

Утверждено на заседании
методического совета
от «12» 01 2026 г.
протокол № 1 от 12.01.2026

Согласовано:
директор МАООУ «Пансионат «Радуга»
_____ Микель Е.Б.
«12» 01 2026 г.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Компьютерная графика и дизайн»**

Срок реализации программы – 1 месяц
Возраст обучающихся – от 14 до 17 лет

Разработчик:
Киселькова О.В,
педагог дополнительного образования

Тольятти
2026 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Компьютерная графика – это творческий процесс создания, обработки и визуализации графических объектов (изображений) с помощью компьютера и средств художественного выражения.

Развитие современных компьютерных технологий позволило упростить и сделать более доступным процесс использования компьютера в графическом дизайне. Появилась возможность интеграции различных компьютерных программ в единый процесс компьютерной графики. Эти события оказали сильное влияние на средства массовой информации и произвели революцию в обучении, полиграфии, кинематографе, анимации и индустрии видеоигр.

Программа «**Компьютерная графика и дизайн**» связана с созданием и обработкой художественно-графических работ с применением художественных средств и творческого мышления (открытки, буклеты, фотографии, анимации, портфолио и т.д.) Относится к *художественной направленности*.

Программа является модифицированной; при составлении программы были учтены программы основного и дополнительного образования, а также свободная информация и материалы Интернета по изучаемой теме.

Актуальность программы

Данный курс позволяет ребятам более подробно познакомиться с ведущей программой графического редактора, используя художественные средства самовыражения и дизайнерский подход.

Содержание обучения, представленное в программе курса «Компьютерная графика и дизайн», имеет практическую направленность и учитывает актуальные интересы учащихся, развивая творческие и художественные способности каждого.

Рассматриваются форматы файлов, приемы обработки информации, правила оптимизации файлов. Всё это даёт для обучающихся общее представление о графическом дизайне и компьютерной графике, а приобретённые навыки работы как юных дизайнеров даёт возможность более свободно

ориентироваться в программах, направленных на творческое созидание своих проектов.

Функциональная грамотность

Формирование функциональной грамотности обучающихся и художественного вкуса на занятиях по компьютерной графике и дизайну возможно через решение трёх основных задач:

1. Достижение уровня образованности, соответствующего потенциалу обучающегося и обеспечивающего дальнейшее развитие личности и возможность самообразования.
2. Формирование у каждого обучающегося опыта творческой социально значимой деятельности в реализации своих способностей.
3. Накопление у обучающегося опыта общения и взаимодействия в рамках работы в малых группах.

Обучение по программе «Компьютерная графика и дизайн» способствует формированию функциональной грамотности – *компьютерной грамотности и развитию творческого мышления* (поиск нужной информации в интернете, создание творческих картинок, открыток, буклетов, использование электронной почты, создание и печать текста, использование электронных таблиц, использование графических редакторов и т.п.); *социальной грамотности* (умение планировать свои действия в бытовых условиях).

При освоении образовательной программы «Компьютерная графика и дизайн» функциональная грамотность формируется с помощью компьютерной грамотности:

- получение навыков работы в графических редакторах;
- знакомство с новыми технологиями в компьютерной графике и дизайнерской программе;
- умение получать знания из разных источников, в том числе и сети Интернет;
- умение анализировать и критически оценивать, полученную информацию;

- умение формализовать, структурировать и применять полученную информацию на практике;
- умение адаптироваться к новым программным продуктам;
- трансформировать информацию из одной формы в другую;
- проводить исследование, высказывать предположения, гипотезы;
- решать прикладные задачи, как в стандартных, так и в нестандартных ситуациях, создавать авторские дизайнерские полиграфические работы;
- видеть алгоритмы в практической деятельности.

КОНЦЕПЦИЯ ПРОГРАММЫ

Основа программы – практическая и продуктивная направленность занятий, способствующая обогащению эмоционального, интеллектуального, смыслового и творческого опыта детей. Одна из целей обучения компьютерной графике и дизайну заключается в предоставлении возможности личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационным технологиям и ресурсам посредством использования художественных средств выразительности. Достижение этой цели становится возможным при создании лично значимой для ребенка образовательной продукции.

Направления обучения компьютерной графике:

- *Графический дизайн.* Занятия компьютерной графикой способствуют развитию у обучаемых творческого мышления в рамках освоения новой технологии создания компьютерного рисунка с помощью различного программного обеспечения.
- *Фотография в современном дизайне.* В ходе освоения данной программы, обучаемые осваивают навыки работы с программными средствами и различными техническими устройствами получения и обработки графических изображений: художественное фото, панорамы, коллажи, что способствует развитию эстетического вкуса, навыков художественной расстановки объектов, приобретению базовых дизайнерских навыков.

