

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества»

ПРИНЯТО
Координационно-методическим советом
МБОУДО «ДДТ»
от 04.07.2023 №4

УТВЕРЖДЕНО
Приказом директора МБОУДО «ДДТ»
Д.В. Поповой
от 24.07.2023 №190



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«Графический дизайн»
(рабочая)

Возраст учащихся: 10-14 лет

Срок реализации: 1 года

Автор - составитель:

Кузнецова Ирина Николаевна

педагог дополнительного образования

г. Сосновый Бор
2023 г.

Содержание

1. Пояснительная записка	3
2. Учебный план	8
3. Содержание учебной программы	9
4. Материально-техническое обеспечение программы	11
5. Список литературы	12
6. Календарно-учебный график	13
7. Приложения	14

1. Пояснительная записка

Направленность программы: дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Графический дизайн» разработана на основании **следующих нормативно-правовых документов:**

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 №273-ФЗ;
- «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р)»;
- Национальный проект «Образование» (утв. Президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. №16)- «Успех каждого ребенка», «Цифровая образовательная среда», «Молодые профессионалы», «Социальная активность»);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 N 996-р);
- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ Минтруда и соц. защиты РФ от 05.05.2018 № 298н);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г. №196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеразвивающим программам»;
- Постановление Правительства РФ «Об утверждении Санитарно-эпидемиологических требований к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ 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»](#)».

Актуальность программы: Графический дизайн – это одно из наиболее перспективных направлений в современном Интернете. Профессионал, занимающийся разработкой контента для рекламы, сайтов, игр, называется графическим дизайнером. С учетом широкого распространения новых форм контента эта профессия становится с каждым годом все более востребованной. Хороший графический дизайнер является таким же ценным, как и хороший программист. Его работа так же высоко ценится на рынке труда, ведь её результаты зачастую не могут повторить даже опытные разработчики программного обеспечения. Профессионалы в этой сфере обладают большим количеством навыков, которые пользуются невероятным спросом. И ориентировать ребенка на приобретение такой профессии нужно с детства.

К тому же дизайн – это еще и про поиск концепций, про то, как пройти путь от появления идеи до воплощения ее в жизнь. По мере того, как дети осваивают новые навыки, они становятся все более самостоятельными и обучаются решению любых возникающих перед ними проблем: поиску возможных решений, проверке этих решений на жизнеспособность, умению справляться с ошибками. Обучение графическому дизайну открывает для детей широкие возможности для углубления своего взаимодействия с окружающим миром. Он не только способствует раскрытию таланта ребенка, но и придает уверенность в собственных силах.

Отличительная особенность программы в ее проектной ориентированности, ведь в графическом дизайне невозможно предложить готовое решение, дизайн-мышление всегда построено на проблеме, которую нужно решить – это основа проектирования. Чтобы достигнуть этой цели, надо обладать такими качествами, как любознательность и независимость суждений. В поисках решения проблемы дизайнер изучает всю имеющуюся информацию, знакомится с пожеланиями пользователей и их отзывами, после чего приступает к мозговому штурму, в ходе которого могут возникнуть смелые идеи, которые прежде никто не пытался воплотить в жизнь.

В изменчивом мире XXI века технологии играют все большую роль, и нам нужны не просто технические специалисты, но инноваторы – люди, которые смогут ухватить суть, потребность

человека, разработать и воплотить в жизнь решение, которое устранил какую-то проблему. Дизайн учит быть усидчивым и доходить до сути – ядра проблемы – зная, что любую проблему можно решить, ребенок становится более терпеливым и старательным.

Цель: развитие творческих способностей детей и подростков в процессе освоения технических и художественных основ дизайнерской деятельности.

