

**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ТОМСКА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «ИСКОРКА» Г. ТОМСКА
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР «АРИЭЛЬ»**

Принята на заседании
Методического совета
МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г.Томска
Протокол № 9
от 02 июня 2025г.

УТВЕРЖДАЮ
И.о. директора МАОУ ДО
ДДТ «Искорка» г.Томска

Е. А. Беккер
«___» _____ 20__ г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа,
адаптированная для детей с ограниченными возможностями (ОВЗ)

«Офис PRO Лайт»

Технической направленности

Уровень программы: базовый

Срок реализации: 3 года

Возраст обучающихся: 12-17 лет

Автор-составитель:

Н.В. Кулебакина –

методист ОЦ «Ариэль»

МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г.Томска;

Томск 2025

«Офис PRO Лайт»: дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа/ Н.В. Кулебакина — Томск, 2025. — 60с.

«Офис PRO Лайт» представляет собой дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу, адаптированную для детей с ограниченными возможностями (ОВЗ) технической направленности. Программа рассчитана на реализацию в течение 3-х лет в системе дополнительно образования детей.

Программа ориентирована на обучающихся в возрасте 12 – 17 лет, проявляющих творческие способности и интерес к компьютерным технологиям, современному искусству, компьютерному дизайну, Программа «Офис PRO Лайт» способствует развитию аналитических и художественных способностей ребёнка.

Программа направлена на формирование и развитие компетенций обучающихся в работе в некоторых графических программах; удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в художественном, эстетическом, нравственном и интеллектуальном развитии; выявление, развитие и поддержку талантливых обучающихся; создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, творческого труда и социализацию обучающихся; формирование общей культуры; удовлетворение иных образовательных потребностей и интересов обучающихся, не противоречащих законодательству Российской Федерации, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов. Большое внимание в программе уделено развитию навыка обучающихся презентовать продукт своей деятельности, развитию способности транслировать собственный опыт. Программа направлена на приобретение обучающимися знаний умений и навыков, выраженных в компетенциях, дающих возможность уверенной пользовательской работы с некоторыми графическими программами, как наиболее часто используемого рабочего инструмента в дизайнерской деятельности.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1 КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ.....	4
1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ	15
1.3 УЧЕБНЫЙ ПЛАН, СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ,	17
ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ	39
2 КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.....	46
2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	46
2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	46
2.3 ФОРМЫ МОНИТОРИНГА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ	48
2.3.1 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ	48
2.3.2 ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	49
2.4 МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ	55
3 СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	57
НОРМАТИВНО-ПРАВОВЫЕ АКТЫ И ДОКУМЕНТЫ	57
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ ПРИ СОСТАВЛЕНИИ ПРОГРАММЫ	58
ИСТОЧНИКИ ДЛЯ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ РАБОТНИКОВ	58
ЛИТЕРАТУРА И ИСТОЧНИКИ ИНФОРМАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ И РОДИТЕЛЕЙ ..	59
ИНТЕРНЕТ-ИСТОЧНИКИ:	59

1 КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В связи с введением Федерального Закона об образовании, а также влиянием на жизнь информационных компьютерных технологий возникла необходимость создания программы «Офис PRO Лайт», адаптированной для детей с ограниченными возможностями.

Творческий подход важен в любой работе и оценивается достаточно высоко. Для дизайнеров творческий подход — производственная необходимость, необходимо не только генерировать идеи, но и реализовывать их. Для детей с ограниченными возможностями этот подход очень важен в образовании.

В ходе обучения по программе «Офис PRO Лайт» обучающиеся не только получают знания и навыки в работе с компьютером и графическими редакторами, а также узнают особенности производства печатной продукции в типографии. Кроме того, теоретическая часть занятий программы помогает развить наглядно-образное мышление, сформировать творческий вкус, чувство стиля и гармонии, расширить кругозор, а также совершенствовать коммуникативные навыки детей с ограниченными возможностями развития.

НАПРАВЛЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ

«Офис PRO Лайт» представляет собой дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу, адаптированную для детей с ограниченными возможностями (ОВЗ), имеет техническую направленность.

