена на индивидуальное развитие творческих способностей каждого учащегося и способностей технического творчества, предполагает подачу учебного материала, опираясь на возможности каждого

ребенка осваивать материал со своей скоростью. Отличительной чертой от других программ сходной тематики является знакомство учащихся с современными средствами разработки приложений и программ, которые в настоящее время являются одной из наиболее динамично развивающихся отраслей ИКТ технологий.

Возраст учащихся: 10 – 18 лет.

Возрастные особенности детей 10 – 14 лет

Переход от детства к взрослости является важным моментом в данном возрасте, так как в этот период происходит «подростковый кризис». Саморазвитие и самообразование являются главными новообразованиями в данном возрасте. У ребят в этом возрасте происходит интенсивное формирование самосознания, развивается интеллект, ярче проявляется склонность к занятиям определенного вида: спорт, рисование, техника, музыка, танцы, информационные технологии и др. В отрядах подростков ярче проявляется разделение на лидеров и «всех остальных».

Возрастные особенности детей 15 – 18 лет

Старший школьный возраст — **15-18 лет** (ранняя юность). Возраст детей 15-16 лет называется старшим подростковым возрастом. Дети в этом возрасте уже практически сформировавшиеся интеллектуально развитые личности. У них есть свое мнение и свой вкус. Они готовы вести обсуждение по любому вопросу, аргументировано доказывать свое мнение. Все большее место в их жизни занимает учеба, репетиторы и мысли о поступлении. Психологические, личностные изменения у подростка происходят неравномерно. Подросток заявляет о себе, как о взрослом человеке, Ведущая деятельность в этом возрасте — учебно-профессиональная, именно в этом возрасте формируются профессиональные интересы профессиональные интересы, возможности применять полученные знания и творческий опыт в практической деятельности. В процессе обучения по данной программе, подростки могут испытать себя в деятельности, связанной с информационными технологиями и определить свой будущий профессиональный выбор.

Срок реализации программы: программа рассчитана на 1 год обучения.

Формы занятий: группой, в подгруппах и индивидуально, сочетая принцип обучения группой с индивидуальным подходом.

Занятия группой – количество учащихся в группе 8 – 10 человек. Обучение проходит в традиционной и нетрадиционной форме занятий, в зависимости от изучаемой темы, уровня подготовки, возрастных и творческих особенностей учащихся.

Режим занятий: 3 раза в неделю по 2 академических часа, 216 часов в год.

По усмотрению руководителя коллектива возможны изменения и перестановки изучаемых тем с учетом материально-технической базы, погодных условий, интересов учащихся и др.

Данная авторская общеобразовательная общеразвивающая программа предусматривает работу с детьми-инвалидами, с детьми с ОВЗ, если данный вид деятельности не противопоказан состоянию здоровья таких детей. Данная программа также предполагает работу с талантливыми детьми.

Программой предусматривается обучение учащихся по индивидуальному учебному плану в связи с необходимостью полноценной доступной подачи учебного материала как в группах одного возраста, так и в разновозрастных группах, являющихся основным составом детского объединения.

Данная программа может быть использована как в дистанционном, так и в сетевом обучении.

Планируемые результаты освоения программы

К концу учебного года учащиеся будут **знать**:

- теоретические сведения о создании программ (Builder C++, Python, других вспомогательных программ);
- теоретические аспекты и базовые технологии создания программ;
- методы и средства создания программ.

уметь:

- обучить технологиям разработки программ и осуществлять создание структуры программ;
- научиться использовать среды программирования и их инструменты;
- решать математические задачи, посредством программирования;
- создавать простейшие двухмерные игры;
- грамотно использовать программные модули для обеспечения необходимого функционала программы;
- публиковать сайты на Python;

В результате освоения данной программы у учащихся будут сформированы УУД:

Личностные УУД:

- стойкий интерес в области программирования;
- умение ставить и реализовывать свою цель;
- развито доброжелательное отношение ко всем участникам коллектива, чувство коллективизма, потребности и готовности работать с компьютером;

Регулятивные УУД:

- понимать и принимать учебную задачу, сформулированную педагогом;
- осуществлять контроль и оценку результатов своей деятельности;
- анализировать причины успехов и неудач.

Познавательные УУД:

- анализировать теоретический материал;

– обобщать свои знания, умения и навыки, реализовывать их на практике.

Коммуникативные УУД:

– уметь общаться с участниками образовательного процесса;
– формулировать свои затруднения, предлагать помощь, работать в сотрудничестве.

Овладение учащимися УУД создают возможность самостоятельного успешного усвоения новых знаний, умений и компетентностей на основе формирования **умения учиться**. Эта возможность обеспечивается тем, что универсальные учебные действия – это обобщенные действия, порождающие широкую ориентацию учащихся в различных предметных областях познания и мотивацию к обучению.

Формы подведения итогов реализации авторской образовательной общеразвивающей программы «Основы программирования»

Важнейшим элементом процесса обучения является контроль успеваемости учащегося, который является систематическим, результаты аргументированными. Исходя из этого, используются разные виды контроля:

– **контроль педагога** – по форме может быть фронтальным, групповым, парным, индивидуальным;

– **взаимоконтроль учащихся** – применяется при проведении практических, творческих и итоговых занятий;

– **самоконтроль** – применяется регулярно на учебных занятиях и в творческой деятельности. От осознания учащимся своих способностей зависит и его самоконтроль (самооценка), на основании которого возможен прогноз достижения высоких результатов.

Педагог детского объединения определяет не только конечную цель, но и отслеживает промежуточные результаты, благодаря которым он своевременно выявляет и предупреждает возможные отклонения от прогнозируемого результата.

Система отслеживания результатов образовательной деятельности включает в себя:

– **вводный контроль** – это первоначальное выявление уровня подготовленности к выбранному виду деятельности. Вводный контроль проводится в начале учебного года при наборе в детское объединение согласно разработанным диагностическим материалам (Приложение);

– **текущий контроль** осуществляется педагогом на каждом занятии, результаты оцениваются педагогом при помощи вербального метода.

Контроль предполагает: проведение творческих отчетов детского объединения в форме презентаций, творческих работ; проведение выставки эскизов и созданных персонажей и иллюстраций; участие детей в городских, областных, региональных и всероссийских конкурсах и фестивалях по программированию и разработке приложений; творческое тестирование; проектную деятельность как внутри объединения, так и за его пределом;

мастер-классы с участием детей; участие в праздниках, организуемых МБУДО БДДТ. Программой предполагаются открытые занятия, организацию мини-выставок.

В систему отслеживания результатов в обязательном порядке входит аттестация учащихся:

– *промежуточная аттестация* осуществляется в процессе усвоения учебного материала за полугодие, по завершении основных разделов учебно-тематического плана. Промежуточная аттестация проводится по завершению программы на итоговом занятии для проверки сформированных знаний, умений и навыков. Аттестация оценивается по трем уровням: высокий, средний, низкий. В качестве форм проведения итогов применяются – презентация и защита выпускных работ учащихся детского объединения.

Качество знаний определяется сформированными у учащихся знаниями, умениями и навыками. Качество знаний (конструктивный, репродуктивный, творческий уровень) отражается в карте сформированности качеств знаний учащихся. (Приложение).

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий	Календарно-тематическое планирование, расписание занятий
1 год	1 сентября	31 мая	36	108	216 часов	3 раза в неделю по 2 часа	Согласно Локальному акту Учреждения календарно-тематическое планирование находится в Рабочей программе педагога Занятия проводятся по расписанию, утвержденному директором МБУДО БДДТ

Учебно-тематический план

№ п/п	Разделы программы и темы занятий	Кол-во часов	В том числе		Форма контроля, аттестация	Воспитательная работа
			теория	практика		
Раздел 1: Введение		2	2	-		
1.1	Вводное занятие. Введение в образовательную программу. Техника безопасности	2	2	-	опрос	Умение работать в коллективе. Воспитание творческих способностей
Раздел 2: Изучение Основ языка программирования C++		126	47	79		
2.1	Изучение структуры программы C++	4	2	2	опрос, анализ	Усидчивость, аккуратность, чувство времени, взаимовыручка. Умение работать самостоятельно. Участвовать в коллективном анализе Воспитание творческих способностей. Расширять кругозор и информационную культуру. Способствовать развитию образного и логического мышления. Развивать внимательность и наблюдательность, творческое воображение и фантазию через творческие задания и упражнения. Определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога. Формировать творческое отношение к выполняемой работе
2.2	Стандартные типы данных	2	1	1	опрос, тестирование	
2.3	Программирование алгоритмов линейной структуры	10	4	6	опрос, коллективный анализ	
2.4	Программирование алгоритмов структуры ветвления	12	4	8		
2.5	Использование оператора SWITCH	4	2	2	просмотр работ	
2.6	Программирование алгоритмов циклической структуры	2	1	1	опрос, коллективный анализ, просмотр работ	
2.7	Программирование алгоритмов циклической структуры. Цикл For	4	-	4		
2.8	Программирование алгоритмов циклической структуры. Цикл While	2	1	1	опрос, тестирование	
2.9	Массивы	10	5	5		
2.10	Структуры	2	1	1	просмотр работ	
2.11	Использование функций и шаблонов функций	8	3	5	опрос, коллективный анализ, тестирование	Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.
2.12	Объекты и классы	8	5	3	опрос, коллективный анализ, просмотр работ	Воспитывать «вкус» к труду, уважение к его результатам.
2.13	Наследование классов	4	1	3	опрос,	Ответственное

					просмотр работ	отношение к учению. Формировать личностные УУД-устанавливать связь между целью учебной деятельности и ее мотивом. Создавать условия для развития творческого потенциала каждого учащегося.	
2.14	Знакомство с методикой визуального программирования	8	2	6	опрос, просмотр работ		
2.15	Создание текстового редактора	8	5	3	опрос, коллективный анализ, просмотр работ		
2.16	Графический вывод	4	1	3	опрос, тестирование		
2.17	Создание программы MultiPLayer	8	3	5			
2.18	Теоретические основы разработки компьютерных игр	2	1	1			
2.19	Базы данных	8	2	6	опрос, коллективный анализ, тестирование		
2.20	Прорисовка объекта на экране и способы управления им	2	2	-	опрос, коллективный анализ, просмотр работ		
2.21	Объектно-ориентированный подход к созданию игр. Работа с классами	4	-	4			
2.22	Произвольное движение и столкновение игровых объектов	6	1	5			
2.23	Движение фона. Двухмерная камера	2	-	2			
2.24	Создание платформенных 2D игр	2	-	2			
Раздел 3. Создание веб-страниц на языке программирования Python		86	25	61			
3.1	Введение в язык программирования Python. Среда программирования Python. Установка программы.	2	1	1	опрос, тестирование		Расширять кругозор и информационную культуру из области IT технологий Перерабатывать полученную информацию Формировать потребность в творческом развитии и самореализации.
3.2	Типы данных и функции вывода. Определение переменной. Переменные и	2	1	1	опрос, коллективный анализ, просмотр работ		