- *Элементы декора и оформление интерьера.* Обучаемые осваивают навыки работы с графическими редакторами применительно к элементам дизайна интерьера, развивая художественный вкус и выразительность.
- *Реклама.* Данная программа ориентирована на развитие креативного мышления через постановку задач, требующих нестандартного подхода к решению. При реализации данных решений обучающиеся осваивают различные технические и программные средства. Реализация творческих замыслов ребенка осуществляется поэтапно:
 - *на первом этапе* происходит проработка темы и концепции графического рисунка в целом, простейшая обработка графической информации;
 - *на втором этапе* уделяется особое внимание проработке отдельных элементов и художественного оформления;
 - *на третьем этапе* может выполняться сложный фотомонтаж.

Направленность занятий – художественная. Гармонизация индивидуальных и социальных аспектов обучения, по отношению к информационным технологиям с использованием средств художественной выразительности благотворно влияют на развитие художественных и дизайнерских способностей учащихся. Знания, умения и способы обработки графики являются элементами информационной компетенции – одной из ключевых компетенций современной школы.

Занятия проводятся с соблюдением норм и правил работы на ПК, согласно документам:

- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и безвредности для человека факторов среды обитания».

Данная программа составлена на основании документов:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» N 273-ФЗ от 29.12.2012 года;
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утв. распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 года № 678-р;
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
4. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2030 года (разработана в преемственности со стратегией развития воспитания и утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р).

Цель программы:

Познакомиться с навыками применения художественных средств, посредством приемов компьютерной графики и дизайна.

Задачи программы:

- формировать навыки работы в программах с помощью применения художественных средств: GIMP
- формировать умение трансформировать информацию из одной формы в другую с помощью применения художественных средств;
- формировать навыки составления алгоритма действий в практической деятельности применяя творческое мышление.

Адресность

Обучение рассчитано на учащихся 14-17 лет.

Формы и режим занятий

Режим занятий – 2 часа в период профильного заезда в качестве мастер-класса

Объем программы – 2 часа на каждого учащегося.

Основной формой обучения является учебно-практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами ее организации служат практические,

поисково-творческие работы. Все виды **практической деятельности** в программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации. Учащиеся по окончании мастер-класса получают домашнее задание по оформлению титульного листа в портфолио в творческой форме и выполняют его дистанционно. Как вариант, учащиеся могут выполнить групповое задание, при условии, если обучающиеся приехали из одной школы (презентация школы).

Программой предусматривается выбор индивидуального образовательного маршрута для детей, имеющих как повышенные, так и пониженные способности усвоения содержания материала. Это позволяет выявить и реализовать оптимальные возможности каждого обучающегося.

Программа предусматривает использование следующих форм работы в зависимости от умений и навыков участников программы по выбору педагога:

- *демонстрационной* – работу на компьютере выполняет педагог, а обучающиеся наблюдают;
- *фронтальной* – синхронная работа обучающихся по освоению или закреплению материала под руководством педагога;
- *индивидуальной* – самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи при возникновении затруднения, не уменьшая активности обучающихся и содействуя выработке навыков самостоятельной работы;
- *групповой* – выполнение работы в микро-группах на протяжении занятия.

Обучающимся предоставляется возможность построить свою деятельность на основе принципа взаимопомощи, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности.

Для реализации данной программы используются следующие **методы**:

- *словесные* – беседа, рассказ, лекции;
- *наглядные* – дидактические карточки, презентации, фильмы, выполнение работ на интерактивной доске;

- *практические* – выполнение упражнений и практических работ, работа за компьютером.

Результаты обучения

Знать:

- Технику безопасности при работе на компьютере;
- Особенности растровой и векторной графики;
- Назначение и состав графического редактора;
- Основные инструменты графического редактора.

Уметь:

- Пользоваться инструментами графического редактора;
- Редактировать изображение;
- Создавать многослойные изображения, упорядочивать объекты;
- Использовать инструменты для работы с текстом;
- Использовать спецэффекты;
- Совмещать изображения, работать с текстурами.

Основные ожидаемые результаты – создание рисунков или композиций, используемых при создании открыток, буклетов, презентаций. Это объединяет коллектив, создает условия помощи старших детей младшим, что способствует дружбе и объединению коллектива в выполнении совместных задач.

Способы оценивания уровня достижений обучающихся

Предметом диагностики и контроля в курсе являются образовательные продукты обучающихся, а также внутренние личностные качества ребенка (освоенные способы деятельности, знания, умения), которые относятся к целям и задачам мастер-класса.

Педагогическая ценность контроля заключается в том, что он дает всестороннюю информацию об изменении качеств обучающихся на личностном уровне (способность к анализу или синтезу, оценочные суждения и др.) и позволяет оценить эффективность учебного труда для каждого из них.

При диагностике достижений детей педагогу важно не просто в общем виде указать на объем знаний ребенка, но и выявить их следующие параметры:

- выработку практических навыков создания изображения;
- виды знаний;
- этапы их усвоения;
- уровень их усвоения;
- качество обработанного изображения;
- наличие творческих элементов в итоговой работе;
- степень ее оригинальности.

Созданными внешними образовательными продуктами дети могут пополнять собственные портфолио работ.