Задачи:

обучающие:

- формировать у детей навыки работы на компьютере в графических редакторах, как способе учебной деятельности;
- обучать специальным знаниям, необходимым для приобретения опыта практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества;
- познакомить с основными законами композиции; научить пользоваться законами цветоведения;
- расширить представления учащихся о возможностях компьютерных и интернет технологий;
- формировать системы базовых знаний и навыков художественных возможностях, а также для работы с векторной и растровой графикой;
- расширить базы для ориентации учащихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера.

развивающие:

- развивать общий кругозор;
- развивать творческую деятельность обучающегося.
- развивать художественно-эстетический вкус при составлении композиций объектов предметного дизайна;
- формировать навыки сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности;
- формировать творческий подход к поставленной задаче;
- формировать установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;

воспитательные:

- формировать общую культуру обучающихся;
- содействовать эффективному взаимодействию обучающихся с окружающими;
- содействовать организации содержательного досуга;
- воспитывать чувство удовлетворения от творческого процесса и результата.

Возраст обучающихся: 10-14 лет

Набор в группы: свободный.

Состав групп: постоянный.

Количество учащихся: 4-6 человек в группе.

Срок реализации программы: 68/70/72 часа (в зависимости от образовательной ситуации)

Режим занятий: 1 раз в неделю – по 2 часа (учебное занятие).

Форма обучения: очная, язык - русский.

Формы организации занятий: малыми группами и индивидуально-групповая

Формы проведения занятий:

- учебное занятие, работа с компьютерами.
- участие в конкурсных мероприятиях различного уровня,
- интерактивные формы: игры, мастер классы, групповое обсуждение и тд.

Методы обучения: объяснительно-иллюстративные, репродуктивные, частично-поисковые, исследовательские.

При реализации общеразвивающей программы «Графический дизайн» применяются следующие современные образовательные технологии:

- информационно-коммуникативные;

- технология КТД (совместное творчество педагога и учащихся);
- здоровье сберегающая технология;
- технология формирующего оценивания результата;
- исследовательские методы в обучении;
- игровые технологии.

Планируемые результаты освоения программы

предметные:

- освоят технологические знания по основам графического дизайна;
- познакомятся с основными законами композиции; научатся пользоваться законами цветоведения;
- сформируют практические навыки работы в различных видах дизайна и изобразительного творчества.
- расширят представления учащихся о возможностях компьютерных технологий;
- сформируют системы базовых знаний для работы с векторной и растровой графикой;
- расширят базы для ориентации учащихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью графического дизайнера.

метапредметные:

- сформируют общую культуру учащихся;
- содействуют организации содержательного досуга;
- воспитают аккуратность, трудолюбие;
- воспитают стремление к качеству выполняемых изделий;
- воспитают чувство удовлетворения от творческого процесса и от результата труда.

личностные:

- разовьют общий кругозор;
- разовьют художественно-эстетический вкус при составлении композиций объектов предметного дизайна;
- сформируют навыки сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности;
- сформируют установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией.

Воспитательная работа

Цель воспитательной работы – создание условий для развития, саморазвития и самореализации личности учащегося и создание условий для активной жизнедеятельности обучающегося, гражданского самоопределения, максимального удовлетворения потребностей в интеллектуальном, культурном, физическом и нравственном развитии, разработан план воспитательной работы. Также воспитательная работа осуществляется в соответствии с Планом воспитательной работы детского объединения.

Воспитательная работа нацелена на решение таких основных задач как:

- Формирование мировоззрения и системы базовых ценностей личности;
- Формирования нравственного сознания, развитие нравственных чувств, нравственное поведение.
- Приобщение детей к общечеловеческим нормам морали, национальным устоям родного края, страны.
- Обеспечения развития личности и её социально-психологической поддержки, формирование личностных качеств, необходимых для жизни.
- Воспитание внутренней потребности личности в здоровом образе жизни, ответственного отношения к природной и социокультурной среде обитания.
- Развитие воспитательного потенциала педагога.

- Поддержка социальных инициатив и достижений обучающихся.

