

Министерство образования Кировской области  
Кировское областное государственное образовательное автономное  
учреждение дополнительного образования «Центр технического творчества»  
Структурное подразделение «Детский технопарк «Кванториум»  
в г. Омутнинске»

Рассмотрено на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 6 от «27» мая 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Приказ № 135 от «27» мая 2022 г.  
Директор  
Я. А. Пивоваров



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа художественной направленности Промдизайнквантума

**«Графический дизайн и его основы»**  
(вводный, базовый уровни)

Возраст детей: 12-18 лет  
Срок реализации:  
вводный уровень 144 часа  
базовый уровень 144 часа

Составитель:  
педагог дополнительного образования  
Кузнецова Ирина Леонидовна  
методист  
Конькова Виктория Аркадьевна  
методист  
Лубнина Нина Темуриевна

Омутнинск,  
2022

Министерство образования Кировской области  
Кировское областное государственное образовательное автономное  
учреждение дополнительного образования «Центр технического творчества»  
Структурное подразделение «Детский технопарк «Кванториум»  
в г. Омутнинске»

Рассмотрено на заседании  
педагогического совета  
Протокол №6 от «27» мая 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Приказ №135 от «27» мая 2022  
Директор  
Я.А. Пивоваров

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа художественной направленности Промдизайнквантума  
**«Графический дизайн и его основы»**  
(вводный, базовый уровни)

Возраст детей: 12-18 лет  
Срок реализации:  
вводный уровень 144 часа  
базовый уровень 144 часа

Составитель:  
педагог дополнительного образования  
Кузнецова Ирина Леонидовна  
методист  
Конькова Виктория Аркадьевна  
методист  
Лубнина Нина Темуриевна

Омутнинск,  
2022

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Современный уровень развития производства, техники, строительства немислимы без художественного проектирования, обеспечивающего не только технологичность, прочность конструкций, но и эстетический вид изделий, предметов, построек, малых архитектурных форм. Все это дизайн.

Дизайн – это особая сфера изобразительного искусства, которая проектирует, создает, усовершенствует предметное окружение человека «от иголки до самолета», улучшает качество жизни. Дизайн сегодня стал одним из символов современной цивилизации. Профессия дизайнера очень интересная и перспективная именно потому, что область ее применения также безгранична, как и предметная среда. Включение программы «Основы дизайна» необходимо и для профессиональной ориентации учащихся, и для более осознанного выбора профессии, и для формирования у школьников особого стиля мышления (дизайнерского мышления), для которого характерно понимание основных критериев гармонической вещи, чувство стиля, эстетическое отношение к миру вещей. Композиция станковая, декоративная и дизайн имеют свой образный язык. Освоение этого языка дает возможность увидеть и понять красоту окружающего мира, красоту повседневных предметов быта, помогает сделать жизнь более привлекательной и праздничной. Поэтому очень важно с ранних лет начать воспитание творчески-созидательной личности.

Представленная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн и его основы" направлена на освоение сложных трудоемких приемов и различных техник, повышения интереса к информационным технологиям, развитию творческого потенциала в области дизайна и графического дизайна, а также с целью выявления дальнейшего профессионального интереса среди учащихся, а также на развитие познавательной активности и творческой самореализации учащихся.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн и его основы" (далее – программа) имеет техническую направленность и разработана в соответствии с нормативными документами:  
- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Устав, Лицензия на образовательную деятельность, нормативные документы и локальные акты Кировского областного государственного образовательного автономного учреждения дополнительного образования «Центр технического творчества»;

- Распоряжение Министерства образования Кировской области №1046 от 7 сентября 2020г. О внесении изменений в распоряжение Министерства образования Кировской области от 30 июля 2020г. №835;

- Постановление от 28.09.2020 № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн и его основы» разработана в соответствии с Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 "Об утверждении.

Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей", где одной из приоритетных задач является формирование ведущей роли дополнительного образования детей в системе образования субъектов Российской Федерации как важнейшего элемента интеллектуального, духовно-нравственного и физического совершенствования детей, а также обеспечение подготовки и ранней профориентации будущих кадров для потребностей социально-экономического развития субъектов Российской Федерации.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн и его основы» разработана на основании дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы Битовой Любови Вячеславовны, педагога дополнительного образования, Конюховой Анны Владимировны.