УРОВЕНЬ ПРОГРАММЫ

Уровень программы – базовый.

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ

В современном обществе всё сильнее чувствуется влияние на жизнь информационных компьютерных технологий. В любой сфере деятельности человека используется компьютер. Дети с ограниченными возможностями – это дети, которые имеют особые образовательные потребности. В силу того, что многие дети имеют отклонения интеллекта и не способны заниматься обучению работе на компьютере в общеобразовательных школах на одном уровне восприятия информации, и её обработке, а также результативности работы на занятиях, особое значение приобретает деятельность по обучению детей работе на компьютере в образовательных организациях дополнительного образования. Ограниченные возможности ребёнка значительно ограничивают их жизнедеятельность, приводят к социальной дезадаптации вследствие нарушения их развития и роста, способностей к обучению, общению, трудовой деятельности в будущем.

В современных социально-экономических условиях развития общества перед педагогической наукой стоят задачи поиска наиболее оптимальных условий обучения и воспитания детей с ограниченными возможностями здоровья. Успешное обучение и воспитание этих детей является предпосылкой полноценной социально- трудовой адаптации их в обществе, в этом им поможет компьютеризация. Разумеется, информационные технологии не способны избавить ребёнка с ограниченными возможностями здоровья от его недостатка и снять все возникающие, в связи с этим проблемы. Однако осознание того, что ему становятся доступны неведомые раньше знания, умения, формы общения, игры, управление непосредственно окружающей его обстановкой, даёт ему веру в свои силы.

Актуальность программы «Офис PRO Лайт» заключается в получении обучающимися с ограниченными возможностями не только знаний, умений и навыков в работе с компьютером, графическими редакторами, а также знаниями особенностей производства печатной продукции в типографии. Кроме того, лекции теоретической части программы помогут развить наглядно-образное мышление, сформировать творческий вкус, чувство стиля и гармонии, расширить кругозор, а также совершенствовать коммуникативные навыки.

Программа «Офис PRO Лайт» направлена на то, чтобы обучающимся дать знания в сфере компьютерных технологий и графического дизайна, а также направлена на выработку интересных идей, формирование художественного вкуса, развитие чувства стиля и гармонии, разработку креативных дизайн-проектов, в соответствии с особенностями производства печатной продукции в типографии. Что соответствует поставленным задачам перед современным обществом, в частности перед дополнительным образованием детей среднего школьного возраста. Данная программа помогает решать такие важные проблемы как компьютерная безграмотность, неумение реализовать свои проекты в электронном формате, что является неотъемлемой частью современного мира – мира компьютерных технологий.

Новизна программы

Программа «Офис PRO Лайт» является совершенно новым направлением образовательной деятельности в нашем учреждении. Данная программа является своеобразным ответвлением программ «Офис PRO Компьютерная грамотность» и «Офис PRO Технологии дизайна». Программа «Офис PRO Лайт» разработана на опыте реализации, опробованных программ «Офис PRO Компьютерная грамотность», «Офис PRO Технологии дизайна» и социальном запросе общества.

В учебном цикле программы «Офис PRO Лайт» большее количество часов отводится на творческую часть (практические задания и создания собственных проектов), это способствует лучшему усвоению программных знаний у обучающихся с ограниченными возможностями. Подход проработки проектных заданий позволяет обучающимся не только применить знания на практике, а также проявить креативность и творчески подойти к поставленным задачам.

Программа «Офис PRO Лайт» предусматривает участие в конкурсах, конференциях и выставках.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПРОГРАММЫ

1. Программа «Офис PRO Лайт» создана для различных категорий детей, состоящих на диспансерном учёте, с нормальным уровнем интеллектуального развития.

2. Данная программа предназначена для обучения детей с ограниченными возможностями.

3. Программа «Офис PRO Лайт» упрощена и доступна для категорий детей с психофизическими особенностями и индивидуальными возможностями подростка.