Приоритетные направления в организации воспитательной работы:

Гражданско-патриотическое воспитание: формирование патриотических, ценностных представлений и любви, уважения к Отчизне, народам Российской Федерации, к своей малой родине, формирование представлений и ценностей культурно-исторического наследия России и родного края.

Духовно-нравственное воспитание: формирование ценностных представлений о морали, об основных понятиях этики, о духовных ценностях народов России, об уважительном отношении к традициям, культуре и языку своего народа.

Трудовое профессиональное воспитание: формирование знаний, представлений о трудовой деятельности, выявление творческих способностей и профессиональных направлений учащихся.

Художественно-эстетическое воспитание: формирование характера и нравственных качеств потребителей, взглядов и убеждений личности, обогащение чувственного опыта, эмоциональной сферы личности, повышение познавательной активности, а также воспитание чувства красоты, развитие способности воспринимать, чувствовать и понимать красоту в общественной жизни.

Структура воспитательной работы: педагогическое общение в рамках занятий, экскурсии, досуговые мероприятия, тематические беседы, родительские собрания, участие в конкурсах, проектная деятельность.

План воспитательной работы

Месяц	Мероприятие
СЕНТЯБРЬ	- День солидарности в борьбе с терроризмом - Месячник безопасности дорожного движения (цикл бесед-пятиминуток по правилам дорожного движения)
ОКТАБРЬ	- Рейд «Живи книга»
НОЯБРЬ	- День народного единства, Беседа, посвященная Дню толерантности,- День матери, «Мама-великое слово»
ДЕКАБРЬ	- День героев Отечества - Операция «Кормушка»
ЯНВАРЬ	- Урок мужества «Снятие блокады Ленинграда»
ФЕВРАЛЬ	- Международный день родного языка - Всемирный день безопасного интернета
МАРТ	- Международный женский день. Изготовление анимированных открыток для мам
АПРЕЛЬ	- Всемирный день Земли
МАЙ	- Митинг «Память», - Международный день семьи

Работа с родителями. План мероприятий

№	Направление	Сроки исполнения
Психолого-педагогическая диагностика		
1	Онлайн - анкетирование родителей	В течение года
2	Анкетирование, тестирование, диагностика детей	В течение года
Организационно-педагогическая деятельность		
1.	Родительские собрания, встречи	В течение года

	Индивидуальное консультирование родителей	в течение года, по необходимости
2.	Мероприятия с родителями и детьми	
	«День Защитника Отечества» - поздравление пап, дедушек	февраль
	«Женский день – 8 марта» – поздравление мам, бабушек	март
	Помощь родителей в подготовке к соревнованиям, конкурсам, мероприятиям	в течение года
	Награждение обучающихся, родителей грамотами, благодарственными письмами	май

Диагностика освоения детьми программы

При определении результативности программы учитывается следующее:

- результаты работы обучающихся на занятиях;
- участие обучающихся в течение года в показах, конкурсах, фестивалях, других мероприятиях.

Каждая работа учащихся должна тщательно обсуждаться. Приниматься во внимание должно все: подбор материала, техника исполнения, качество выполненной работы, авторское решение в оформлении фильма, индивидуальность выполненной работы. При обсуждении мультфильма намечаются пути устранения существующих недостатков. Чтобы эта важнейшая форма методической работы приносила максимальную пользу, педагог обязан соблюдать тактичность и доброжелательность в своих критических замечаниях и советах.

Мониторинг результативности заносится в диагностическую карту (Приложение №1). Оценка ставится по трехбалльной системе, где:

- 3 балла – **высокий** уровень освоения материала, то есть полное усвоение содержания общеразвивающей программы, полная сформированность основных компетентностей;
- 2 балла - **средний** – значительное усвоение содержания общеразвивающей программы, значительная сформированность основных компетентностей;
- 1 балл - **низкий** – частичное усвоение содержания общеразвивающей программы, частичная сформированность основных компетентностей.