	арифметические выражения.					<p>Формировать эстетический вкус и эмоциональную культуру личности</p> <p>Умение работать самостоятельно.</p> <p>Воспитывать аккуратность, самостоятельность.</p> <p>Формировать уметь самостоятельно контролировать своё время и управлять им</p> <p>Формирование настойчивости в достижении целей, готовности к преодолению трудностей.</p> <p>Участвовать в коллективном анализе.</p> <p>Усидчивость, аккуратность, чувство времени, взаимовыручка</p> <p>Прилагать волевые усилия и преодолевать трудности и препятствия на пути достижения целей.</p> <p>Воспитание творческих способностей.</p> <p>Развитие коммуникабельности, трудолюбия, целеустремленности, аккуратности, внимания</p>
3.3	Чтение данных. Операции над строками. Примеры решения задач.	2	-	2	просмотр работ	
3.4	Отработка навыков решения простейших задач.	2	1	1	опрос, коллективный анализ, тестирование	
3.5	Логический тип данных и операции. Примеры использования логических выражений.	2	-	2		
3.6	Условный оператор. Вложенный условный оператор. Примеры решения задач.	4	2	2	опрос, коллективный анализ	
3.7	Отработка навыков решения простейших задач.	2	-	2	опрос, коллективный анализ, тестирование	
3.8	Цикл WHILE. Примеры решения задач.	2	-	2	опрос, коллективный анализ	
3.9	Подсчет суммы и оператор CONTINUE. Примеры решения задач.	2	-	2		
3.10	Отработка навыков решения простейших задач.	2	-	2		
3.11	Вещественные числа. Основы работы с вещественными числами. Округление вещественных чисел. Примеры решения задач.	2	-	2	опрос, коллективный анализ, тестирование	
3.12	Цикл For	8	-	8		
3.13	Отработка навыков решения простейших задач.	2	1	1		
3.14	Создание сайта с помощью Python	24	11	13		
3.15	Использование логики True, False, флагов	4	2	2	опрос, коллективный анализ	
3.16	Функции с параметрами	8	4	4	опрос, коллективн	

					ый анализ, тестирован ие	
3.17	Работа над проектом	12	2	10		
3.18	Защита проекта «Основы языка Python»	4	-	4		
Раздел 4: Итоговое занятие		2	-	2		
4.1	Итоговое занятие. Промежуточная аттестация.	2	-	2	практическ ая работа, самоанализ	Осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности.
Всего:		216	74	142		

Содержание программы

Раздел 1: Введение в общеобразовательную общеразвивающую программу –2часа

1.1. Вводное занятие (2 часа).

Теория (2 часа). Введение в образовательную программу. Техника безопасности Инструктаж по ТБ и ПБ. Изучение инструкций по технике безопасности. Правила безопасного труда. Ознакомление с оборудованием кабинета. Игра на знакомство «Расскажи о себе».

Раздел 2: Изучение Основ языка программирования C++ -126 часов

2.1. Изучение структуры программы C++ (4 часа).

Теория (2 часа). Этапы разработки программ и структура программы.

Выполнение практических заданий (2 час). «Создание простейшей программы».

2.2. Стандартные типы данных (2 часа).

Теория (1 час). Изучения стандартных типов данных.

Выполнение практических заданий (1 час). Создание простейшей программы

2.3. Программирование алгоритмов линейной структуры (10 часов).

Теория (4 час). Изучение алгоритмов линейной структуры

Выполнение практических заданий (6 час). Создание простейших программ.

2.4. Программирование алгоритмов структуры ветвления (12 часов).

Теория (4 часа). Изучение условных операторов.

Выполнение практических заданий (8 часов). Лабораторная работа на тему: «Создание таблицы по индивидуальному заданию».

2.5. Использование оператора SWITCH (4 часа).

Теория (2 часа). Изучение оператора SWITCH.

Выполнение практических заданий (2 часа). Работа с оператором SWITCH..

2.6. Программирование алгоритмов циклической структуры (2 часа).

Теория (1 час). Изменение циклов, алгоритмов циклической структуры, и способов применения.

Выполнение практических заданий (1 час). Решение задач.

2.7. Программирование алгоритмов циклической структуры. Цикл For (4 часа).

Выполнение практических заданий (4 часа). Решение задач с циклом For.

2.8. Программирование алгоритмов циклической структуры. Цикл While (2 часа).

Теория (1 час). Изучение возможностей использования цикла While.

Выполнение практических заданий (1 час). Решение задач с циклом While.

2.9. Массивы (10 часов).

Теория (5 часов). Изучение массивов данных

Выполнение практических заданий (5 часов). Решение задач с массивами

данных.

2.10. Структуры (2 часа).

Теория (1 час). Изучение структуры

Выполнение практических заданий (1 час). Решение задач с использованием структур.

2.11. Использование функций и шаблонов функций (8 часов).

Теория (3 часа). Изучение функций и шаблонов функция.

Выполнение практических заданий (5 часов). Решение задач с использованием функций.

2.12. Объекты и классы (8 часов).

Теория (5 часов). Изучение понятий объектов, классов и их свойств.

Выполнение практических заданий (3 часа). Самостоятельная работа по созданию программ.

2.13. Наследование классов (4 часа).

Теория (1 час). Изучения механизма наследование класса.

Выполнение практических заданий (3 часа). Применение на практике механизма наследования классов.

2.14. Знакомство с методикой визуального программирования (8 часов).

Теория (2 часа). Обзор сред программирования C++

Выполнение практических заданий (6 часа). Создание стандартных форм.

2.15. Создание текстового редактора (8 часов).

Теория (5 часов). Изучение необходимых форм, для создание текстового редактора.

Выполнение практических заданий (3 часа). Выполнение практических задания.

2.16. Графический вывод (4 часа).

Теория (1 час). Изучение способов использования графики.

Выполнение практических заданий (3 часа). Выполнение задания по выводу графики на конву.

2.17. Создание программы MultiPLayer (8 часов).

Теория (3 часа). Добавление и встраивание в программу аудио и видео.

Выполнение практических заданий (5 часов). Выполнение практического задания по добавлению и воспроизведению аудио и видео.

2.18. Теоретические основы разработки компьютерных игр (2 часа).

Теория (1 час). История создания компьютерных игр и разбор механик программирования игр.

Выполнение практических заданий (1 час). Выполнение заданий с использованием пространственных координат.

2.19. Базы данных (8 часов).

Теория (2 часа). Изучение веб-приложения PhpMyAdmin для работы с базами данных.

Выполнение практических заданий (6 часов). Выполнение задания по созданию простой базы данных.

2.20. Прорисовка объекта на экране и способы управления им (2

часа).

Теория (2 часа). Изучение инструментов для управления объектами

2.21. Объектно-ориентированный подход к созданию игр. Работа с классами (4 часа).

Выполнение практических заданий (4 часа). Выполнение задания по созданию простой компьютерной игры.

2.22. Произвольное движение и столкновение игровых объектов (6 часов).

Теория (1 час). Изучения термина коллизия

Выполнение практических заданий (5 часов). Создание простейших игр.

2.23. Движение фона. Двухмерная камера (2 часа).

Выполнение практических заданий (2 часа). Выполнение задания по созданию простой компьютерной игры.

2.24. Создание платформенных 2D игр (2 часа).

Выполнение практических заданий (2 часа). Выполнение задания по созданию простой компьютерной игры.

Раздел 3. Создание веб-страниц на языке программирования Python – 86 часов

3.1. Введение в язык программирования Python. Среда программирования Python. Установка программы (2 часа).

Теория (1 час). Изучение основ языка программирование Python.

Выполнение практических заданий (1 час). Создание простой программы Python.

3.2. Типы данных и функции вывода. Определение переменной. Переменные и арифметические выражения (2 часа).

Теория (1 час). Изучение основ языка программирование Python

Выполнение практических заданий (1 час). Создание простой программы Python.

3.3. Чтение данных. Операции над строками. Примеры решения задач (2 часа).

Выполнение практических заданий (2 часа). Решение задач со строками.

Форма проведения занятия: коллективная, занятие-лекция, игра.

3.4. Отработка навыков решения простейших задач (2 часа).

Теория (1 час). Изучение основ языка программирование Python

Выполнение практических заданий (1 час). Создание простой программы Python.

3.5. Логический тип данных и операции. Примеры использования логических выражений (2 часа).

Выполнение практических заданий (2 часа). Создание простой программы Python.

3.6. Условный оператор. Вложенный условный оператор. Примеры решения задач (4 часа).

Выполнение практических заданий (2 часа). Изучение возможностей условных операторов.

Выполнение практических заданий (2 часа). Создание простой программы Python.

3.7. Отработка навыков решения простейших задач (2 часа).

Выполнение практических заданий (2 часа). Создание простой программы Python

3.8. Цикл WHILE. Примеры решения задач (2 часа).

Выполнение практических заданий (2 часа). Создание простой программы Python

3.9. Подсчет суммы и оператор CONTINUE. Примеры решения задач (2 часа).

Выполнение практических заданий (2 часа). Создание простой программы Python.

3.10. Отработка навыков решения простейших задач (2 часа).

Выполнение практических заданий (2 часа). Создание простой программы Python.

3.11. Вещественные числа. Основы работы с вещественными числами. Округление вещественных чисел. Примеры решения задач (2 часа).

Выполнение практических заданий (2 часа). Создание простой программы Python

3.12. Цикл For (8 часов).

Выполнение практического задания (8 часов). Создание простой программы с циклами.

3.13. Отработка навыков решения простейших задач (2 часа).

Теория (1 час). Изучение способов и инструментов для решения математических задач.

Выполнение практического задания (1 час). Самостоятельная работа по созданию простейших программ на языке Python

3.14. Создание сайта с помощью Python (24 часа).

Теория (11 часов). Создание сайта на выделенном хостинге. Изучение возможностей языка Python для веб-разработки. Изучение возможностей языка Python для веб-разработки.

Выполнение практического задания (13 часов). Самостоятельная работа по созданию собственного сайта. Выбор хостинга и создание доменного имени. Работа по продвижению собственного сайта в интернете. Работа по оптимизации сайта в поиске.

3.15. Использование логики True, False, флагов (4 часа).

Теория (2 часа). Изучение логики True, False, флагов

Выполнение практического задания (2 часа). Решение логических задач с помощью программ.

3.16. Функции с параметрами (8 часов).

Теория (4 часа). Изучение и применение функций в программах.

Выполнение практического задания (4 часа). Решение задач с помощью программирования

3.17. Работа над проектом (12 часов).

Теория (2 часа). Теоретическое обобщение, выбор инструментов разработки.

Выполнение практического задания (10 часов). Самостоятельная работа с итоговой программой.

3.18. Защита проекта «Основы языка Python» (4 часа).

Выполнение практических заданий (4 часа). Самостоятельная работа над сайтом и контрольная публикация сайта в интернете.

Раздел 4: Итоговое занятие – 2 часа

4.1. Итоговое занятие (2 часа).

Выполнение практических заданий (2 часа). Промежуточная аттестация. Выставка и защита итогового сайта.

Методическое обеспечение программы

Содержание авторской общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы программирования» состоит из разделов: «Введение в общеобразовательную общеразвивающую программу», «Изучения Основ языка программирования С++» «Создание веб-страниц на языке программирования Python», и «Итоговое занятие». Каждый из разделов авторской общеобразовательной программы органично сочетает в себе обучение как практическим, так и теоретическим знаниям и предполагает выполнение и показ творческих работ учащихся на итоговом занятии.