**Адресат программы** – учащиеся 12-18 лет, увлеченные изобразительным искусством, творческой деятельностью и графическим дизайном.

**Новизна** данной программы заключается в том, что программа дает возможность не только изучить различные техники изобразительного искусства, возможности графического дизайна, но и применить их, используя комплексно для проектирования всего, что так или иначе, окружает нашу жизнь.

**Актуальность программы** обусловлена общественной потребностью в творчески активных и технически грамотных людях, в развитии интереса к техническим профессиям. В соответствии со стратегией социально-экономического развития Кировской области на период до 2035 года основной целью в сфере развития образования Кировской области является обеспечение доступности качественного образования для каждого ее жителя, воспитание гармонично развитой личности. Перечисленные поставленные цели необходимо решать с раннего возраста и через все виды детской деятельности. Занятия по образовательной программе «Графический дизайн и его основы» дадут ребенку реальную возможность увеличить пространство для развития своей познавательной и творческой активности, помогут реализовать личностные качества и способности, а также инициативность и самостоятельность.

**Педагогическая целесообразность** программы заключается в развитии творческой личности с эстетическими потребностями, проявляющей интерес к дизайну и графическому дизайну, различным техникам изобразительного

искусства и созданию арт-объектов посредством изученных техник.

Реализация программы предоставляет возможность учащимся расширить кругозор для самореализации.

**Цель программы** - создание условий, способствующих развитию творческого потенциала личности ребёнка средствами художественного творчества и компьютерной графики.

**Задачи:**

*Обучающие:*

- дать представление о дизайне как специфической художественно-творческой конструкторской деятельности человека;
- познакомить с основными методами художественного проектирования;
- формировать художественно-образное мышление;
- формировать практические навыки работы в различных видах дизайна и изобразительного творчества;
- дать представление об основах дизайна: зрительном восприятии, чувстве цвета, формах и композиции;
- формировать навыки быстрого рисования «Скетчинг»;
- познакомить учащихся с графическими редакторами CorelDRAW, Photoshop, Blender, Adobe Illustrator;
- ознакомить учащихся с правилами выполнения чертежей, установленными стандартами ЕСКД.

*Развивающие:*

- способствовать развитию интеллектуально-творческого потенциала, творческой самореализации личности обучающегося;
- развивать моторику, пластичность, гибкость рук и точность глазомера;
- развивать познавательную и творческую активность, для реализации личностных качеств;
- способствовать развитию эстетического вкуса;
- формировать индивидуальные потребности в самосовершенствовании.

*Воспитательные:*

- воспитание волевых качеств (настойчивость, упорство в достижении цели), трудолюбие, усидчивости, аккуратности в работе;
- прививать навыки коммуникативной компетенции в сотрудничестве друг с другом;
- воспитывать эмоциональную отзывчивость;
- формировать корректное отношение к чужому мнению и работам сверстников.

Программа ориентирована на дополнительное образование учащихся 12-18 лет, рассчитана на 144 часа вводного уровня (2 раза в неделю по 2 часа), 144 часа базового уровня (2 раза в неделю по 2 часа).

**Отличительная особенность данной программы:**

Реализация программы осуществляется с использованием методических пособий, предполагает использование компьютеров совместно с 3D принтерами. Важно отметить, что компьютер используется как средство управления моделью. Учащиеся получают представление об особенностях составления программ, автоматизации механизмов, моделировании работы

систем. Методические особенности реализации программы предполагают сочетание возможности развития индивидуальных творческих способностей и формирование умений взаимодействовать в коллективе, работать в группе. Также отличительной особенностью является и то, что обучающиеся будут заниматься как в очном режиме, так и в дистанционном режиме, по определенному графику.