2. Учебный план

№ п/п	Разделы модуля	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		теория	практи ка	всего	
1	Вводное занятие. Что такое графический дизайн. Области применения. Референсы	2	0	2	Оценка результатов выполнения упражнения. Участие в обсуждении
2	Возможности аккаунтов в гугл и яндекс. Облачные хранилища	1	1	2	Оценка результатов выполнения упражнения
3	Растровая и векторная графика. Обзор графических редакторов.	2	2	4	Участие в обсуждении. Выполнение упражнений
4	Композиция	2	2	4	Тестирование.
5	Растровый редактор GIMP	2	4	6	Контроль выполнения заданий
6	Векторный редактор Inkscape	2	4	6	Контроль выполнения заданий
7	Типографика. Работа со шрифтами	2	4	6	Контроль выполнения заданий
8	Основы работы с редактором Figma. Инфографика	2	4	6	Контроль выполнения заданий
9	Работа с онлайн сервисами	2	2	4	Контроль выполнения заданий
10	Графика. Реклама. Визитка	1	7	8	Оценка результатов выполнения практического задания: создание графики, рекламы, визитки
11	Афиша, плакат, коллаж, иллюстрация	1	7	8	Оценка результатов выполнения практического задания: создание афиши, плаката, коллажа, иллюстрации
12	Презентация. Портфолио	1	7	8	Оценка результатов выполнения практического задания: создание презентации, портфолио
13	Логотип. Бренд	1	1/5	2/6	Оценка результатов выполнения практического задания: Представление собственного логотипа и бренда
14	Итоговое занятие. Выставка творческих работ	-	2	2	Демонстрация получившихся результатов
ИТОГО:		21	47	68/72	

3. Содержание учебной программы

1. Вводное занятие. Что такое графический дизайн. Области применения. Референсы (2 часа, из них: 2 час - теория, 0 часов-практика). *Теория:* Развитие дизайна, общие понятия. Направления дизайна. Основные разделы графического дизайна. Применение графического дизайна в рекламной продукции. Работа дизайнера. *Практика:* Выполнение упражнений по теме.

2. Возможности аккаунтов в гугл и яндекс. Облачные хранилища (2 часа, из них: 1 час - теория, 1 час-практика). *Теория:* как создать гугл-аккаунт, возможности гугл-аккаунта, что такое облачное хранилище и как им пользоваться. *Практика:* создать гугл-аккаунт, создать гугл-форму, гугл-презентацию, гугл-документ, скопировать отправить ссылки по электронной почте.

3. Растровая и векторная графика. Обзор графических редакторов (4 часа, из них: 2 часа - теория, 2 часа-практика). *Теория:* отличие растровой и векторной графики, обзор растровых и векторных редакторов. *Практика:* создание изображений в различных графических редакторах.

4. Цветоведение. Композиция (4 часа, из них: 2 часа - теория, 2 часа-практика). *Теория:* Цветовой круг. Знакомство с цветами спектра. Знакомство с психологическими свойствами цвета. Основные цвета. Первичные цвета. Вторичные цвета. Промежуточные. Контрастные и монохромные цвета. Знакомство с сервисом <https://colorscheme.ru/>. Композиция. Важность композиционной расстановки в дизайне. Знакомство с вариантами организации композиционного центра. Знакомство с симметрией, асимметрией. Понятие единства и соподчинения. Организация плоскости. Визуальное равновесие, композиция из геометрических фигур. *Практика:* Создать композиции, отвечающие всем основным требованиям (равновесие, единство, соподчинение), с разным центром и цветовым сочетанием

5. Растровый редактор GIMP (6 часов, из них: 2 часа - теория, 4 часа-практика). *Теория:* Изучение интерфейса растрового графического редактора Gimp; знакомство с Главным меню, панелью инструментов, рабочей областью. Работа со слоями. Цветовая модель RGB. *Практика:* Настройка рабочего пространства редактора Gimp; изучение принципа работы инструментов выделения; ретушь изображений, создание коллажей. Создание текстур, фильтры.