Особенностью программы является апробация полученных теоретических знаний на практике. Самостоятельная работа учащихся занимает большую часть времени, так как содержание общеобразовательной программы направлено на реализацию и активизацию творческих способностей учащихся и развитие творческого мышления.

Реализуя программу параллельно с обучением, идет *процесс воспитания*. Воспитательная деятельность направлена на усидчивость и старательность, готовность к осознанному выбору будущей профессии, стремление к профессионализму и здоровой конкурентоспособности. Важной составляющей программы является выделение времени на работу над психологическими особенностями: чувством уверенности в себе, умении общаться, слышать других, четко выражать свои мысли, работать в команде.

Основные средства и методы организации учебно-познавательной деятельности:

в обучении:

- словесные (рассказ, беседа, чтение);
- наглядные (программ; работа с учебной и специальной литературой, дидактическим материалом);
- практические (работа в компьютерных программах);
- игровые (с применением познавательных игр: викторины, конкурсы, олимпиады и др.;
- информационные (интерактивное обучение) – электронные образовательные ресурсы, презентации, компьютерные программы.

в воспитании:

- методы формирования сознания личности, направленные на формирование устойчивых убеждений (рассказ, дискуссия, этическая беседа, пример);
- методы организации деятельности и формирования опыта общественного поведения (воспитывающая ситуация, приучение, упражнения, тренинги);
- методы стимулирования поведения и деятельности (соревнования, поощрения, конкурсы).

А также используются в процессе обучения следующие методы (классификация по типу познавательной деятельности): объяснительно – иллюстративный, репродуктивный, частично – поисковый.

При реализации данной программы могут использоваться следующие **организационные формы работы**: фронтальная, парная, групповая, индивидуальная.

Педагогические принципы, обеспечивающие реализацию основных целей и задач программы:

- *принцип доступности* – педагогический процесс построен с учетом возрастных и индивидуальных особенностей учащихся;
- *принцип наглядности* – содержание программы предусматривает наличие демонстративного материала, картин художников;
- *принцип креативности* – развитие творческой и креативной личности происходит в творческом обществе и при участии педагога, заинтересованного в раскрытии творческого потенциала учащихся;
- *принцип индивидуализации* – предполагает учет индивидуальных особенностей учащихся в процессе занятий;
- *художественно - образного мышления* – сочетание умения наблюдать окружающую среду и фантазировать;
- *принцип целостности* – содержание программы выстроено с учетом последовательного изучения материала;
- *принцип успеха* – способность каждого учащегося почувствовать успех в какой-либо деятельности, что ведет к формированию позитивной «Я – концепции» и признанию себя как уникальной составляющей социального мира.
- *принцип личностно-ориентированного взаимодействия* – создание в творческом процессе атмосферы, стимулирующей творческую активность.

Учебно-методические средства обучения

Обучение проводится в виде лекционных, практических и индивидуальных занятий. Занятия предусматривают проведение дискуссий, тренингов, просмотра online-уроков, результатов успешных программистов.

Результаты освоения образовательной программы проверяются в ходе практических занятий и при подведении итогов. По окончании учебного года каждый учащийся готовит «Защиту творческого проекта» - итоговой программы по выбранной теме.

Многообразие приемов в обучении позволяет создать условия для раскрытия творческих способностей учащихся.

На занятиях используются следующие **формы обучения**:

- демонстрация авторских проектов, игровая ролевая деятельность;
- просмотр обучающих уроков;
- проведение конкурсов;
- проектная деятельность;
- совместная деятельность с другими объединениями;
- закрепляющие практикумы (в форме игр или тематических заданий).

Для оценки эффективности образовательной программы разработан **оценочно-результативный блок**:

- текущий самоанализ, контроль и самооценка учащимися образовательных результатов;
- оценка работ друг друга;
- публичная защита выполненных учащимися творческих проектов (индивидуальных или групповых);
- участие в различных конкурсах и фестивалях;
- портфолио учащегося (архив конкурсантов).

Условия реализации программы

- наличие кабинета для проведения занятий, соответствующего нормам и правилам САНПиН;
- комплект столов и стульев;
- доска;
- стол для педагога;
- демонстрационный и раздаточный материал (карточки, схемы, презентации и др.);
- комплект видео уроков по изучению интерфейса;
- компьютеры с комплектом программ по web-разработке;
- иллюстрированная литература
- проектор, экран;
- интернет.

Информационное обеспечение

1. <http://www.edu.ru> – Федеральный портал «Российское образование»;
2. <http://dopedu.ru> – информационный портал системы дополнительного образования;
3. <http://nsportal.ru/cvrmagdagachi/v-pomoshch-pedagogam-dopolnitelnogo-obrazovaniya> - в помощь педагогам дополнительного образования;
4. <http://www.vipress.ru> - журнал Дополнительное образование;
5. <http://pdo-online.ru> – портал для педагогов дополнительного образования;
6. <http://dop-obrazovanie.com> – сайт о дополнительном образовании.
7. <https://polycount.com>
8. <http://www.seoded.ru/>
9. <https://www.sochnik.co/ux>
10. <https://www.udemy.com/>
11. <https://www.sitepoint.com/premium/library>
12. <https://webdesign.tutsplus.com/courses>
13. <https://teamtreehouse.com/tracks>
14. <https://gb.ru/>
15. <https://knigi-po-teme.ru>

Литература для педагога

1. Аверин В.Л. Психология детей и подростков. – СПб.: Издательство Михайлова В.А. 1998.
2. Бороздина Г. В. Основы педагогики и психологии. Учебник. М.: Юрайт, 2016. 478 с.
3. Есекешова М., Сагалиева Ж. Педагогика высшей школы. Учебное пособие. М.: Фолиант, 2018. 256 с.
4. Конвенция о правах ребенка (принятая резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеей от 20 ноября 1989 года);
5. Устав Белгородского Дворца детского творчества.
6. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
7. Гарретт Д. Веб-дизайн. Элементы опыта взаимодействия / Д. Гарретт. — СПб.: Символ-плюс, 2015. — 192 с.

Литература для учащихся

1. Келер Адриан, Брэдки Гэри. Изучаем OpenCV 3. — М.: ДМК Пресс, 2017. — 826 с.
2. Кирсанов Д. Веб-дизайн: книга Дмитрия Кирсанова / Д. Кирсанов. — М.: Символ, 2015. — 368 с.
3. Клифтон Ян. Проектирование пользовательского интерфейса в Android / Мовчан Д. А. — М.: ДМК Пресс, 2017. — 452 с.
4. Нильсен Я. Веб-дизайн: книга Якоба Нильсена / Я. Нильсен. — М.: Символ, 2015. — 512 с.
5. Петроченков А., Новиков Е. Идеальный Landing Page. Создаем продающие веб-страницы. — СПб.:
6. Дэвид Макфарланд. Новая большая книга CSS. — М.: Питер, 2018.
7. Автоматизация проектирования вычислительных систем. Языки, моделирование и базы данных / ред. М. Брейер. - М.: Мир, 2021. - 463с.
8. Атли, Крейг Visual Basic .NET для программистов / Крейг Атли. - М.: ДМК Пресс, 2021. - 702 с.
9. Баула Основы программирования и алгоритмические языки / Баула, В.Г. и. - М.: Энергоатомиздат, 2020. - 400 с.
10. Безбородов, Ю.М. Индивидуальная отладка программ / Ю.М. Безбородов. - М.: Наука, 2020. - 192 с.
11. Бентли Жемчужины программирования / Бентли, Джон. - М.: СПб: Питер; Издание 2-е, 2021. - 272 с.
12. Волкова, В. Н. Разработка информационной инфраструктуры управления проектированием многофункционального комплекса / В.Н. Волкова. - М.: Синергия, 2019. - 289 с.

Вводный контроль программы «Основы программирования»

Детское объединение: _____

Ф.И.О. педагога: _____

Дата проведения: _____ Форма проведения: _____

Номер группы: _____ Год обучения: _____

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированности качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
Количество учащихся								

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2;
- на среднем уровне: 3-4;
- на высоком уровне: 5-6

Задание, вопросы:

1. Что такое «алгоритм»?
2. Назовите основные типы данных?
3. Из чего состоит простейшая программа?
4. Что такое цикл?
5. Какие бывают виды циклов?
6. Нарисуйте блок-схему структуры ветвления?

Подпись педагога _____

Промежуточная аттестация программы «Основы программирования»

Детское объединение: _____

Ф.И.О. педагога: _____

Дата проведения: _____ Форма проведения: _____

Номер группы: _____ Год обучения: _____

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированности качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
Количество учащихся								

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2;
- на среднем уровне: 3-4;
- на высоком уровне: 5-6

Задание, вопросы:

1. Напишите структуру программы Python?
2. Как опубликовать сайт? Что такое домен и хостинг?
3. Основные типы данных?
4. Назовите средства создания программ?
5. Назовите основные типы данных?
6. Продемонстрировать сайт или программу (ранее созданные) на языке программирования Python.

Подпись педагога _____

Старший методист/курирующий методист _____

**Система критериев оценки сформированности качеств знаний учащихся
по программе «Основы программирования»**

Уровни	Шкала оценок	Критерии		
		Образовательный аспект	Воспитательный аспект	Развивающий аспект
		Показатели		
Творческий	5-6	<p>Прекрасно выполняет практические задания, используя теоретическую базу знаний. Четко понимает в каком случае применяется различные способы создания программ. -знают основные понятия – алгоритм, типы данных, средства разработки программ. Ребенок владеет приемами и умениями работы с типовыми программы для получения готового результата. Сформированы умения самостоятельно применять полученные знания в быту.</p>	<p>Сформировано четкое осознание социальной значимости полученных знаний. Творческое отношение к обучению: устойчивый интерес к содержанию и процессу учебно-познавательной деятельности, творческая активность, познавательная самостоятельность, критический подход в создании программ (рассматривает дизайн, содержание с разных сторон, даёт оценку размещаемому материалу материалу). Высокий мотивационный уровень к результативности своего проекта. Активное участие в жизнедеятельности Дворца.</p>	<p>Преобладает творческое мышление (быстро ориентируется в новом проекте, легко применяет полученные знания на практике, вносит свои идеи). Преобладает усидчивость, высокая концентрация на завершение проекта. Сформированы умения организовывать направленную деятельность, совершенствовать стиль дизайна, содержания программы и кода программы, ориентироваться в информационных потоках. Сформированы умения и навыки самообразовательной деятельности. Наблюдается стремление к творческой самореализации через создание программ и приложений.</p>
Конструктивный	3-4	<p>Владеет теоретическими знаниями создания программ, но недостаточно отработаны умения и навыки. Прочное усвоение последовательности выполнения технических действий и операций позволяет самостоятельно</p>	<p>Достаточно полное понимание социальной значимости получаемых знаний. Постоянный интерес к выполняемым заданиям. Самостоятельность в реализации частичных этапов проектной деятельности. Критический подход</p>	<p>При осуществлении мыслительных этапов обучения нуждается в некоторой помощи учителя (наводящие вопросы, примеры, напоминания). Проявляет в неполной мере трудоемкость, способность</p>

		использовать полученные ранее знания в изменённых ситуациях.	к изучаемому материалу не сформирован. Ответственность за результативность своей деятельности недостаточная.	организовывать свою деятельность по созданию программ, совершенствовать приобретённые умения и навыки. Мотивация на самообразовательную деятельность развита недостаточно.
Репродуктивный	0-2	Программным материалом владеет в недостаточной степени, на уровне интуитивного опыта. Репродуцирование необходимой техники написания кода программ, позволяют выполнять задания по образцу, повторять действия за преподавателем, что не способствует формированию достаточно обобщённых и прочных связей. Недостаточно сформированы основные учебные умения.	Социальная значимость знаний и умений по написанию кода не в полной мере осознаётся. Познавательный интерес к процессу разработки программ на уровне любопытства, проб своих творческих возможностей, желание общения со сверстниками, побуждение к участию в деятельности посредством контроля со стороны, внешними стимулами. Познавательная активность воспроизводящая, самостоятельное не развита, критический подход к изучаемому материалу не наблюдается. Исполнительское отношение к учению. Ответственность за готовый результат своей работы не сформирована.	Репродуктивное мышление (выполнение заданий по подготовленному плану, после объяснения). Формирование новых знаний на уровне восприятия. Преобладает механическая память. В основном не сформированы умения самостоятельно производить разработку программ и создания готового проекта, составлять план проекта, техническое задание, чётко видеть конечный результат, соблюдать последовательность выполнения разработки программы.