4. Программа построена по принципу усложнения и увеличения предлагаемого материала, направлена на формирование знаний, умений и навыков работе на компьютере, которые помогут детям с ограниченными возможностями адаптироваться в окружающей среде.

5. Тематический план программы раскрывает технологию изучения программы, определяет последовательность тем, дает примерное распределение учебных часов по темам и возможную последовательность изучения тем курса в реабилитационном процессе, учитывает возрастные особенности детей, определяет минимальный набор практических работ, необходимых для формирования информационно-коммуникационной компетентности детей.

В программе рассматривается четыре направления:

Мировоззренческое.

Ключевое слово - *информация*. Дается представление об информационных процессах, о передаче, хранении и выдаче информации. В результате должны сформироваться элементарные умения видеть и анализировать информационные процессы.

Практическое.

Ключевое слово – *компьютер*. Формируется представление о компьютере как об универсальной информационной машине. Рассматриваются разнообразные применения ЭВМ, дети приобретают навыки общения с машиной.

Алгоритмическое.

Ключевое слово – *алгоритм*. Предлагаются алгоритмы решения различных задач методом проб и ошибок. Программируются алгоритмы для простейших исполнителей. В результате формируются представления об алгоритмах, складываются элементы операционного стиля мышления.

Исследовательское.

Ключевое слово - *творчество*. На занятиях дети как настоящие исследователи, наблюдают объекты и их поведение - информационные процессы. На основе наблюдений выдвигают гипотезу, проверяют ее, а затем превращают в создаваемый ими алгоритм.

Эти четыре основные линии проходят через все темы курса.

Учитывая общие и специальные задачи коррекционной работы, программа и методика преподавания предусматривает пролонгированные сроки обучения,

повторяемость материала (в разных формах и объеме). Ряд тем постепенно усложняется и расширяется, что способствует более детальному развитию психомоторных процессов детей с ограниченными возможностями здоровья.

Среди наиболее важных задач, при решении которых осуществляется коррекция развития детей с ограниченными возможностями здоровья, следует выделить:

- развитие мыслительных операций в процессе игровой деятельности (умение анализировать, выделять важные свойства объектов, сравнивать их, соединять части в целое в соответствии с конструкцией объектов – умение осуществлять операцию синтеза; умение обобщать на основе сходства и различий признаков и др.);
- развитие зрительно-двигательной и кратковременной памяти; пространственного расположения предметов и пространственных двигательных реакций, связанных с управлением;
- совершенствование мелкой и крупной моторики руки;
- развитие речи обучающихся, организующей и направляющей их умственную и практическую деятельность, функцию общения;
- обучение работе по алгоритму, инструкции педагога и самостоятельному планированию своей деятельности;
- формирование умения преодолевать трудности, оценивать свои возможности адекватно;
- развитие умственной работоспособности ребенка, быстрого и качественного выполнения заданий;
- адаптация функциональных систем организма ребенка к новым условиям в связи с компьютерной деятельностью.

Использование компьютера позволяет решить такие проблемы, как индивидуальный подход к каждому ребенку, учитывая особенности его развития; диалоговый характер обучения; коррекция в любой момент процесса обучения, отслеживание положительной или отрицательной динамики в развитии; неограниченное содержание обучения его интерпретаций и приложений. Особое внимание обучающихся следует обращать на соблюдение правил поведения и техники безопасности в компьютерном кабинете.

Своеобразие программы «Офис PRO Лайт» заключается так же в практическом применении знаний, описанных в зарубежных изданиях таких как учебник по анимации «Стань аниматором с PIXAR» (Авторы: Майкл Бейрут, Джон Лассетер), арт-бук «Рисуем шаг за шагом» (Автор: Лоис Ван Барле), УЧЕБНОЕ ПОСОБИЕ «Создание персонажей в Photoshop. Полное руководство по цифровому рисованию.» (Авторы: Бенита Винклер, Чарли Боувотер, Дерек Стэннинг), руководство по рисованию на компьютере и планшете «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон), пошаговые уроки по созданию домашних любимцев, серия «Учимся рисовать кошек и собак» (Автор: Кристофер Харт), пособие для художников «Скетчинг каждый день. 100+ упражнений для развития

стиля и техники» (Автор: Симон Грюневальд), которыми пользуются всемирно известные студии, такие как «Disney» «PIXAR», руководство по рисованию на компьютере и планшете «Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации» (Авторы: Анна Кэттиш, Иван Смирнов, Тата Че), которыми пользуются всемирно известные студии, такие как «Disney», а так же их реализация в созданных и разрешенных к использованию в Российской Федерации программах.