### **Рекомендуемые формы занятий**

- по количеству (коллективная, фронтальная, групповая, индивидуальная);
- по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей (беседа, рассказ, презентация, выставка с просмотром и обсуждением детских работ);
- по дидактической цели (вводное занятие, занятие по углублению знаний, практическое занятие, комбинированные формы занятий.)

Теория преподносится в форме беседы, обзора, презентации.

Практика: практикум, мастер класс, мастерская, выставка, конкурс.

### **Формы аттестации/контроля**

Защита проекта, тестирование, викторины, выставка, конкурс.

### **Методы обучения:**

- объяснительно-иллюстративный;
- репродуктивный;
- проблемного изложения;
- словесный;
- практический.

### **Планируемые результаты программы**

*Предметные результаты вводного уровня обучения:*

- знание основ композиции: золотое сечение, спираль и применение правил равновесия (размещение фигур, цветовых пятен на листе);
- умение использовать простые приемы и техники рисования фактуры и текстуры с использованием перспективы, плановости и объема;
- овладение законами перспективы (перспектива в объеме и с падающим светом);
- умение строить сетку, компоновать предметы с учетом тени и света;
- знание терминологии графического дизайна;
- овладение стилизацией пятнами и поэтапным упрощением фигуры;
- знание терминологии и художественных материалов предмета «Скетчинг»;
- овладение основной техникой в графике, применение стилизации и заливки, объёма линий;
- освоение навыков работы в пространстве и внедрения идеи в перспективу;
- владение основными инструментами графических редакторов CorelDRAW, Photoshop;

- получение опыта разработки фирменного логотипа;
- освоение навыков создания готового продукта с папкой необходимых документов и чертежей.

*Предметные результаты базового уровня обучения:*

- владение углубленными знаниями о композиции с золотым сечением, спиралью, правилах равновесия, приемах и средствах передачи различных понятий, таких как: симметрия, асимметрия, ритм, пространство;
- формирование углубленных знаний о графическом дизайне и его видах;
- умение создавать элементы фирменного стиля;
- владение техникой прорисовки гелиевой ручкой и маркерами для скетчинга;
- освоение навыков передачи текстуры различных материалов;
- умение рисования Travel-скетчинга;
- формирование навыков работы с цветным наброском реального предмета с элементами стилизации;
- знание терминологии цветоведения;
- умение составлять ахроматические и хроматические круги, строить цветовые графические композиции с выражением художественного образа, получение цветовых палитр различными способами;
- знание терминологии шрифта;
- формирование навыков разработки собственного шрифта, эскизирования;
- владение углубленными знаниями интерфейсов графических редакторов CorelDRAW, Photoshop;
- знание отдельных элементов интерфейса графических редакторов Blender, Adobe Illustrator;
- умение разрабатывать логотип в CorelDRAW;
- освоение моделирования форм в Blender;
- умение создавать наружную рекламу;
- получение опыта проектирования дизайн-среды;
- формирование навыков рисования предметов в программе Adobe Illustrator;
- умение создать готового продукта с папкой необходимых документов и чертежей.

*Метапредметные результаты:*

- развитие художественно-эстетического вкуса в процессе освоения основ дизайна с применением техник изобразительного искусства и графических редакторов;
- развитие творческого мышления в процессе освоения основ дизайна с применением техник изобразительного искусства и графических редакторов;

*Личностные результаты:*

- формирование ценностного отношения к труду в процессе освоения основ дизайна с применением различных техник изобразительного искусства и графических редакторов;
- формирование навыков коллективного общения и взаимодействия в коллективе.

**Формы подведения итогов.**

- выполнение домашних контрольных работ;
- участие во Всероссийских, региональных и муниципальных конкурсах, смотрах, выставках, фестивалях;
- отчеты творческих коллективов и мастерских;
- защита и презентации проектных и исследовательских работ;
- научно-практические конференции;
- олимпиады;
- декады;
- участие в общих мероприятиях.

Итоговая оценка развития личностных качеств, учащихся производится по трём уровням:

- «высокий»: положительные изменения личностного качества учащихся в течение учебного года признаются как максимально возможные для него;
- «средний»: изменения произошли, но учащийся потенциально был способен к большему;
- «низкий»: изменения не замечены.