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода

Принята на заседании
педагогического совета
от «30» июне 2023г.
Протокол № 6



Авторская общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Цифровые краски»

Направленность: техническая
Возраст учащихся: 10 – 16 лет
Уровень программы: стартовый
Срок реализации: 1 год

Автор:
Шумкова Алина Фаритовна,
педагог дополнительного образования

Белгород, 2023 г.

Рецензия
на авторскую общеобразовательную
общеразвивающую программу «Цифровые краски»

Автор программы: Шумкова Алина
Фаритовна, педагог дополнительного
образования

Учреждение, реализующее программу:
муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования «Белгородский
Дворец детского творчества» г.Белгорода

Рецензируемая авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровые краски» рассчитана на срок обучения 1 год. Данная программа ориентирована на возраст учащихся 10-16 лет и имеет техническую направленность.

Авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровые краски» соответствует требованиям Минобрнауки к разработке дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы и состоит из следующих структурных элементов: титульный лист, пояснительная записка, учебно-тематическое планирование, содержание учебно-тематических планов, методическое обеспечение программы, рекомендуемая литература для педагога и учащихся.

Автором программы прописана новизна программы, состоящая в том, что процессе обучения по данной программе обучающиеся создают живописные изображения с помощью персонального компьютера и графического планшета. Программа дает возможность подросткам познакомиться с современными цифровыми техниками изобразительного искусства и применить их на практике.

Актуальность программы заключена в том, что она основана на активно развивающейся цифровой сфере и растущей потребности цифрового рисования. Ко всему прочему программа позволяет творчески раскрепостить детей и снизить страх сделать неправильное действие, так как есть возможность отмены этого действия. Цифровое рисование за счет возможности рисовать по слоям и удалять все ненужное без деформации «листа» позволяет ребенку чувствовать большую безопасность и не бояться ошибиться. Работа с различного рода программными задачами в рамках реализации образовательного процесса по данной программе позволит детям не только развить воображение, внимание и мышление, но и в целом повысить цифровую компетентность подростка.

Автор подчеркивает, что данная Программа позволяет учащимся не просто создавать цифровые изображения, а вместе с этим и изучать основы академического рисунка, гармонии цвета и колористики, что дает возможность подросткам познакомиться с основами традиционной техники

рисования. Рецензируемая программа носит целостный характер, представлены ее основные структурные компоненты. Язык и стиль изложения четкий, доступный и ясный.

В программе прописаны обучающие, развивающие и воспитательные задачи, решаемые в ходе реализации целевой установки, полно раскрывают направленность данной программы, способствуют формированию художественно-эстетической культуры, развитию креативных способностей, стимулируют уверенность учащихся в себе, развивают внимание, мышление, эмоционально-волевую сферу.

Характеристика возрастных особенностей учащихся позволяет определить оптимальную нагрузку, планировать конструктивные формы межличностной коммуникации. Продолжительность учебных занятий не противоречит нормам СанПиН для учреждения дополнительного образования и регулируется необходимыми нормативными актам.

Данная авторская общеобразовательная общеразвивающая программа соответствует специфике дополнительного образования детей. В целом, структура и содержание Программы соответствуют предъявляемым требованиям к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам.

Рецензент:

к.п.н. доцент кафедры теории, педагогики и методики начального образования и изобразительного искусства (Белгородский государственный национальный исследовательский университет)



Даниленко А.П.

подпись Даниленко А.П. «заверяю», делопроизводитель факультета ДНиСО НИУ «БелГУ» Дюмина С.М.

М.П.

Рецензия
на авторскую общеобразовательную
общеразвивающую программу «Цифровые краски»

Автор программы: Шумкова Алина Фаритовна, педагог дополнительного образования.

Учреждение, реализующее программу: муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Белгородский Дворец детского творчества» г.Белгорода.

Общая характеристика программы: Авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровые краски» по содержанию относится к технической направленности, формой работы служит групповая форма. Возраст учащихся – 10-16 лет. Срок реализации – 1 год. Уровень программы стартовый.

В постоянно развивающемся современном мире трудно представить какого-либо человека без технологических гаджетов. Но тем не менее, традиционное искусство на протяжении многих столетий способствовало расширению кругозора и развитию всех сторон личности человека. Поэтому данная программа направлена на развитие творческих способностей, учащихся посредством комбинирования, цифрового составляющего и основ традиционного рисунка.

Автором программы прописаны актуальность, новизна, а также раскрыта педагогическая целесообразность программы, которая соответствует всем методическим требованиям написания программы.

В связи с тем, что с каждым годом постоянно растет потребность в цифровом рисовании, рецензируемая программа дает возможность не только получить все необходимые знания умения и навыки для работы в этой области, но и снижает страх у ребенка «испачкать бумагу». У многих детей есть страх нарисовать на бумаге что-то не так, без возможности безвозвратного удаления. Поэтому большинство детей рисует скованно и зажато. Рисование на графических планшетах при помощи компьютера, наоборот, за счет возможности рисовать по слоям и удалять все ненужное без деформации «листа» позволяет ребенку чувствовать большую безопасность и не бояться ошибиться.

Образовательная деятельность программы направлена на:

- развитие представлений об изобразительном цифровом искусстве, его возможностях и средствах выразительности;
- ознакомление учащихся с различными техниками цифрового рисования;
- знакомство с принципами работы графических редакторов и графического планшета;
- обучение учащихся работе со слоями и инструментами в графических редакторах;
- знакомство с пропорциями изображения человека, перспективного построения пространства и основами теории цвета.

Целью программы, определяемой автором, является развитие творческих способностей учащихся в области цифрового рисунка посредством использования графического планшета.

Автор подчеркивает, что данная Программа позволяет учащимся не просто создавать цифровые изображения, а вместе с этим и изучать основы традиционного рисунка, гармонии цвета и перспективы, что дает возможность подросткам лучше освоить мир изобразительного искусства и в полной мере применять полученные комплексные на практике. Рецензируемая программа носит целостный характер, представлены ее основные структурные компоненты. Язык и стиль изложения четкий, доступный и ясный.

Данная авторская общеобразовательная общеразвивающая программа соответствует специфике дополнительного образования детей. В целом, структура и содержание Программы соответствуют предъявляемым требованиям к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам.

Рецензент:

Заместитель директора



Е.Н.Долматова

Подпись замещающего директора Долматовой Е.Н. завершено.
сущим по надписи



Пояснительная записка

Авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «**Цифровые краски**» **технической направленности, стартового уровня.**

Одной из главных задач дополнительного образования является создание условий для самореализации и раскрытия творческого потенциала каждого учащегося в любых направлениях его деятельности. В постоянно развивающемся современном мире трудно представить какого-либо человека без технологических гаджетов. Цифровые технологии настолько прочно вошли в жизнь современного человека, что не только взрослый пользуется ими, но и ребенок, уже начиная с маленького возраста умело осваивает последние новинки в мире технологий. Поэтому важность технической направленности обучения постоянно растет.

Традиционное искусство на протяжении многих столетий способствовало расширению кругозора и развитию всех сторон личности человека, начиная от времен, когда люди еще занимались наскальной живописью. За столетия произошли большие изменения как в области художественной сферы, так и в области научно-технического прогресса. Впоследствии создавались целые анимационные студии, которые продвинули мультипликацию на новый уровень. Создание мультипликационных продуктов интересно современному подростку, так как у каждого появилась возможность при помощи гаджетов создавать свой индивидуальный творческий продукт. Авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «**Цифровые краски**» направлена на изучение и освоение учащимися возможностей цифрового пространства и создание растровых и векторных изображений.

Нормативно-правовой базой авторской общеобразовательной общеразвивающей программы «**Цифровые краски**» являются:

- Конституция Российской Федерации.
- Федеральный закон от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Федеральным законом от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года №678-р.
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации (МинПросвещения России) от 27 июля 2022 г. № 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) – (в рамках действующего законодательства).

– Примерные требования к программам дополнительного образования детей. Нормативно-правовой аспект (из письма Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 №06-1844) – (в рамках действующего законодательства).

– Приказ Минобрнауки России от 05.05.2018г. №298н «Об утверждении профессионального стандарта «педагог дополнительного образования детей и взрослых»».

– Методические рекомендации по организации современной системы дополнительного образования детей в Белгородской области. ОГБУ «Белгородский региональный модельный центр дополнительного образования детей», 2019.

– «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» П 2.4.3648-20 от 28 сентября 2020г. №28.

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. N 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания".

– Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода.

Новизна общеобразовательной общеразвивающей программы «**Цифровые краски**» состоит в том, что в процессе обучения, обучающиеся создают живописные изображения с помощью персонального компьютера и графического планшета. Современные технологии создают имитацию традиционных художественных инструментов – кисти, карандаша. Рисование на графических планшетах дает ребенку полную свободу для творчества, так как нет никаких ограничений по материалу или инструментам для рисования. Данная программа совмещает насыщенную теоретическую базу и большое количество практики с упором на индивидуальное развитие каждого учащегося.

Актуальность программы обусловлена тем, что данная программа объединяет в себе изобразительное искусство и технические возможности, что дает возможность ребенку одновременно развивать художественные навыки и повышать умения и навыки в области компьютерных программ. Так как рисование в цифровом пространстве дает возможность выполнять работу по слоям и удалять ненужные детали без деформации «листа», то у ребенка пропадает страх ошибиться и что-то неправильно нарисовать. Также у учащегося есть возможность отменить свое действие. Работа с различного рода программными редакторами и графическим планшетом в рамках реализации образовательного процесса по данной программе позволит детям

не только развить воображение, внимание и мышление, но и в целом повысить цифровую компетентность подростка.

Педагогическая целесообразность данной программы объясняется тем, что она предоставляет возможность самовыражения учащихся средствами компьютерной графики. Это способствует свободному и осознанному вхождению детей в мир технического прогресса, а также их приобщению к мировым культурным и духовным ценностям через творчество в области цифрового рисования.