Таким образом, применяя свои знания, полученные из теоретической части на деле, работая над поставленными задачами, обучающиеся с ограниченными возможностями приобретают большой опыт, который в дальнейшем поможет им легко ориентироваться и воплощать свои идеи в современном мире технологий.

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ И ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ ПРОГРАММЫ

Основная идея программы заключается в том, что программа «Офис PRO Лайт» решает вопрос педагогической целесообразности для детей с ограниченными возможностями развития.

Программа обнаруживает связь системы общего и дополнительного образования в части обучающих воздействий на ребенка с ограниченными возможностями развития, когда качество выполнения им школьного задания, является свидетельством не только усвоения предметных знаний, но говорит и о достижении обучающимся предметных личностных результатов обучения по программе системы дополнительного образования. Об этом может свидетельствовать и широта использованных им при выполнении задания средств (в том числе программ ПК) и качество использования этих средств (наглядность представленных результатов в виде текста, таблиц, графиков, диаграмм и пр.), и степень успеха, презентуемого обучающимся результата труда (в виде доклада, презентации и другого готового продукта программ ПК).

Программа разрешает вопрос невольного возложения на родителей обязанностей по самостоятельному обучению детей навыкам работы на компьютере и графическим программным продуктам. Презентуемая программа перераспределяет решение этой задачи между родителем и ребенком. А именно, снимает с родителей необходимость обучения детей современным навыкам владения ПК и, в частности, навыков работы в графических программах. Так программа оказывает образовательным организациям общего образования содействие не только в области развития предметных компетенций обучающегося, но и развивает его умение и способность применять при решении различных задач доступные программные средства с максимальной эффективностью, соответствующей его возрасту, знаниям, умениям и навыкам, приобретённым в рамках обучения по программе в системе дополнительного образования. Что очень помогает и повышает успеваемость ребёнка с ограниченными возможностями развития.

Программа помогает школе, как важнейшему социальному институту, решать вопрос гармоничного развития подрастающего поколения и, в частности, поколения с особенностями в развитии, способного самостоятельно, используя нетривиальные

подходы решать жизненные личностные задачи, принимать нестандартные решения и воплощать их в любой области социальной жизни таких детей.

АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ

«Офис PRO Лайт» представляет собой дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу, адаптированную для детей с ограниченными возможностями (ОВЗ) адресована обучающимся с отклонениями в развитии среднего и старшего школьного возраста (12-17 лет), а именно для детей с ОВЗ:

- лёгкая степень ОВЗ,
- дети с нарушением слуха,
- дети с нарушением зрения,
- дети с нарушением ОДА,
- дети с задержкой психического развития.

Категория обучающихся – с ОВЗ.

ВОЗРАСТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ В ЧАСТНОСТИ С ОВЗ

Средний школьный возраст (от 10-14-ти лет) — переходный от детства к юности. Он совпадает характеризуется глубокой перестройкой всего организма.

Характерная особенность подросткового возраста — половое созревание организма. У девочек оно начинается практически с одиннадцати лет, у мальчиков — несколько позже. Половое созревание вносит серьезные изменения в жизнь ребенка, нарушает внутреннее равновесие, вносит новые переживания, влияет на взаимоотношения мальчиков и девочек.

Стоит обратить внимание на такую психологическую особенность данного возраста, как избирательность внимания. Это значит, что они откликаются на необычные, захватывающие уроки и классные дела, а быстрая переключаемость внимания не дает возможности сосредотачиваться долго на одном и том же деле. Однако, если создаются трудно преодолеваемые и нестандартные ситуации ребята занимаются внеклассной работой с удовольствием и длительное время.