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН  
вводный уровень**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение	4	-	4	опрос, викторина
2.	Композиция, стилизация, перспектива, черчение, объём, макетирование	20	6	14	беседа, выполнение практических заданий
3.	Графический дизайн	26	6	20	игра, выполнение практических заданий
4.	Дизайнерский скетчинг	20	6	14	викторина, выполнение



					практических заданий
5.	Работа в 2D программах (CorelDRAW, Photoshop), графический планшет	24	6	18	викторина, выполнение практических заданий
6.	Кейс «Фирменный стиль, айдентика выбранной фирмы, от логотипа до фасада»	34	10	24	игра, выполнение практических заданий
7.	Введение в проектную деятельность	14	4	10	Беседа, выполнение практических заданий.
8.	Итоговое тестирование	2	2		Тест
ИТОГО		144	40	104	

## СОДЕРЖАНИЕ ВВОДНОГО УРОВНЯ

### 1. Введение.

*Теория:* Введение в промышленный дизайн. Задачи и план работы учебной группы. Правила поведения на занятиях и во время перерыва. Инструктаж по технике безопасности.

### 2. Композиция, стилизация, перспектива, черчение, объём, макетирование.

*Теория.* Знакомство с композицией, с золотым сечением, спиралью. Правила равновесия, с законами перспективы, перспектива в объеме и с падающим светом.

*Практика:* Построения конструктивного рисунка, строим перспективную сетку, komponуем предметы с учетом тени и света. Создание чертежей от простых до осложнённых макетов.

### 3. Графический дизайн.

*Теория:* Графический дизайн и его виды: графический дизайн в визуальной идентификации бренда, рекламная графика, графический дизайн пользовательских интерфейсов, графический дизайн публикаций,

графический дизайн упаковок, графический моушн-дизайн, графический дизайн окружения, искусство и иллюстрации в графическом дизайне.

*Практика:* Пробуем пятнами стилизовать заданную фигуру, поэтапное упрощение фигуры.

#### **4. Дизайнерский скетчинг.**

*Теория:* Скетчинг: понятие, применение и его виды: скетч-иллюстрация, food-иллюстрация, флористический (ботанический) скетчинг, интерьерный скетчинг, архитектурный (городской) скетчинг, travel-скетчинг, fashion-иллюстрация, индустриальный (промышленный) скетчинг, ландшафтный скетчинг, lifestyle-скетчинг, скетч-портрет. Штрихи, растушёвка карандашом.

*Практика:* Работа со скетчингом. Композиция, набросок, частичная прорисовка натюрморта. Работа с цветным наброском реального предмета с элементами стилизации.

#### **5. Работа в 2D программах (CorelDRAW, Photoshop), графический планшет**

*Теория:* Примеры программ для обучения и их функции. Изучение классификации направлений в иллюстрации. Рабочее поле графического планшета.

*Практика:* Изучение интерфейсов программ. Моделирование форм от простейших к сложным. Визуализация. Разработка логотипа в графическом редакторе Corel draw. Настройка рабочего пространства с использованием графического планшета и стилуса. Создаем своего персонажа на графическом планшете.

#### **6. Кейс «Фирменный стиль, айдентика выбранной фирмы, от логотипа до фасада»**

*Теория:* Дизайн - проект: понятие, алгоритм создания. Основные стадии дизайн - проектирования: аналитика, постановка задачи, формирование идей, визуализация, макетирование, 3d-моделирование, прототипирование и презентация.

*Практика:* Работа над выполнением основных стадий дизайн-проектирования. В результате ребята получают актуальный для них объект. Можно логотип распечатать на ЧПУ и сделать значок. Раскрасить.

## 7. Введение в проектную деятельность

*Теория.* Что такое проект. Структура проекта. Как выбрать тему проекта. Обучение тому, как определять цели и задачи деятельности, выбирать средства их реализации и применять их на практике; использовать различные источники для получения химической информации; умение адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач; осознанный выбор дальнейшей образовательной траектории.