6. Векторный редактор Inkscape (6 часов, из них: 2 часа - теория, 4 часа-практика). *Теория:* изучение интерфейса программы Inkscape. Кривые (контуры) Безье. Сложная деформация векторных изображений. *Практика:* Создание и редактирование контуров. Изменение атрибутов контура. Трансформация контура. Создание комбинированных объектов. Создание групп перетекания и градиентов.

7. Типографика. Работа со шрифтами (6 часов, из них: 2 часа - теория, 4 часа-практика). *Теория:* типографика. Знакомство с наиболее распространёнными видами шрифтов. Шрифты с засечками и без засечек. Гарнитура шрифта. Освоение закономерностей шрифта. Освоение закономерностей шрифта. Принцип гармоничности шрифта. Стилизация шрифта. Работа над композицией текста. Размещение текста на плоскости, масштабное соотношение букв, колорит. Где брать шрифты? Интерлиньяж, воздух, кернинг. Роль текста в печатной продукции и инфографике. Сочетание шрифтов. *Практика:* найти и скачать нужные шрифты. Композиционно расставить надписи на листе в любом графическом редакторе. Стилизовать шрифт.

8. Основы работы с редактором Figma. Инфографика (6 часов, из них: 2 часа - теория, 4 часа-практика). *Теория:* знакомство и интерфейсом программы, основные инструменты для работы с графическим дизайном, простые фигуры, шрифт. *Практика:* разработать дизайн-макет сайта и (или) инфографики на любую тематику.

9. Работа с онлайн сервисами (4 часа, из них: 2 часа - теория, 2 часа-практика). *Теория:* общие правила работы с онлайн-сервисами, возможности онлайн-сервисов, программа для обработки фото Editor.Photo.To, виртуальная доска Padlet, Miro, анимация MoHo, сторителлинг Bookcreator, сетевые конверторы, программа для создания викторин и квестов Kvestodel, лонгриды Tilda.cc, инфографика Piktochart, облака слов, программы для создания QR-кода, нелинейные презентации Prezi. *Практика:* изучение интерфейсов программ, выполнение простых упражнений по использованию онлайн-сервисов.

10. Графика. Реклама. Визитка (8 часов, из них: 1 час - теория, 7 часов-практика). *Теория:* способы визуализации печатной продукции, подбор цветов, шрифтов, иллюстраций. *Практика:* сделать визитку и графику и (или) рекламную листовку в любой предложенной программе или онлайн-сервисе.

11. Афиша, плакат, коллаж, иллюстрация (8 часов, из них: 1 час - теория, 7 часов-практика). *Теория:* способы визуализации печатной продукции, подбор цветов, шрифтов, иллюстраций. *Практика:* сделать афишу и плакат и (или) коллаж и иллюстрацию в любой предложенной программе или онлайн-сервисе.

12. Презентация. Портфолио (8 часов, из них: 1 час - теория, 7 часов-практика). *Теория:* структура презентации, характеристика успешной презентации, визуальные компоненты презентации, подбор изображений, веб-приложения и программы для создания презентаций, композиция, цвет, шрифт в презентации, приемы визуализации, публичное представление презентации. Что такое портфолио? Признаки успешного портфолио. Сервисы для создания портфолио. Визуализация портфолио. *Практика:* сделать презентацию и(или) портфолио.

13. Логотип. Бренд (2 часа, из них: 1 час - теория, 1 час-практика). *Теория:* что такое логотип? Как логотип влияет на восприятие. Сервисы для создания логотипа. Что такое бренд? Для чего нужен бренд? Айдентика. *Практика:* разработать логотип, на основе логотипа создать бренд, разработать айдентику.

14. Итоговое занятие. Выставка творческих работ (2 часа, из них: 0 часов - теория, 2 часа-практика). *Практика:* показ и обсуждение готовых работ.