Цель: *развитие творческих способностей учащихся в области цифрового рисунка посредством использования графического планшета.*

Задачи:

Обучающие:

- познакомить учащихся с основами компьютерного рисования;
- познакомить учащихся с возможностями создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ;
- развить представление об цифровом искусстве, его возможностях и средствах выразительности;
- дать основы перспективного построения.

Развивающие:

- развивать образное мышление и воображение;
- развивать творческий потенциал посредством работы на графическом планшете;
- развивать системное и логическое мышление;
- повышать уровень ИКТ - компетенций, обучающихся по работе с компьютерными программами, используемыми в ходе обучения.

Воспитательные:

- воспитывать интерес к цифровому творчеству;
- формировать коммуникативные навыки;
- формировать чувства коллективизма и взаимопомощи;
- воспитывать у учащихся усидчивость, трудолюбие, аккуратность в работе.

Отличительной особенностью данной авторской общеобразовательной общеразвивающей программы «**Цифровые краски**» от уже существующих в этой области и практикующихся в нашем учреждении является, прежде всего, ее практикоориентированность. Программа направлена на индивидуальную траекторию развития творческих способностей каждого учащегося, предполагает подачу учебного материала, опираясь на возможности каждого ребенка осваивать материал со своей скоростью. Содержание данной программы выстроено в сочетании традиционных основ рисунка и живописи с цифровыми возможностями программами, в результате чего происходит интеграция с такими учебными предметами как изобразительное творчество и информатика. Такое построение образовательного процесса делает программу нестандартной и оригинальной, сочетает в себе яркий познавательный интерес подростка и способствует всестороннему развитию учащегося.

Возраст учащихся: 10 – 16 лет.

Возрастные особенности детей 10 –14 лет

Переход от детства к взрослости является важным моментом в данном возрасте, так как в этот период происходит «кризис». Это обусловлено многими качественными сдвигами в развитии подростка. Именно в этом возрасте происходят интенсивные и кардинальные изменения в организации ребенка на пути к биологической зрелости и полового созревания, а также приходит осмысление собственного «Я». Саморазвитие и самообразование являются главными новообразованиями в данном возрасте, так как происходит определение склонностей и профессиональных интересов.

Возрастные особенности детей 15 –18 лет

Старший школьный возраст — **15-18 лет** (ранняя юность). Главное психологическое приобретение ранней юности — это открытие своего внутреннего мира, внутреннее «Я». Главным измерением времени в самосознании является будущее, к которому он (она) себя готовит. Ведущая деятельность в этом возрасте — учебно-профессиональная, в процессе которой формируются такие новообразования, как мировоззрение, профессиональные интересы, возможности применять полученные знания и творческий опыт в практической работе. Занятия по данной программе дадут возможность подросткам попробовать себя в данном виде деятельности и определить свой будущий профессиональный выбор.

Срок реализации программы: 1 год обучения.

Формы занятий: группой, в подгруппах и индивидуально, сочетая принцип обучения группой с индивидуальным подходом.

Занятия группой – количество учащихся в группе 6 – 10 человек. Обучение проходит в традиционной и нетрадиционной форме занятий, в зависимости от изучаемой темы, уровня подготовки, возрастных и творческих особенностей учащихся.

Режим занятий: 3 раза в неделю по 2 академических часа, 216 часов в год.

По усмотрению руководителя коллектива возможны изменения и перестановки, изучаемых тем с учетом материально-технической базы, погодных условий, интересов учащихся и др.

Данная авторская общеобразовательная общеразвивающая программа предусматривает работу с детьми-инвалидами, с детьми с ОВЗ, если данный вид деятельности не противопоказан состоянию здоровья таких детей.

Данная программа может быть использована как в дистанционном, так и в сетевом обучении.

Планируемые результаты освоения программы

К концу учебного года учащиеся будут знать:

- правила техники безопасности при работе с компьютером и графическим планшетом;
- основные понятия и принципы работы с графическим планшетом и

компьютерной программой;

- правила перспективного построения;
- правила светотеневого изображения предмета.

К концу учебного года учащиеся **будут уметь:**

- передавать трехмерные изображения на двухмерной плоскости;
- производить изменение формы, цвета и положения объекта во времени и в пространстве;
- работать на графическом планшете;
- создавать, редактировать, оформлять, сохранять, передавать информационные объекты различного типа с помощью современных программных средств;
- работать в компьютерной программе;
- применять полученные знания на практике;
- создавать авторские изображения.

Будут сформированы универсальные учебные действия

Личностные УУД:

- умение самостоятельно анализировать поставленные задачи и находить возможные решения;
- воспитание чувства справедливости и ответственности;
- самостоятельное планирование и организация своей работы;
- развитие способности поиска оптимальных способов решения поставленных задач;
- интерес к новым способам самовыражения посредством компьютерного рисования;
- формирование потребности в творческом развитии и самореализации.

Регулятивные УУД:

- определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- умение оценить себя и адекватно воспринимать критику;
- различать способ и результат действия;
- вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок;
- выполнять учебные действия в материале, речи, в уме.

Коммуникативные УУД:

- объективно воспринимать другие точки зрения;
- умение работать в коллективе;
- умение формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться с другими учащимися группы для выполнения совместных действий;
- соблюдать корректность в высказываниях;
- использовать речь для регуляции своего действия.

Познавательные УУД:

- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения поставленных задач;
- умение наблюдать и анализировать окружающий мир;
- осуществлять синтез (целое из частей);
- проводить сравнение, классификацию и анализ по разным критериям;
- размышлять на тему современного искусства и тенденций развития компьютерной графики;
- устанавливать причинно-следственные связи.

Формы подведения итогов реализации авторской образовательной общеразвивающей программы «Цифровые краски»

Важнейшим элементом процесса обучения является контроль успеваемости учащегося, который является систематическим, результаты аргументированными. Исходя из этого, используются разные виды контроля:

- **контроль педагога** – по форме может быть фронтальным, групповым, парным, индивидуальным;
- **взаимоконтроль учащихся** – применяется при проведении практических, творческих и итоговых занятий;
- **самоконтроль** – применяется регулярно на учебных занятиях и в творческой деятельности. От осознания учащимся своих способностей зависит и его самоконтроль (самооценка), на основании которого возможен прогноз достижения высоких результатов.

Педагог детского объединения определяет не только конечную цель, но и отслеживает промежуточные результаты, благодаря которым он своевременно выявляет и предупреждает возможные отклонения от прогнозируемого результата.

Система отслеживания результатов образовательной деятельности включает в себя:

- **вводный контроль** – это первоначальное выявление уровня подготовленности к выбранному виду деятельности. Вводный контроль проводится в начале учебного года при наборе в детское объединение согласно разработанным диагностическим материалам (Приложение);
- **текущий контроль** осуществляется педагогом на каждом занятии, результаты оцениваются педагогом при помощи вербального метода.

Контроль предполагает: проведение творческих отчетов детского объединения в форме презентаций, творческих работ; проведение выставки эскизов и созданных персонажей и иллюстраций; участие детей в городских, областных, региональных и всероссийских конкурсах и фестивалях по графическому рисованию и дизайну; творческое тестирование; проектную деятельность как внутри объединения, так и за его пределом; мастер-классы с участием детей; участие в праздниках, организуемых МБУДО БДДТ. Программой предполагаются открытые занятия, организацию мини-выставок.

В систему отслеживания результатов в обязательном порядке входит аттестация учащихся:

– **промежуточная аттестация** осуществляется в процессе усвоения учебного материала за полугодие, по завершении основных разделов учебно-тематического плана. Промежуточная аттестация проводится по завершению программы на итоговом занятии для проверки знаний, умений и навыков по программе на итоговом занятии. Аттестация оценивается по трем уровням: высокий, средний, низкий.

– **Качество знаний** определяется сформированными у учащихся знаниями, умениями и навыками. Качество знаний (конструктивный, репродуктивный, творческий уровень) отражается в карте сформированности качеств знаний учащихся. (Приложение).

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий	Календарно-тематическое планирование, расписание занятий
1 год	1 сентября	31 мая	36	108	216 часов	3 раза в неделю по 2 часа	Согласно Локальному акту Учреждения календарно-тематическое планирование находится в Рабочей программе педагога Занятия проводятся по расписанию, утвержденному директором МБУДО БДДТ

Учебно-тематический план

№ п/п	Разделы программы и темы занятий	Кол-во часов	В том числе		Форма контроля, аттестация	Воспитательная работа
			теория	практика		
Раздел 1: Введение		4	4	-		
1.1	Вводное занятие. Техника безопасности	2	2	-	беседа, устный опрос	Воспитание организованности и умения объективно воспринимать другие точки зрения
1.2	Знакомство с CG-пространством. Художники. Терминология	2	2	-		
Раздел 2: Знакомство с графическим редактором		16	6	10		
2.1	Знакомство с программой и графическим планшетом. Драйвера и настройки пера. Цветовые модели	2	2	-	устный опрос	Воспитание умения осуществлять поиск необходимой информации для выполнения поставленных задач, умения использовать речь для регуляции своего действия, воспитание эстетического вкуса и умения организовать рабочее пространство
2.2	Слои, стили наложения. Основные инструменты выделения. Форматы изображений.	2	1	1	беседа, устный опрос	
2.3	Инструмент программы «Кисть», «Карандаш». Настройка кисти.	2	1	1		
2.4	Инструмент программы «Текст». Геометрические фигуры. Заливка, цвет, градиент	2	1	1	устный опрос, просмотр работ	
2.5	Создание открытки	6	-	6	просмотр работ, анализ	
2.6	Техника «Matte painting» в CG-пространстве	2	2	-	беседа, устный опрос	
Раздел 3: Основы рисунка		22	7	15		
3.1	Линия и пятно. Рисуем растительный мир линией и пятном	2	1	1	устный опрос, просмотр работ	
3.2	Свет и тень. Правила светотеневого изображения предмета. Тоновая растяжка	2	1	1	устный опрос, просмотр работ	
3.3	Изображение шара	2	1	1	просмотр работ	
3.4	Яблоко в ч/б палитре	4	1	3		
3.5	Понятие линейной и воздушной перспективы, ракурса. Изображение куба	2	1	1	устный опрос, просмотр работ	
3.6	Изображение предметов быта	2	-	2	беседа, просмотр работ	
3.7	Изображение мебели	4	1	3	просмотр работ	
3.8	Изображение зданий в	4	1	3	просмотр работ	