*Практика.* Знакомство с ресурсами интернета по темам биологии и химии. Проведение химического или биологического экспериментов с анализом всех полученных результатов. Формулировка вывода.

## 8. Итоговое тестирование.

*Практика.* Написание итогового теста. Формы проведения занятий: тестирование.

### УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН базовый уровень

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Повторение и актуализация учебного материала вводного уровня	4	-	4	игра
2.	Основы графического дизайна, композиция, стилизация, дизайнерский скетчинг	20	12	8	викторина, выполнение практических заданий
3.	Шрифты, инфографика	32	16	16	беседа, выполнение практических заданий
4.	Предзащита итоговых проектов	8	4	4	выступление

5.	Кейс «Наружная реклама для АО «ОМЗ». Веб-сайт АО «ОМЗ»»	40	20	20	викторина, выполнение практических заданий
6.	Кейс «Раскрась город яркими красками»	32	16	16	беседа, выполнение практических заданий
7.	Защита проекта	8	4	4	презентация проектов на итоговой защите
ИТОГО		144	72	72	

## СОДЕРЖАНИЕ БАЗОВОГО УРОВНЯ

### 1. Повторение и актуализация учебного материала вводного уровня

*Теория:* Повторение пройденного материала. Правила безопасности и поведения в кабинете. Правила поведения на занятиях и во время перерыва. Инструктаж по технике безопасности.

### 2. Основы графического дизайна, композиция, стилизация, дизайнерский скетчинг

*Теория:* Углубление знаний о композиции с золотым сечением, спиралью. Правила равновесия. Изучаются приемы и средства передачи различных понятий, таких как: симметрия, асимметрия, ритм, пространство. Углубление знаний о графическом дизайне и его видах. Углубление знаний о скетчинге. Прорисовка гелиевой ручкой, техника работы маркером, передача различных материалов. Теория цвета. Основные характеристики цвета (цветовой тон, светлота, насыщенность). Цветовой круг. Средства цветовой гармонизации. Психологическое воздействие цвета. Цветовые ассоциации. Цвет и пространство. Цвет в производственных зданиях и помещениях. Цвет в облике города.

*Практика:* Создание элементов фирменного стиля (разработка упаковки). Размещение фигур, цветовых пятен на листе. Работа со скетчингом. Рисование маркерами «Домики Амстердама. Travel-скетчинг». Работа с

цветным наброском реального предмета с элементами стилизации. Составление ахроматических и хроматических кругов, хроматических рядов из теплых цветов с «растяжкой» от самого светлого тона до самого темного. Построение цветовой графической композиции с выражением определенного художественного образа. Выполнение цветовых палитр различными способами смешения красок.

### **3. Шрифты, инфографика**

*Теория:* История происхождения шрифта. Понятие «шрифт». Виды шрифта. Роль шрифта в наше время. Что такое инфографика, какое отличие от иллюстрации. Где применяется инфографика.

*Практика:* Разработка собственного шрифта. Поиск идей. Эскизирование. Выбор лучшего варианта. Изображение собственного шрифта. Создание собственного календаря, используя приём «инфографика».

### **4. Предзащита итоговых проектов**

*Теория:* Жизненный цикл проекта, SWOT-анализ.

*Практика:* Заполнение паспорта проекта. Подготовка проектной идеи. Выступление.

### **5. Кейс «Наружная реклама для АО «ОМЗ». Веб-сайт АО «ОМЗ»»**

*Теория:* наружная реклама: виды, особенности, требования. История возникновения наружной рекламы. Типы и виды наружной рекламы. Плюсы и минусы наружной рекламы. Графические редакторы. Форматы графических изображений. Графический редактор Adobe Photoshop (особенности меню, рабочее поле, панель инструментов, панель свойств, строка состояния)

*Практика:* разработка наружной рекламы для АО «ОМЗ». Создание информационного сайта для АО «ОМЗ». Разработка модели универсальной транспортной платформы для перемещения грузов

### **6. Кейс «Раскрась город яркими красками»**

*Теория:* Дизайн среды: направления и особенности. Соблюдение правил для работы с дизайн средой.

*Практика:* дизайн-проектирование детской площадки.