4. Материально-техническое обеспечение программы

1. Помещения, необходимые для реализации программы:

- учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно-гигиеническим требованиям, для занятий группы 6-8 человек (парты, стулья, доска, шкафы и стеллажи для хранения наглядных и методических материалов).

2. Оборудование, необходимое для реализации программы:

- мультимедийная проекционная установка;
- компьютеры с необходимыми программами;
- колонки;
- флеш-накопители;
- обязательный выход в интернет;
- принтер и сканер.

3. Методическое обеспечение программы

- Используемые дидактические материалы:
- Учебные и методические пособия;
- Материалы интернет-сайтов;
- Иллюстрирующие материалы (видеоматериалы и фотографии).

5. Список литературы

1. Смирнов С.И. Шрифт и шрифтовой плакат. – М., 1988.
2. Аникст М., Бабурина Н., Черневич Е. Русский графический дизайн. - М., 1997.
3. Орнамент всех времён и стилей (в 4-х книгах-альбомах). – М., 1995.
4. Сомов Ю.С. Композиция в технике. – М., 1987.
5. Павлова А.А., Корзинова Е.И. Графика в средней школе. – М., 1999.
6. Михайлов С.М. История дизайна. – М., 2000.
7. 4. Дизайн: Основные положения. Виды дизайна. Особенности дизайнпроектирования. Мастера и теоретики. Илл. слов. - справ. Под общей ред. Г.Б. Минервина, В.Т. Шимко. М.: Архитектура - С, 2004. - 288 с. 5. Нестеренко О.И. Краткая энциклопедия дизайна. – М., 1994.
8. Черневич Е.В. Язык графического дизайна. – М., 1975.
9. Базилевский А.А. Технология и формообразование в проектной культуре дизайна (Влияние технологии на морфологию промышленных изделий). Автореф. канд. иск. М., 2006. - 26 с.
10. Грашин А.А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды. Учеб. пос. М.: Архитектура - С, 2004. - 232 с.
11. Графический дизайн США. – М., 1989.
12. Художественное проектирование / Под ред. Б.В. Нешумова, Е.Д. Щедрина. – М., 1979.
13. Цыганкова Э. У истоков дизайна. - М., 1977.
14. Кузин В.С. Основы дизайна. – М., 1997.
15. Холмянский Л.М. Дизайн. – М., 1985.
16. Розенблюм Е.А. Художник в дизайне. – М., 1974.

Электронные ресурсы

1. Большая библиотека электронных книг по дизайну на сайте Росдизайн <http://www.rosdesign.com/design/bookofdesign.htm>
2. Большая библиотека электронных книг по дизайну на сайте NataHaus <http://www.infanata.org/color/graph>
3. Большая библиотека электронных книг по дизайну и графике на сайте Мир Книг http://www.mirknig.com/design_grafika
4. Большая библиотека электронных книг по дизайну на сайте Community.Livejournal.com http://community.livejournal.com/design_books
5. Большая библиотека электронных книг и журналов по дизайну и графике на Books Gide <http://www.booksgid.com/design>
6. Небольшая подборка книг и статей по графическому дизайну на сайте Clipart.ru <http://artclips.ru/library.html>
7. Книги и журналы на сайте Обложка.инфо <http://oblozhka.info/library/design>
8. Электронные учебники по графическому дизайну на сайте <http://www.visual-form.ru/affiliatebooks.htm>