Проверка достигаемых результатов производится в следующих формах:

- текущий рефлексивный самоанализ, контроль и самооценка выполняемых заданий;
- публичная защита выполненных творческих работ (индивидуальных или групповых);
- текущая диагностика и оценка педагогом деятельности обучающихся.

Подведение итогов обучения проходит в завершении мастер-класса и включает в себя: создание законченного целевого изображения, создание изображения свободной тематики, подготовка элементов для презентации: (фон, деталь, объект и др.).

Работы ребят могут использоваться для комплектации портфолио, создания открыток, буклетов и других художественно-графических работ.

Учащимся на выбор предлагается выполнение работ с помощью графического редактора, либо создания своей авторской работы из предложенного материала: бумага, картон, деревянные заготовки и т.д.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Темы занятий	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Охрана труда. Введение в компьютерную графику и дизайн.	10 мин		
2.	Знакомство и обзор программы с примером по созданию изображения	20 мин		
Варианты мастер-класса				
1	Создание открытки на патриотическую тематику (печать, ламинирование)		1 час 30 мин	
2	Создание картинки для портфолио на тему: «Служить России суждено тебе и мне» (печать, ламинирование)		1 час 30 мин	
3	Создание слайда для презентации на патриотическую тематику «Мы вместе»		1 час 30 мин	
4	Создание сувенира на патриотическую тему «Оберег бойцам» выполнение в техниках на выбор: 1. работа красками и кистями на деревянных спилах, 2. работа красками на спилах с применением атласных лент, ниток мулине, шерстяных ниток и клея 3. работа красками на плотной бумаге, картоне с применением цветной бумаги в стиле коллаж с использованием ножниц и клея			
Итого:				2 часа на каждого учащегося

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

1. Охрана труда. Введение в компьютерную графику. Техника безопасности и организация рабочего места. Виды компьютерная графика.

2. Обзор программы.

Практическая работа: Выполнение работы на выбор учащегося.

Завершение занятия : Защита выполненных работ

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение

1. Ноутбуки для индивидуальной работы учащихся
2. Графические редактор: (программа) GIMP
3. Интерактивная доска для выведения изображения на общий экран
4. Принтер для выведения работ на печать(2 штуки), картриджи. Бумага для ламинирования работ учащихся
5. Оборудованный учебный класс

Методическое обеспечение

- Особенности организации образовательного процесса: обучение проводится в очной форме.
- Методы обучения: словесный, наглядный практический, частично-поисковый, игровой.
- Методы воспитания: поощрение, упражнение, убеждение, мотивация.
- Формы организации образовательного процесса: индивидуальная и групповая работа.
- Формы организации учебного занятия: беседа, практическое занятие, презентация.

Для реализации данной программы используются следующие **технологии**: технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология проблемного обучения, технология игровой деятельности, технология развития творческого мышления, здоровьесберегающая технология.

- *Проблемное обучение* – метод, в ходе которого подача нового материала происходит через создание проблемной ситуации.
- *Прием «Корзина идей»* – метод организации индивидуальной и групповой работы обучающихся на начальной стадии занятия, когда идет актуализация имеющегося у них опыта и знаний.

- *Исследовательский метод* – направлен на решение практических задач, результат выполнения – конкретный полезный предмет, модель и т.п. Педагог предлагает провести самостоятельное исследование в форме наблюдения, записать результаты по заданной форме, провести защиту.
- *Метод проектов* – в основе лежит формирование познавательных навыков, умение самостоятельно выстраивать цепочку действий, при создании композиции будущей работы, своего творческого проекта, развивая при этом критическое и пространственное мышление.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Антошин М.К., Учимся рисовать на компьютере. «Айрис-Пресс», М., 2007
2. Дональд Херн, М. Паулин Бейкер. Компьютерная графика и стандарт OpenGL = Computer Graphics with OpenGL. — 3-е изд. — М.: «Вильямс», 2005. — С. 1168. — ISBN 5-8459-0772-1
3. Информатика. Методический журнал для учителей информатики. №2 2006.
4. Информатика: Базовый курс/С.В. Симонович и др. – СПб.: «Питер», 2001.
5. Компьютер рисует фантастические миры (ч.2) // Компьютер обретает разум = Artificial Intelligence Computer Images / под ред. В.Л. Стефанюка. — М.: Мир, 1990. — 240с. — 100 000 экз. — ISBN 5-03-001277-X (рус.); 7054 0915 5 (англ.)
6. Левин А.Ш., Самоучитель компьютерной графики и звука. Спб., Пиетер. 2005.
7. Лепская Н.А. Основы компьютерной графики и дизайна. Учебное пособие. М. «Когито – Центр», 2004.
8. Музыченко В.Л., Андреев О.Ю. Самоучитель компьютерной графики. Технологии 3000. 2003г.
9. Мураховский В.И. Компьютерная графика. Популярная энциклопедия. АСТ – ПРЕСС, 2002г.
10. Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. Адрес: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>.
11. <http://paint-net.ru> сайт о бесплатном графическом редакторе
12. <http://www.pen2000.ru>