## **7.Защита проекта.**

*Теория:* основные этапы выступления и подготовка презентации.

*Практика:* Оформление проекта, выступление.

### **Методическое обеспечение.**

Учебно-методическое обеспечение: печатные и электронные ресурсы, авторские разработки, аутентичные источники, сборники упражнений, задач и примеров проектов.

Материально-техническое обеспечение: специализированное учебное оборудование на базе Технопарка, а также учебное, производственное и научно-исследовательское оборудование на площадках партнеров.

Применяемое оборудование является современным и актуальным, позволяя использовать в образовательном процессе последние научно-технические достижения.

Занятия строятся с учётом индивидуальных особенностей учащихся, что позволяет заинтересовать, увлечь каждого ребёнка, раскрыть его творческие способности.

При изучении тем программа предусматривает использование фронтальной, индивидуальной и групповой формы учебной работы учащихся:

- фронтальная форма - для изучения нового материала, информация подаётся всей группе из 8-10 человек;
- индивидуальная форма - самостоятельная работа учащихся, педагог может направлять процесс в нужную сторону;
- групповая форма помогает педагогу, сплотить группу общим делом, способствует качественному выполнению задания, для реализации проектной деятельности в малых группах (3-5 человека).

Помимо основных занятий, программа включает в себя и культурно-массовые мероприятия, такие как: экскурсии, конкурсы, выставки.

Предполагаются следующие активные формы проведения занятий:

- Лекционно-практические занятия, проблемные лекции;
- Тренинги, мастер-классы, workshop;

- Экскурсии;

Будут реализованы активные методы обучения такие, как:

- Метод проектов;

- Метод кейсов;

- Метод решения задач.

### **Материально-техническое обеспечение:**

Перечень основного оборудования:

- компьютер, мультимедиа-проектор (1 шт.)

- магнитно-маркерная доска (1 шт.)

- 3 D ручка Funtastique ONE, черный цвет (14 шт.)

- фрезерный станок с ЧП учебный с принадлежностями, набор фрез и комплект цанг (1 шт.)

- набор маркеров (10 шт.)

- гипсовые фигуры (яйцо, шар, пирамида, цилиндр, призма, конус) (1 набор)

- линейки металлические (14 шт.)

- объектив для фотоаппарата (1 шт.)

- штатив для фотоаппарата (1 шт.)

- комплект осветительного оборудования (1 шт.)

- графический планшет Wacom Intuos Pro Medium (5 шт.)

- персональный компьютер (12 шт.)

**Программное обеспечение:** операционная система Windows и офисные пакеты MS Office, OpenOffice, графический редактор Adobe Photoshop, графический редактор CorelDRAW.

## **Литература**

### **Список рекомендуемой литературы для педагога.**

1. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ.

2. Никулин С.К., Полтавец Г.А., Полтавец Т.Г. Содержание научно-технического творчества учащихся и методы обучения. М.: Изд. МАИ. 2004.

3. Полтавец Г.А., Никулин С.К., Ловецкий Г.И., Полтавец Т.Г. Системный подход к научно-техническому творчеству учащихся (проблемы организации и управления). УМП. М.: Издательство МАИ. 2003.

4. Кухта М.С., Куманин В.И., Соколова М.Л., Гольдшмидт М.Г. Промышленный дизайн // Томский политехнический университет (Томск) 2013 ISBN 978-5-4387-0205-4

5. Геймификация в образовании. К вопросу о понятии. Агапова С.А., Бабак Т.П., Озолина И.А., Тимошева А.Б.В сборнике: Коммуникативные процессы в образовательном пространстве материалы Международной научно-практической конференции в рамках IV Международного научно-образовательного форума «Человек, семья и общество: история и перспективы развития». Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева. 2015. С. 29-38.

6. Ю. Гордон. Книга про буквы от Аа до Яя. Количество страниц 594. Год выпуска 2013. ISBN 978-5-98062-059-2.

#### **Список литературы для учащихся.**

1. Книга Ильи Плотникова, Максима Плотникова и Александры Лерой «Предметная фотография в рекламе. Схемы света. Спецэффекты». Твердый переплет. Объем — 288 стр.