Значимой особенностью мышления подростка является его критичность. У ребенка, который всегда и со всем соглашался, появляется свое мнение, которое он демонстрирует как можно чаще, заявляя о себе. Дети в этот период склонны к спорам и возражениям, слепое следование авторитету взрослого сводится зачастую к нулю, родители недоумевают и считают, что их ребенок подвергается чужому влиянию и в семьях наступает кризисная ситуация: «верхи» не могут, а «низы» не хотят мыслить и вести себя по-старому.

Средний школьный возраст — самый благоприятный для творческого развития. В этом возрасте обучающимся нравится решать проблемные ситуации, находить сходство и различие, определять причину и следствие. Ребятам интересны внеклассные мероприятия, в ходе которых можно высказать свое мнение и суждение.

Самому решать проблему, участвовать в дискуссии, отстаивать и доказывать свою правоту.

Исследования внутреннего мира подростков показывают, что одной из самых главных моральных проблем среднего школьного возраста является несогласованность убеждений, нравственных идей и понятий с поступками, действиями, поведением. Система оценочных суждений, нравственных идеалов неустойчива. Трудности жизненного плана, семейные проблемы, влияние друзей могут вызвать у ребят сложности в развитии и становлении. Работа педагога должна быть направлена на формирование нравственного опыта, развитие системы справедливых оценочных суждений.

В этом возрасте особое значение приобретает чувственная сфера. Свои чувства подростки могут проявлять очень бурно, иногда аффективно. Этот период жизни ребенка иногда называют периодом тяжелого кризиса. Признаками его могут быть упрямство, эгоизм, замкнутость, уход в себя, вспышки гнева.

Поэтому педагог должен быть внимателен к внутреннему миру ребенка, больше уделять внимания индивидуальной работе, проблемы ребенка решать наедине с ним.

В этом возрасте подросток весьма подражателен. Это может привести его к ошибочным и даже аморальным представлениям и поступкам.

Подростки-мальчики склонны выбирать себе кумирами сильных, смелых и мужественных людей. Притягательными могут для них стать не только книжные пираты и разбойники, но и вполне реальные местные хулиганы. Подражая им, подростки, сами того не понимая, переходят ту опасную грань, за которой смелость становится жестокостью, независимость — подлостью, любовь к себе — насилием над другими.

Девочки-подростки отличаются тем, что они физически отличаются от мальчиков ранним взрослением и хотят общаться с мальчиками более старшего возраста. Исследования показывают заметное смещение акцентов с традиционно-положительных моральных ценностей на мнимые, ложные и даже антисоциальные.

Многие подростки, как мальчики, так и девочки, не желают связывать свою будущую жизнь не только с трудом в сфере материального производства, но и с трудом вообще.

Педагогу необходимо обратить внимание на следующие аспекты:

- формирование нравственных качеств личности
- знакомство с примерами положительных идеалов.

Педагогу нужно глубоко осмыслить особенности развития и поведения современного подростка, уметь поставить себя на его место в сложнейших противоречивых условиях реальной жизни. Это даст возможность не только преодолеть отчуждение, но и наладить хорошие отношения в системе: школа-----семья-----общество-----ребенок.

Особое значение для подростка в этом возрасте имеет возможность самовыражения и самореализации. Обучающимся будут интересны такие дела,

которые служат активному самовыражению подростков и учитывают их интересы. Ребят привлекает возможность самим организовывать эти дела, вступать в диалог и полилог, принимать самостоятельные решения. Организуя работу с обучающимися, педагог должен выступать не в роли исполнителя, а в роли дирижера оркестром по имени «класс».

У многих обучающихся в этом возрасте возникают проблемы с учителями. У обучающегося может испортиться успеваемость. И это порой вовсе не связано с его работоспособностью или интеллектуальными возможностями. Зачастую это связано с резким падением интереса к обучению, изменением учебной мотивации. Педагог должен вовремя исследовать причины учебных проблем ученика и использовать полученные результаты в работе с обучающимися.