	пространстве					
Раздел 4: Цвет		24	7	17		
4.1	Основы цветоведения	2	1	1	устный опрос, просмотр работ	Воспитание эстетического вкуса и эмоциональной культуры личности, любви к природе, умения работать в коллективе, аккуратности
4.2	Яблоко в цвете	4	1	3	беседа, просмотр работ	
4.3	«Пирожное»	4	1	3		
4.4	Новогодняя иллюстрация	4	1	3		
4.5	Свеча в подсвечнике	4	1	3		
4.6	Деревья	2	1	1		
4.7	Облака	4	1	3		
Раздел 5: Текстуры и материалы		22	7	15		
5.1	Понятие текстуры и материала предмета	2	2	-	устный опрос	Воспитание усидчивости, трудолюбия, аккуратности, самостоятельности и умения формулировать собственное мнение и позицию
5.2	Текстура «дерево»	4	1	3	просмотр работ	
5.3	Текстура «камень»	4	1	3		
5.4	Текстура «стекло»	4	1	3		
5.5	Текстура «ткань»	4	1	3		
5.6	Текстура «вода»	4	1	3		
Раздел 6: Пейзаж		8	3	5		
6.1	Пейзаж как жанр изобразительного искусства	2	2	-	устный опрос	Воспитание бережного отношения к природе и любви к природе, аккуратности, коммуникативных навыков
6.2	Изображение пейзажа	6	1	5	просмотр работ	
Раздел 7: Натюрморт		26	6	20		
7.1	Натюрморт как жанр изобразительного искусства	2	2	-	беседа, устный опрос	Воспитание чувства прекрасного, духовно-нравственного отношения к миру, умения устанавливать причинно-следственные связи, аккуратности, умения наблюдать и анализировать окружающий мир
7.2	Изображение простого предмета	2	1	1	просмотр работ	
7.3	Изображение сложного предмета	2	1	1		
7.4	Монохромное изображение простого натюрморта	6	1	5	беседа, просмотр работ	
7.5	Живописное изображение простого натюрморта	6	-	6	просмотр работ	
7.6	Живописное изображение сложного натюрморта	8	1	7		
Раздел 8: Люди		36	10	28		
8.1	Пропорции человека. Ракурс. Изображаем «человечков»	2	1	1	опрос, просмотр работ	Воспитание стремления к здоровому образу жизни, умения
8.2	Кисти, стопы	2	1	1	просмотр работ	
8.3	Одежда. Зарисовка фигуры	2	1	1	просмотр работ	

	человека в одежде					наблюдать и анализировать окружающий мир, чувства прекрасного, трудолюбия, аккуратности, развитие коммуникабельности и мотивации к компьютерному рисованию
8.4	Пропорции головы и лица человека	2	1	1	опрос, просмотр работ	
8.5	Построение лица в профиль и 3/4	2	1	1	опрос, просмотр работ	
8.6	Изображаем части лица	4	2	2	просмотр работ	
8.7	Портрет как жанр искусства. Виды портрета	2	2	-	опрос, коллективный анализ	
8.8	Мужской портрет тоном	10	1	9	просмотр работ, анализ	
8.9	Живописный женский портрет	10	1	9	просмотр работ, анализ	
Раздел 9: Композиция		22	4	18		
9.1	Композиция как жанр изобразительного искусства. Основные законы композиции	2	2	-	беседа, устный опрос, коллективный анализ	Воспитание ценностного отношения к окружающей действительности, объективного восприятия других точек зрения, чувства прекрасного, любви к изобразительному искусству, умения работать в коллективе
9.2	Выполнение копии известных картин	8	1	7	просмотр работ	
9.3	Творческая работа над собственной композицией	12	1	11	беседа, просмотр работ	
Раздел 10: Мультяшный стиль		10	3	7		
10.1	Характер и форма. Движение тела, пропорции	2	2	-	устный опрос, просмотр работ	Воспитание бережливости, нравственности, эстетических чувств, интереса к новым способам самовыражения посредством компьютерного рисования
10.2	Разработка собственного персонажа	8	1	7	просмотр работ	
Раздел 11: Векторная графика		24	5	19		
11.1	Особенности векторной графики. Знакомство с графическим векторным редактором	2	2	-	устный опрос	Воспитание интереса к новым способам самовыражения посредством компьютерного рисования, умения осуществлять поиск необходимой
11.2	Основные инструменты. Геометрические фигуры. Способы взаимодействия фигур	2	1	1	устный опрос, просмотр работ	
11.3	Создание векторного торта	4	-	4	просмотр работ	
11.4	Создание векторного котика	4	-	4		
11.5	Создание векторного персонажа	4	1	3	устный опрос, просмотр работ	

11.6	Векторный пейзаж	8	1	7	просмотр работ	информации для выполнения поставленных задач, чувства прекрасного, трудолюбия, усидчивости, любви к природе
Раздел 12: Итоговое занятие		2	-	2		
12.1	Итоговое занятие. Промежуточная аттестация.	2	-	2	просмотр готовых работ, анализ, аттестация	Воспитание морально-этических качеств, умения объективно воспринимать другие точки зрения
Всего:		216	62	154		

Содержание программы

Раздел 1: Введение – 4 часа.

1.1. Вводное занятие. Техника безопасности (2 часа).

Теория (2 часа). Ознакомление с программой. Цели и задачи на новый учебный год. Техника безопасности при работе с компьютером и планшетом.

1.2. Знакомство с CG-пространством. Художники. Терминология (2 часа).

Теория (2 часа). Знакомство с понятием компьютерная графика и digital пространство. CG художники. Знакомство с основной терминологией в CG-пространстве.

Раздел 2: Знакомство с программой – 16 часов.

2.1. Знакомство с программой и графическим планшетом. Драйвера и настройки пера. Цветовые модели (2 часа).

Теория (1 час). Знакомство с интерфейсом программы. Виды графических планшетов. Способы организации рабочего пространства. Драйвера. Знакомство с понятием референса. Изучение особенностей цветовых моделей RGB и CMYK.

Практика (1 час). Работа с интерфейсом программы. Настройка окон. Установка драйвера. Настройки графического планшета и стилуса.

2.2. Слои, стили наложения. Основные инструменты выделения. Форматы изображений (2 часа).

Теория (1 час). Окно «Слои». Способы взаимодействия слоев. Привязка слоя. Стили наложения. Стили слоя. Работа с инструментами выделения.

Практика (1 час). Практическая работа со слоями и стилями наложения.

2.3. Инструмент программы «Кисть», «Карандаш». Настройка кисти (2 часа).

Теория (1 час). Знакомство с инструментом «Кисть». Виды кистей. Нажатие, прозрачность, форма. Настройки кисти под себя.

Практика (1 час). Действие кисти на практике. Работа с линиями. Настройка собственной кисти. Создание папки с любимыми кистями.

2.4. Инструмент программы «Текст». Геометрические фигуры. Заливка, цвет, градиент (2 часа).

Теория (1 час). Назначение инструмента «Текст». Русские и английские шрифты. Скачивание и правила установки шрифта. Настройки текста. Цвет. Геометрические фигуры в программе. Способы изменения цвета. Отличие заливки и градиента. Настройки градиента. Знакомство с цветовыми моделями.

Практика (1 час). Создание изображения из геометрических фигур при заданной цветовой палитре. Практическая работа с инструментом «Текст».

2.5. Создание открытки (6 часов).

Практика (6 часов). Создание открытки. Применение изученных инструментов на практике. Поиск необходимых изображений. Обработка

изображений. Работа со слоями.

2.6. Техника «Matte painting» в CG-пространстве (2 часа).

Теория (2 часа). Что такое «Matte painting». История появления и развития. Знакомство с художниками и их работами в технике «Matte painting».

Раздел 3: Основы рисунка – 22 часа.

3.1. Линия и пятно. Рисуем растительный мир линией и пятном (2 часа).

Теория (1 час). Основы создания набросков и эскизов. Компонировка. Линия и пятно – преимущества и недостатки.

Практика (1 час). Выполнение наброска растительного мира линией и пятном.

3.2. Свет и тень. Правила светотеневого изображения предмета. Тоновая растяжка (2 часа).

Теория (1 час). Понятие объема. Основные понятия светотени. Понятие тона. Окружение и рефлекс.

Практика (1 час). Выполнение растяжки тоном. Тренировка плавного перехода тона при помощи мягких кистей.

3.3. Изображение шара (2 часа).

Теория (1 час). Правила изображения объемного шара. Привязка слоя.

Практика (1 час). Изображение шара в разном цветовом окружении. Выделение объём. Рисование теней.

3.4. Яблоко в ч/б палитре (4 часа).

Теория (1 час). Правила и порядок изображения яблока.

Практика (3 часа). Построение яблока линией. Работа тоном. Распределение светотени.

3.5. Понятие линейной и воздушной перспективы, ракурса. Изображение куба (2 часа).

Теория (1 час). Линейное построение предмета в пространстве: линия горизонта, точка зрения и точка схода, правила перспективных сокращений. Изучение понятий линейной и воздушной перспективы. Ознакомление с понятием ракурса. Линия горизонта.

Практика (1 час). Рисование куба в разных точках, относительно линии горизонта.

3.6. Изображение предметов быта (2 часа).

Практика (2 часа). Изображение предметов быта, используя понятие перспективы.

3.7. Изображение мебели (4 часа).

Теория (1 час). Порядок и правила изображения мебели. Особенности разных форм.

Практика (3 часа). Рисование мебели, используя понятие перспективы.

3.7. Изображение зданий в пространстве (4 часа).

Теория (1 час). Угловая и фронтальная перспектива. Точки схода.

Практика (3 часа). Рисование зданий и улиц, используя понятие перспективы.

Раздел 4: Цвет – 24 часа.

4.1. Основы цветоведения (2 часа).

Теория (1 час). Цвет как выразительное средство в изобразительном искусстве: холодный и тёплый цвет, понятие цветовых отношений; колорит в живописи. Цветовой круг. Цветовые сочетания и отношения. Растяжка цветов и смешивание цветов через настройку непрозрачности цвета. Акцент и нюанс.

Практика (1 час). Отработка техника смешивания цветов. Цветовая растяжка.

4.2. Яблоко в цвете (4 часа).

Теория (1 час). Понятие объема в цвете. Цветовые переходы. Цветовые отношения.

Практика (3 часа). Изображение яблока на столе при определенном освещении. Работа цветом. Изображение рефлексов. Тренировка плавного переход цвета.

4.3. «Пирожное» (4 часа).

Теория (1 час). Изучение последовательности работы над изображением предмета. Определение цветовых отношений. Понятие толщины предметов.

Практика (3 часа). Изображение пирожного в CG. Работа с цветом. Детализация работы.

4.4. Новогодняя иллюстрация (4 часа).

Теория (1 час). Актуализация знаний о цветовых сочетаниях.

Практика (3 часа). Выполнение новогодней иллюстрации в CG. Работа тоном. Оформление работы для презентации изображения.

4.5. Свеча в подсвечнике (4 часа).

Теория (1 час). Актуализация знаний о цветовых сочетаниях. Понятие освещения и распределения света.

Практика (3 часа). Изображение горящей свечи. Работа с цветом.

4.6. Деревья (2 часа).

Теория (1 час). Теория рисования деревьев. Виды деревьев и листвы.

Практика (1 час). Выполнение быстрых наброском разных видов деревьев в цвете. Работа с освещением.

4.7. Облака (4 часа).

Теория (1 час). Виды облаков. Теория рисования облаков.

Практика (3 часа). Изображение облаков при разном положении солнца и при разных погодных условиях.

Раздел 5: Текстуры – 22 часа.

5.1. Понятие текстуры и материала предмета (2 часа).

Теория (2 часа). Понятие текстуры и материала предмета. Важность и роль использования текстур в художественных работах. Просмотр и выявление особенностей разных материалов.

5.2. Текстура «дерево» (4 часа).

Теория (1 час). Изучение особенностей текстуры дерева. Виды деревьев.

Цвет, блеск и текстура древесины

Практика (3 часа). Изображение деревянного ящика в CG. Оформление работы для презентации изображения. Работа в цвете.

5.3. Текстура «камень» (4 часа).