6. Календарно-учебный график

	1 полугодие	Образовательный процесс	Осенние каникулы	Зимние каникулы	2 полугодие	Образовательный процесс	Дополнительные каникулы (1-х кл.)	Весенние каникулы	Летние каникулы	Всего учеб. недель в год
1 год обучения (1 класс)	14.09-30.12 2023	14 недель	28.10-05.11 (9 к/дн.)	30.12-07.01 (9 к/дн.)	08.01-31.05 2024	19 недель	19.02-25.02 (7 к/дн.)	25.03-31.03 (7 к/дн.)	01.06.-31.08 2024	33 недели
1 год обучения	14.09-30.12 2023	14 недель	28.10-05.11 (9 к/дн.)	30.12-07.01 (9 к/дн.)	08.01-31.05 2024	20 недель	нет	25.03-31.03 (7 к/дн.)	01.06.-31.08 2024	34 недели
2 год и посл. года обучения	01.09-30.12 2023	16 недель	28.10-05.11 (9 к/дн.)	30.12-07.01 (9 к/дн.)	08.01-31.05 2024	20 недель	нет	25.03-31.03 (7 к/дн.)	01.06.-31.08 2024	36 недель

• **Продолжительность учебного года для основных групп (на базе учреждения) , сетевое взаимодействие –детские сады**

	1 полугодие	Образовательный процесс	Осенние каникулы	Зимние каникулы	2 полугодие	Образовательный процесс	Весенние каникулы	Летние каникулы	Всего учебных недель в год
1 год обучения	14.09-30.12 2023	14 недель	28.10-29.10 (2 к/дн.)	30.12-07.01 (9 к/дн.)	08.01-31.05 2024	20 недель	30.03-31.03 (2 к/дн.)	01.06-31.08 2024	34 недели
2 год и посл. года обучения	01.09-30.12 2023	16 недель	28.10-29.10 (2 к/дн.)	30.12-07.01 (9 к/дн.)	08.01-31.05 2024	20 недель	30.03-31.03 (2 к/дн.)	01.06-31.08 2024	36 недель

7. Приложения

Диагностическая карта

мониторинга результативности обучения по дополнительной общеразвивающей программе

Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн»

Год обучения _____ 1 _____ группа № _____ педагог __Кузнецова И.Н.____ учебный год ____2023-2024_____

№	Фамилия Имя Отчество		Образовательные				Развивающие			Воспитательные			ИТОГО
1		декабрь											
		май											
2		декабрь											
		май											
3		декабрь											
		май											

Оценочные материалы

Список вопросов теста

Вопрос 1

Совокупность всех программ, хранящихся в долговременной памяти компьютера

Варианты ответов

- программное обеспечение
- аппаратное обеспечение
- операционная система

Вопрос 2

Минимальный комплект устройств, входящих в персональный компьютер

Варианты ответов

- клавиатура
- компьютерная мышь
- системный блок
- принтер
- монитор
- сканер
- колонки
- наушники

Вопрос 3

К какому виду компьютерной памяти относится жесткий диск

Варианты ответов

- оперативная память
- долговременная память
- ПЗУ

Вопрос 4

Что является наименьшей единицей измерения информации?

Вопрос 5

Какое устройство называют "мозг компьютера"?

Варианты ответов

- процессор
- оперативная память
- системный блок

Вопрос 6

Разнесите название программ по категориям:

1.текстовые редакторы

2.табличные процессоры

3.графические редакторы

4.мультимедийные программы

Варианты ответов

- Paint
- Wordpad

- Word
- Power Point
- Excel
- Блокнот
- Adobe Photoshop
- Corel Draw
- 3ds Max.

Вопрос 7

Набор программ управляющих оперативной памятью, процессором, внешними устройствами и файлами и ведущих диалог с пользователем

Варианты ответов

- операционная система
- оперативная память
- программное обеспечение

Вопрос 8

Совокупность данных на внешнем носителе, имеющая имя

Варианты ответов

- файл
- программа
- ярлык

Вопрос 9

Что такое HTML?

Выберите правильные ответы.