Старший школьный возраст - ранняя юность.

В этот период ключевое значение приобретает ценностно-ориентационная активность, которая обусловлена стремлением к независимости. Основными компонентами этого периода являются дружба, доверительные отношения, которые иногда переходят в более глубокие чувства, такие как любовь. Старшеклассники пытаются определить дальнейшую стратегию в жизни, выбирают учебные заведения. У них возникает потребность в самоопределении. Чаще всего выбор определенного вида деятельности продиктован не столько склонностью к какому-либо предмету, сколько практической выгодой этой профессии.

Наиболее главное психологическое новообразование этого возраста – это умение старшеклассника планировать свою дальнейшую жизнь, а также искать и находить средства для ее реализации. Повышается уровень ценностно-мотивационной сферы, возрастает авторитет родителей, участвующих в личностном самоопределении школьника.

В этот период происходит становление завершающего этапа созревания личности, который характеризуется выражением профессиональных интересов, развитием теоретического мышления, самовоспитанием, развитием умения рефлексировать, формированием уровня притязания.

Психофизиологические, возрастные и индивидуальные особенности детей с ОВЗ (дети с ЗПР, с эмоциональными расстройствами и нарушениями поведения, с синдромом раннего детского аутизма, дети с нарушениями слуха, зрения, нарушениями речи, нарушениями опорно-двигательного аппарата).

Дети с задержкой психического развития (ЗПР):

Задержка психического развития (ЗПР) – это нарушение нормального темпа психического развития, в результате чего ребенок, достигший школьного возраста, продолжает оставаться в кругу дошкольных, игровых интересов. При ЗПР дети не могут включиться в школьную деятельность, воспринимать школьные задания и выполнять их. Они ведут себя в классе так же, как в обстановке игры в группе детского сада или в семье.

Детей с временной ЗПР нередко ошибочно считают умственно отсталыми. Отличия этих групп детей определяются двумя особенностями.

У детей с ЗПР трудности в овладении элементарной грамотой, счетом, сочетаются с относительно хорошо развитой речью, значительно более высокой способностью к запоминанию стихов и сказок и с более высоким уровнем развития познавательной деятельности.

Такое сочетание для умственно отсталых детей нехарактерно. Дети с временной ЗПР всегда способны использовать оказанную им в процессе работы помощь, усваивают принцип решения задания и переносят этот принцип на выполнение других сходных заданий. Это указывает на то, что через некоторое время эти дети могут успешно обучаться в массовых школах.

Комплексное изучение ЗПР как специфического отклонения детского развития началось в отечественной дефектологии в 60-е годы. Развёртыванию такого изучения этой категории детей способствовал накопленный опыт разработки проблем дифференциальной диагностики. Результаты исследований позволили сделать вывод, что у стойко неуспевающих обучающихся начальных, средних, старших классов разные причины возникновения неуспеваемости, особенности её проявления тоже разные, как и возможности компенсации негативных тенденций психического развития.

Задержка психического развития конституционального происхождения (гармонический инфантилизм)

При гармоническом инфантилизме эмоционально-волевая сфера ребенка напоминает развитие ребенка более младшего возраста. Трудности, которые испытывают эти дети к моменту поступления в школу, связаны с недостаточным развитием эмоционально-волевой сферы. При выполнении учебных заданий у детей наблюдается быстрая утомляемость и интеллектуальная пассивность. Они не приучены к систематической мыслительной деятельности, поэтому крайне поверхностно усваивают учебный материал. В то же время они очень активны в игровой деятельности, которая в какой-то мере компенсирует их неудачи в учебе.

Задержка психического развития соматогенного происхождения

Этот вариант обусловлен соматической недостаточностью (длительными простудными заболеваниями, инфекционными болезнями, аллергическими реакциями, врожденными и приобретенными пороками развития соматической сферы, детскими неврозами, астенией). Специфической особенностью развития этого варианта задержки психического развития является нарушение интеллектуальной деятельности при первично сохранном интеллекте в результате длительной и стойкой астении.