Теория (1 час). Изучение особенностей изображения камня. Виды камней.

Практика (3 часа). Изображение камня в CG при определенном освещении. Оформление работы для презентации изображения. Работа в цвете.

5.4. Текстура «стекло» (4 часа).

Теория (1 час). Особенности изображения стеклянных предметов. Изучение текстуры стекла в работах CG-художников.

Практика (3 часа). Изображение стеклянный шар в CG. Оформление работы для презентации изображения. Работа в цвете.

5.5. Текстура «ткань» (4 часа).

Теория (1 час). Изучение основ изображения разных тканей. Прозрачность тканей. Изучение складок на тканях.

Практика (3 часа). Изображение драпировки в CG. Проработка складок. Работа в цвете.

5.6. Текстура «вода» (4 часа).

Теория (1 час). Знакомство с текстурой воды. Особенности изображения воды в зависимости от окружения. Специфика изображения волн, водопадов и пены. Текстура каустики. Отражение в воде.

Практика (3 часа). Изображение озера, водопада и каустики. Работа с цветом.

Раздел 6: Пейзаж – 8 часов.

6.1. Пейзаж как жанр изобразительного искусства (2 часа).

Теория (2 часа). История возникновения и эволюция пейзажа как одного из жанров живописи, его разновидности и характер, техники исполнения, современное искусство.

6.2. Изображение пейзажа (6 часов).

Практика (6 часов). Разработка собственного пейзажа. Формирование пространства. Определение палитры цвета. Детализация работы. Применение изученных текстур.

Раздел 7: Натюрморт – 26 часов.

7.1. Натюрморт как жанр изобразительного искусства (2 часа).

Теория (2 часа). История появления и развития натюрморта как одного из жанров живописи. Основные поджанры в натюрморте. Знакомство с натюрмортами великих художников живописцев. Знакомство с натюрмортом в CG. Основные правила построения натюрморта.

7.2. Изображение простого предмета (2 часа).

Теория (1 час). Правила компоновки натюрморта с малым количеством предметов. Построение простых предметов.

Практика (1 часа). Рисуем кружку с чаем и пончиком. Работа с цветом и светотенью. Определение соотношения простых предметов.

7.3. Изображение сложного предмета (2 часа).

Теория (1 час). Правила построения сложных предметов. Толщина предметов.

Практика (1 час). Изображение сложного предмета с рефлексами и законами светотени. Работа в цвете.

7.4. Монохромное изображение простого натюрморта (6 часов).

Теория (1 час). Актуализация знаний о правилах построения натюрморта. Правила компоновки натюрморта. Соотношение предметов натюрморта между собой. Раскладка по тону.

Практика (5 часов). Изображение простого натюрморта в монохромии. Расположение и компоновка предметов на холсте. Определение соотношения предметов. Соединение предметов в единую композицию.

7.5. Живописное изображение простого натюрморта (6 часов).

Практика (6 часов). Изображение простого натюрморта в цвете. Расположение и компоновка предметов на холсте. Определение соотношения предметов. Соединение предметов в единую композицию. Рефлексы.

7.6. Живописное изображение сложного натюрморта (8 часов).

Теория (1 час). Актуализация знаний о правилах построения натюрморта.

Практика (7 часа). Расположение и компоновка большого количества предметов на холсте. Определение соотношения предметов. Соединение предметов в единую композицию. Работа с цветом и рефлексами. Детализация работы. Работа со слоями коррективов изображения. Объединение слоев.

Раздел 8: Люди – 36 часов.

8.1. Пропорции человека. Ракурс. Изображаем «человечков» (2 часа).

Теория (1 час). Знакомство с понятием «пластическая анатомия». Изучение пропорций взрослого человека и ребенка. Важность ракурса и его влияние на впечатление и правильность изображения человека. Мышцы и кости.

Практика (1 час). Изображение зарисовок человека в виде простых форм в правильных пропорциях.

8.2. Кисти, стопы (2 часа).

Теория (1 час). Изучение строения кистей и стоп. Принцип рисования кисти от «варежки». Особенности изображения стопы в обуви.

Практика (1 час). Выполнение набросков кистей рук и стоп в разных поворотах. Работа тоном и линиями.

8.3. Одежда. Зарисовка фигуры человека (2 часа).

Теория (1 час). Особенности изображения человека в одежде. Роль складок в формировании образа при рисовании человека.

Практика (1 час). Зарисовка фигуры человека с натуры и по памяти в разных ракурсах.

8.4. Пропорции головы и лица человека. Ракурс (2 часа).

Теория (1 час). Пропорции лица. Ракурс головы. Правила золотого сечения. Особенности рисования волос. Мужские и женские пропорции лица.

Практика (1 час). Рисование лица человека по воображению с

использованием линий построения.

8.5. Построение лица в профиль и 3/4 (2 часа).

Теория (1 час). Изучение особенностей построения головы в профиль и в 3/4.

Практика (1 час). Рисование лица человека по воображению в профиль и 3/4 при помощи вспомогательных линий.

8.6. Изображаем части лица (4 часа).

Теория (2 часа). Правила построения глазного яблока, уха, носа, рта. Перспективные сокращения.

Практика (2 часа). Построение глазного яблока, уха, носа, рта.

8.7 Портрет как жанр искусства. Виды портрета (2 часа).

Теория (2 часа). История портрета как жанра искусства. Портрет в СГ-пространстве. Технические возможности графических редакторов при рисовании портрета. Особенности мужского и женского портрета.

8.8. Мужской портрет тоном (10 часов).

Теория (1 час). Актуализация знаний о пропорциях головы и лица. Выявление особенностей портретируемого человека.

Практика (9 часов). Выполнение мужского портрета в СГ. Определение пропорций. Выделение особенностей портретируемого. Работа с референсом. Работа тоном. Определение тоновых отношений. Работа со слоями.

8.9. Живописный женский портрет (10 часов).

Теория (1 час). Актуализация знаний о пропорциях головы и лица. Выявление особенностей женского портрета.

Практика (9 часов). Выполнение мужского портрета в СГ. Определение пропорций. Выделение особенностей портретируемого. Работа с референсом. Работа в цвете. Использование слоев и стилей наложения.

Раздел 9: Композиция – 22 часов.

9.1. Композиция как жанр изобразительного искусства. Основные законы композиции (2 часа).

Теория (2 часа). Композиция как жанр изобразительного искусства. Композиционный ритм в изображении. Симметрия асимметрия. Равновесие в картине. Композиционный центр.

9.2. Выполнение копии известных картин (8 часов).

Теория (1 час). Изучение картин известных художников. Анализ работ. Выявление композиционного цвета.

Практика (7 часов). Выполнение копии картины известного художника на выбор.

9.3. Творческая работа над собственной композицией (12 часов).

Теория (1 час). Актуализация знаний по законам композиции.

Практика (11 часов). Работа над собственной композицией. Выполнение наброска композиции карандашом, затем в цвете. Поиск композиционных решений. Выделение композиционного центра. Определение цветовой палитры. Проработка деталей. Работа с планами. Работа со слоями и стилями наложения.

Раздел 10: Мультяшный стиль – 10 часов.

10.1. Характер и форма. Движение тела, пропорции (2 часа).

Теория (2 часа). Знакомство с мультипликационной вселенной. Особенности мультяшного стиля. Влияние формы на характер персонажа. Круг, квадрат, треугольник. Особенности движения и пластики. Специфические пропорции тела и лица персонажа.

10.2. Разработка собственного мультипликационного персонажа (8 часов).

Теория (1 час). Актуализация знаний по особенностям изображения персонажей в мультяшном стиле.

Практика (7 часов). Разработка и создание собственного персонажа. Проработка характера и формы. Определение цветовой палитры. Детализация работы. Оформление работы для презентации.

Раздел 11: Векторная графика – 24 часа.

11.1. Особенности векторной графики. Знакомство с графическим векторным редактором (2 часа).

Теория (2 часа). Особенности векторной графики. Отличие векторной и растровой графики. Знакомство с векторными иллюстрациями. Знакомство с программой. Интерфейс программы. Основные окна. Настройки программы.

11.2. Основные инструменты. Геометрические фигуры. Способы взаимодействия фигур (2 часа).

Теория (1 час). Знакомство с основными инструментами редактора и геометрическими фигурами. Обработка контуров и взаимодействие составляющих. Кривая безье. Особенности работы цвета в программе.

Практика (1 час). Практическая работа с инструментом «Перо». Применение на практике обработки контуров и взаимодействие составляющих. Работа с геометрическими фигурами, заливкой.

11.3. Создание векторного торта (4 часа).

Практика (4 часа). Практическая работа с инструментом «Перо». Создание векторного изображения «торт». Работа с референсом. Проработка деталей. Обработка контуров. Добавление индивидуальных деталей. Конечное оформление работы. Сохранение готового изображения.

11.4. Создание векторного котика (4 часа).

Практика (4 часа). Практическая работа с инструментами «Перо» и «Геометрические фигуры». Создание векторного изображения «Котик в бассейне». Проработка деталей. Обработка контуров. Проработка деталей. Обработка контуров. Добавление индивидуальных деталей. Конечное оформление работы. Сохранение готового изображения.

11.5. Создание векторного персонажа (4 часа).

Практика (4 часа). Практическая работа с инструментами программы. Создание собственного векторного персонажа. Обработка контуров. Проработка деталей. Конечное оформление работы. Сохранение готового изображения.

11.6. Векторный пейзаж (8 часов).

Теория (1 час). Актуализация знаний по векторной графике. Знакомство с векторными иллюстрациями. Разбор планов. Изучение последовательности работы над векторным пейзажем.

Практика (7 часов). Разработка собственного пейзажа. Определение времени суток и времени года. Выполнение наброска пейзажа на бумаге карандашом. Перенос изображения на бумаге в программу. Практическая работа с инструментальными программами. Детализация работы.

Раздел 12: Итоговое занятие – 2 часа.

14.1. Итоговое занятие (2 часа).

Практика (2 часа). Подведение итогов. Просмотр работ, созданных за год обучения. Самоанализ. Промежуточная аттестация.

Методическое обеспечение программы

Содержание авторской общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровые краски» состоит из разделов: «Введение», «Знакомство с графическим редактором», «Основы рисунка», «Цвет», «Текстуры и материалы», «Пейзаж», «Натюрморт», «Люди», «Композиция», «Мультипликационный стиль», «Векторная графика» и «Итоговое занятие». Каждый из разделов авторской общеобразовательной программы органично сочетает в себе обучение как практическим, так и теоретическим знаниям и предполагает показ творческих работ учащихся на итоговом занятии.

Особенностью программы является апробация полученных теоретических знаний на практике. Самостоятельная работа учащихся занимает большую часть времени, так как содержание общеобразовательной программы направлено на реализацию и активизацию творческих способностей учащихся и развитие творческого мышления.

В реализации программы параллельно с обучением идет процесс воспитания. Воспитательная деятельность направлена на трудолюбие, готовность к осознанному выбору будущей профессии, стремление к профессионализму и здоровой конкурентоспособности. Важной составляющей программы является выделение времени на работу над психологическими особенностями: чувством уверенности в себе, умении общаться, слышать других, четко выражать свои мысли, работать в команде.