2. Книга Уитни Шерман «Скетчи. 50 креативных заданий для дизайнеров». Практическое руководство по изучению принципов дизайна и освоению новых способов творческого мышления Формат — 220.290 мм. Тираж — 3000 экз.

3. Горелышев Дмитрий «Простое рисование». Упражнения для развития и поддержания самостоятельной рисовальной практик.



**Оценочные материалы, формирующие систему оценивания результатов обучения ребенка по дополнительной образовательной общеразвивающей программе «Основы дизайна. Графический дизайн»**

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Количество баллов	Методы диагностик
<b>I. Теоретическая подготовка ребенка</b> <b>1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)</b>	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Минимальный уровень</b> (ребенок овладел менее ½ объема знаний, предусмотренных программой);</li> <li>• <b>Средний уровень</b> (объем усвоенных знаний составляет более ½);</li> <li>• <b>Максимальный уровень</b> (ребенок освоил весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период)</li> </ul>	1	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос
			5	
<b>2. Владение специальной терминологией</b>	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Минимальный уровень</b> (ребенок избегает употребления специальных терминов)</li> <li>• <b>Средний уровень</b> (ребенок сочетает специальную терминологию с бытовой),</li> <li>• <b>Максимальный уровень</b> (специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием)</li> </ul>	1	Викторина, терминологический диктант
			5	
			10	

<p><b>II. Практическая подготовка ребенка:</b></p> <p><b>1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой</b> (по основным разделам учебно-тематического плана программы)</p>	<p>Соответствие практических умений и навыков программным требованиям</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Минимальный уровень</b> (ребенок овладел менее 1/2 объема умений и навыков, предусмотренных программой);</li> <li>• <b>Средний уровень</b> (объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2);</li> <li>• <b>Максимальный уровень</b> (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период)</li> <li>• <b>Творческий уровень</b> (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период, стремится к самостоятельной творческой активности, выполняет практические задания с элементами творчества)</li> </ul>	<p>1</p> <p>5</p> <p>10</p> <p>15</p>	<p>Творческие работы</p>
	<p>Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Минимальный уровень</b> (ребенок испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием)</li> <li>• <b>Средний уровень</b> (работает с оборудованием с помощью педагога)</li> <li>• <b>Максимальный уровень</b> (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых затруднений)</li> </ul>	<p>1</p> <p>5</p> <p>10</p>	<p>Наблюдение</p>



<p>3.2 Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности</p> <p>3.3 Умение аккуратно выполнять работу</p>	<p>Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям</p> <p>Аккуратность и ответственность в работе</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Максимальный уровень</b> (готовит рабочее место самостоятельно, не испытывает затруднений)</li> <li>• <b>Минимальный уровень</b> (ребенок овладел менее 1/2 объема навыков соблюдения правил безопасности, предусмотренных программой)</li> <li>• <b>Средний уровень</b> (объем усвоенных навыков составляет более 1/2)</li> <li>• <b>Максимальный уровень</b> (ребенок освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период)</li> <li>• <b>Минимальный уровень</b> (удовлетворительно)</li> <li>• <b>Средний уровень</b> (хорошо)</li> <li>• <b>Максимальный уровень</b> (отлично)</li> </ul>	<p>10</p> <p>1</p> <p>5</p> <p>10</p> <p>1</p> <p>5</p> <p>10</p>	<p>Наблюдение</p> <p>Наблюдение</p>
<p><b>IV. Разнообразие творческих достижений:</b></p>	<p>Участие в конкурсах, выставках, фестивалях различного уровня</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Минимальный уровень</b> (редко участвует в конкурсах внутри объединения)</li> <li>• <b>Средний уровень</b> (участвует в конкурсах, выставках внутри объединения, учреждения)</li> <li>• <b>Максимальный уровень</b> (регулярно принимает участие в выставках, конкурсах в масштабе города, района, области)</li> </ul>	<p>1</p> <p>5</p> <p>10</p>	<p>Наблюдение</p>