Варианты ответов

- HyperText Markup Language
- Язык разметки гипертекста
- язык для создания сайтов
- язык программирования

Вопрос 10

Графический способ представления числовых данных, который показывает соотношение количественных и качественных значений величины -

Варианты ответов

- диаграмма
- рисунок
- таблица

Вопрос 11

Выберите устройства вывода информации:

Варианты ответов

- принтер
- колонки
- наушники
- микрофон
- сканер
- монитор
- мультимедийный проектор

- клавиатура
- джойстик

Вопрос 12

Выберите векторные графические редакторы?

Варианты ответов

- Word
- Corel Draw
- Adobe Photoshop
- Paint
- 3ds Max

Вопрос 13

Минимальный участок изображения в растровых графических редакторах?

Варианты ответов

- пиксель
- растр
- отрезок

Вопрос 14

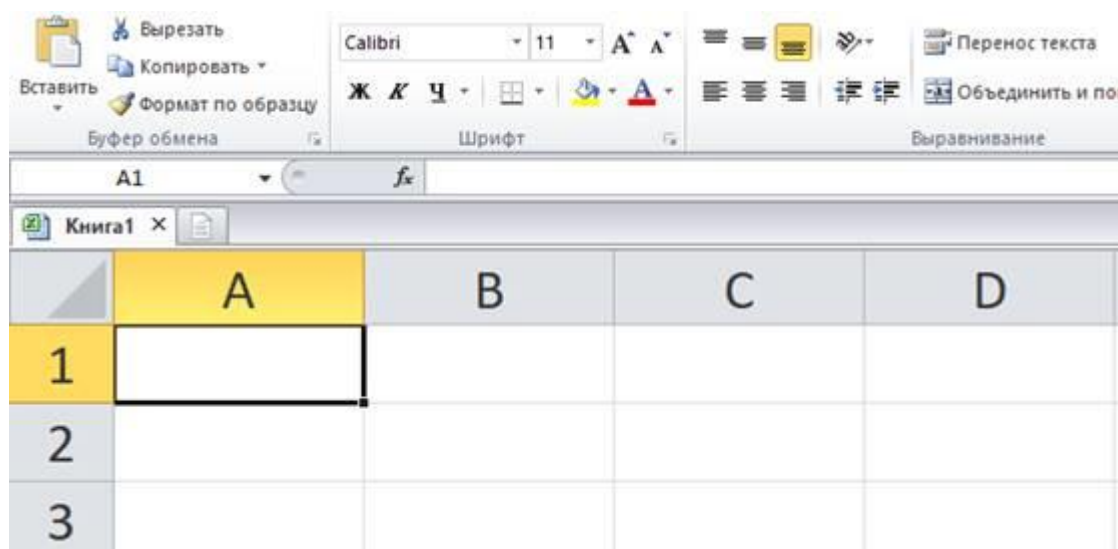
Выделенный особым образом текст или рисунок, при щелчке по которому осуществляется переход к файлу, другой части документа, либо электронной странице в сети

Варианты ответов

- гиперссылка
- слайд
- кнопка

Вопрос 15

Интерфейс какой программы представлен на картинке



Варианты ответов

- Microsoft Excel
- Microsoft Word
- Adobe Photoshop

Вопрос 16

Укажите лишнее устройство, которое не входит в "Архитектуру ЭВМ"

Варианты ответов

- Устройства ввода
- Устройства вывода
- Внутренняя память
- Внешняя память
- Материнская плата
- Процессор

Вопрос 17

Оперативную память (ОЗУ) компьютера называют также

Варианты ответов

- внутренней
- внешней
- постоянной

Вопрос 18

Какую программу вы выберете для визуализации архитектурных проектов и дизайна интерьеров, а также для создания спецэффектов

Варианты ответов

- Adobe Photoshop
- 3 ds Max
- Corel Draw

Вопрос 19

Набор цветных картинок слайдов на определенную тему это...

Варианты ответов

- презентация
- буклет
- логотип

Вопрос 20

Изменение внешнего вида текста (изменение шрифта, размера, цвета символов, выравнивание строк) называют

Варианты ответов

- редактирование
- форматирование
- модификация