Основные средства и методы организации учебно-познавательной деятельности:

в обучении:

- словесные (рассказ, беседа, чтение);
- наглядные (показ иллюстраций, работ CG художников, концепт-артов; работа с учебной и специальной литературой, дидактическим материалом);
- практические (работа в компьютерных программах на графических планшетах);
- игровые (с применением познавательных игр: викторины, конкурсы, олимпиады и др.);
- информационные (интерактивное обучение) – электронные образовательные ресурсы, презентации, компьютерные программы.

в воспитании:

- методы формирования сознания личности, направленные на формирование устойчивых убеждений (рассказ, дискуссия, этическая беседа, пример);
- методы организации деятельности и формирования опыта общественного поведения (воспитывающая ситуация, приучение, упражнения, тренинги);
- методы стимулирования поведения и деятельности (соревнования, поощрения, конкурсы).

А также используются в процессе обучения следующие методы (классификация по типу познавательной деятельности): объяснительно – иллюстративный, репродуктивный, частично – поисковый.

При реализации данной программы могут использоваться следующие **организационные формы работы**: фронтальная, парная, групповая, индивидуальная.

Педагогические принципы, обеспечивающие реализацию основных целей и задач программы:

– *принцип доступности* – педагогический процесс построен с учетом возрастных и индивидуальных особенностей учащихся;

– *принцип наглядности* – содержание программы предусматривает наличие демонстративного материала, картин художников;

– *принцип креативности* – развитие творческой и креативной личности происходит в творческом обществе и при участии педагога, заинтересованного в раскрытии творческого потенциала учащихся;

– *принцип индивидуализации* – предполагает учет индивидуальных особенностей учащихся в процессе занятий;

– *художественно - образного мышления* – сочетание умения наблюдать окружающую среду и фантазировать;

– *принцип целостности* – содержание программы выстроено с учетом последовательного изучения материала;

– *принцип успеха* – способность каждого учащегося почувствовать успех в какой-либо деятельности, что ведет к формированию позитивной «Я – концепции» и признанию себя как уникальной составляющей социального мира.

– *принцип личностно-ориентированного взаимодействия* – создание в творческом процессе атмосферы, стимулирующей творческую активность.

Учебно-методические средства обучения

Обучение проводится в виде лекционных, практических и индивидуальных занятий. Занятия предусматривают проведение дискуссий, тренингов, просмотра online-уроков, картин знаменитых CG художников.

Результаты освоения образовательной программы проверяются в ходе практических занятий и при подведении итогов. По окончании учебного года каждый учащийся готовит «Защиту творческого проекта».

Многообразие приемов в обучении позволяет создать условия для раскрытия творческих способностей учащихся.

На занятиях используются следующие **формы обучения**:

- демонстрация авторских проектов, игровая ролевая деятельность;
- просмотр обучающих уроков;
- проведение конкурсов;
- проектная деятельность;
- совместная деятельность с другими объединениями;
- закрепляющие практикумы (в форме игр или тематических заданий).

Для оценки эффективности образовательной программы разработан **оценочно-результативный блок:**

- текущий самоанализ, контроль и самооценка учащимися образовательных результатов;
- оценка работ друг друга;
- публичная защита выполненных учащимися творческих проектов (индивидуальных или групповых);
- участие в различных конкурсах и фестивалях;
- портфолио учащегося (архив конкурсантов).

Условия реализации программы

- наличие кабинета для проведения занятий, соответствующего нормам и правилам САНПиН;
- комплект столов и стульев;
- стол для педагога;
- демонстрационный и раздаточный материал (карточки, схемы, электронные изображения и др.);
- комплект видео уроков по изучению академического рисунка;
- компьютеры с комплектом программ по изучению компьютерной графики;
- проектор, экран;
- интернет;
- графические планшеты, стилусы;
- драйвер для работы графического планшета;
- графические редакторы.

Информационное обеспечение

1. <http://www.edu.ru> – Федеральный портал «Российское образование»;
2. <http://dopedu.ru> – информационный портал системы дополнительного образования;
3. <http://nsportal.ru/cvrmagdagachi/v-pomoshch-pedagogam-dopolnitelnogo-obrazovaniya> - в помощь педагогам дополнительного образования;
4. <http://www.vipress.ru> - журнал Дополнительное образование;
5. <http://pdo-online.ru> – портал для педагогов дополнительного образования;
6. <http://dop-obrazovanie.com> – сайт о дополнительном образовании.
7. <https://polycount.com>
8. <https://www.mixamo.com>
9. <http://school.animationclub.ru>
10. <https://cgsociety.org>
11. <https://www.deviantart.com>
12. https://www.artstation.com/?sort_by=community

Литература для педагога

1. Аверин В.Л. Психология детей и подростков. – СПб.: Издательство

Михайлова В.А. 1998.

2. Беда, Г. В. Основы изобразительной грамоты / Г. В. Беда. - М. : Просвещение, 1989. - 188 с.

3. Бороздина Г. В. Основы педагогики и психологии. Учебник. М.: Юрайт, 2016. 478 с.

4. Гаррисон, Хейзл. Рисунок и живопись. Полный курс : Материалы — техника — методы / Хейзл Гаррисон. - М. : Эксмо, 2007 .- 252 с.

5. Есекешова М., Сагалиева Ж. Педагогика высшей школы. Учебное пособие. М.: Фолиант, 2018. 256 с.

6. Конвенция о правах ребенка (принятая резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеей от 20 ноября 1989 года);

7. Устав Белгородского Дворца детского творчества.

8. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

9. Ли Н.Г. Рисунок. Основы учебного академического рисунка/Учебник для студентов художественных техникумов. – М.: Эксмо, 2010.

10. Лукашевич В. В, Пронина Е.Н. Психология и педагогика. Учебник. М.: Юрайт, 2019. 296 с.

11. Ростовцев Н.Н. Академ. рисунок. Уч.пособие. - Москва: Просвещение, 1984.

Литература для учащихся

1. Кирцер Ю.М. Рисунок и живопись. - Москва, 2000.

2. Хейл Р.К. Мастер-класс. Рисунок фигуры человека. М., 2006

3. Визер, В. В. Живописная грамота: система цвета в изобразительном искусстве / В. В. Визер. - Спб.: Питер, 2006. - 191с.

4. Могилевцев В.А. Основы живописи. Учебное пособие. - СПб.: 4арт, 2012 – 96с.

5. Всемирная энциклопедия искусства [Электронный ресурс]: artprojekt.ru. - Режим доступа : <http://www.artprojekt.ru/>

Вводный контроль программы «Цифровые краски»

Детское объединение: _____

Ф.И.О. педагога: _____

Дата проведения: _____ Форма проведения: _____

Номер группы: _____ Год обучения: _____

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированности качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
Количество учащихся								

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2;
- на среднем уровне: 3-4;
- на высоком уровне: 5-6

Задание, вопросы:

1. Что такое программное обеспечение?
2. Какие существуют программы для рисования на компьютере?
3. Какие существуют жанры изобразительного искусства?
4. Что означает CG?
5. Какие существуют виды digital art?
6. Какие цвета относятся к «теплой» и «холодной» гамме.

Подпись педагога _____

**Промежуточная аттестация
программы «Цифровые краски»**

Детское объединение: _____

Ф.И.О. педагога: _____

Дата проведения: _____ Форма проведения: _____

Номер группы: _____ Год обучения: _____

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированности качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
Количество учащихся								

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2;
- на среднем уровне: 3-4;
- на высоком уровне: 5-6

Задание, вопросы:

1. Что такое стилизация?
2. Отличия векторного изображения от растрового. Программы для работы с векторным и растровым изображениями.
3. Основные законы композиции. Способы выделения главного.
4. Перечислить основные инструменты работы векторного редактора.
5. .

Подпись педагога _____

Старший методист/курирующий методист _____

Система критериев оценки сформированности качеств знаний учащихся

Уровни	Шкала оценок	Критерии		
		<i>Образовательный аспект</i>	<i>Воспитательный аспект</i>	<i>Развивающий аспект</i>
Показатели				
<i>Творческий</i>	5-6	<p>Прекрасно выполняет практические задания, используя теоретическую базу знаний. Четко понимает, как работать со слоями, стилями наложения и кривыми, в каких случаях необходимо работать пятном, а в каких линией. Ребенок умеет разработать и продумать композицию, владеет знаниями по теории цвета и правильно применяет в своих работах. Умело работает с инструментами программы. Умеет подготовить свою иллюстрации к демонстрации. Сформированы умения самостоятельно применять полученные знания в быту.</p>	<p>Сформировано четкое осознание социальной значимости полученных знаний. Творческое отношение к обучению: устойчивый интерес к содержанию и процессу учебно-познавательной деятельности, творческая активность, познавательная самостоятельность, критический подход в создании иллюстрации (рассматривает композицию, акценты, светотеневую составляющую, пропорции). Высокий мотивационный уровень к результативности своего проекта. Активное участие в конкурсах.</p>	<p>Преобладает творческое мышление (быстро ориентируется в новом проекте, легко применяет полученные знания на практике, вносит свои идеи). Преобладает усидчивость, высокая концентрация на завершение проекта. Сформированы умения организовывать направленную деятельность, совершенствовать стиль графического рисования, ориентироваться в информационных потоках. Сформированы умения и навыки самообразовательной деятельности. Наблюдается стремление к творческой самореализации через создание сюжетов и проектов.</p>
<i>Конструктивный</i>	3-4	<p>Владеет теоретическими знаниями по рисунку и по работе в программе, но недостаточно отработаны умения и навыки. Прочное усвоение последовательности выполнения технических действий и операций позволяет самостоятельно</p>	<p>Достаточно полное понимание социальной значимости получаемых знаний. Постоянный интерес к выполняемым заданиям. Самостоятельность в реализации частичных этапов проектной деятельности. Критический подход к изучаемому материалу не</p>	<p>При осуществлении мыслительных этапов обучения нуждается в некоторой помощи учителя (наводящие вопросы, примеры, напоминания). Проявляет в неполной мере трудоемкость, способность организовывать свою творческую</p>

		использовать полученные ранее знания в изменённых ситуациях.	сформирован. Ответственность за результативность своей деятельности достаточная.	деятельность, совершенствовать приобретённые умения и навыки. Мотивация на саморазвитие недостаточна.
Репродуктивный	0-2	Программным обеспечением владеет в недостаточной степени, на уровне интуитивного опыта. Может выполнять задания по образцу, повторять действия за преподавателем, что не способствует формированию достаточно обобщённых и прочных связей. Недостаточно сформированы основные учебные умения.	Социальная значимость знаний и умений по графическому рисованию не в полной мере осознаётся. Познавательный интерес к процессу работы с программой и рисованием на графическом планшете на уровне любопытства, проб своих творческих возможностей, желание общения со сверстниками, побуждение к участию в деятельности посредством контроля со стороны, внешними стимулами. Познавательная активность воспроизводящая, самостоятельное не развита, критический подход к изучаемому материалу не наблюдается. Исполнительское отношение к учению. Ответственность за готовый результат своей работы не сформирована.	Репродуктивное мышление (выполнение заданий по подготовленному плану, после объяснения). Формирование новых знаний на уровне восприятия. Преобладает механическая память. В основном не сформированы умения самостоятельно работать с изображением: продумывать композицию, чётко видеть конечный результат, соблюдать последовательность выполнения рисунка.