У детей данной категории наблюдается низкая работоспособность, плохая сосредоточенность при выполнении задания; в процессе учебы быстро истощаются, в результате чего у них нарушаются процессы внимания и памяти. В тех случаях, когда нарушение психической деятельности возникло на более ранних этапах жизни ребенка, задержка психического развития проявляется в ограниченности

представлений об окружающей действительности, в бедности словарного запаса и некотором недоразвитии форм мышления, в частности словесно-логического.

Задержка психического развития психогенного происхождения

Обнаруженные особенности развития связаны с неблагоприятными условиями воспитания в семье. В результате патогенного воздействия может наблюдаться нарушение психического развития по типу психической неустойчивости. Данный тип развития наблюдается в условиях гипоопеки - полного или частичного отсутствия правильного психолого-педагогического воздействия на формирующуюся личность ребенка. При этом отмечается снижение уровня развития познавательной деятельности и активности, что в сочетании с незрелостью эмоционально-волевой сферы в виде аффективности, импульсивности и повышенной внушаемости приводят к нарушению обучения.

Аномальное развитие личности по типу семьи обусловлено, наоборот, гиперопекой. Это приводит к неспособности выполнять самостоятельно даже посильную деятельность, отсутствию инициативности, ответственности. При выполнении задания эти дети всегда ориентированы на помощь взрослого.

Задержка психического развития церебрально-органического генеза

Данные проявления задержки психического развития возникают вследствие воздействия различных причин, сходных с причинами, приводящими к умственной отсталости. Эмоционально-волевые нарушения представлены органическим инфантилизмом, при котором отмечается: преобладание игровых интересов над учебными, внушаемость, отсутствие критики в свой адрес. Эмоционально-волевая сфера характеризуется отсутствием живости и яркости, а игровая деятельность - однообразием, отсутствием творчества и воображения.

Нарушение познавательной деятельности, возникающее в результате недоразвития психических процессов (памяти, внимания, пространственного гнозиса и др.) является важной особенностью в структуре задержки психического развития. Клиницисты подчеркивают иной характер нарушения познавательной деятельности, чем у детей с умственной отсталостью.

У детей такого варианта отклонений имеется органическое поражение ЦНС, но оно носит очаговый характер и не вызывает стойкого нарушения познавательной деятельности, не приводит к умственной отсталости. Этот вариант ЗПР встречается довольно часто, обладает большой стойкостью и выраженностью нарушений и в эмоционально-волевой сфере, и в познавательной. Церебрально-органическая недостаточность накладывает типичный отпечаток на структуру ЗПР, ведёт к эмоционально-волевой незрелости, определяет характер нарушений познавательной деятельности. Важно отметить, что существуют типичные особенности, свойственные всем детям с ЗПР. Ребенок с ЗПР уже на первый взгляд не вписывается в атмосферу класса школы своей наивностью, несамостоятельностью, непосредственностью, он часто конфликтует со сверстниками, не воспринимает и не выполняет школьных требований, но в то же время он прекрасно чувствует себя в игре, прибегая к ней в тех случаях, когда возникает необходимость уйти от трудной для него учебной деятельности, хотя игры со строгими правилами детям с ЗПР недоступны и вызывают страх или отказ играть. Не осознавая себя учеником и не

понимая мотивов учебной деятельности и ее целей, такой ребенок затрудняется в организации целенаправленной деятельности.

Информацию, идущую от учителя, ученик воспринимает замедленно и так же ее перерабатывает, а для более полного восприятия он нуждается в наглядно-практической опоре и в предельной развернутости инструкций. Словесно-логическое мышление недоразвито, поэтому ребенок долго не может освоить свернутые мыслительные операции.

У детей с ЗПР низкий уровень работоспособности, быстрая утомляемость, объем и темп работы ниже, чем у нормального ребенка. Для них недоступно обучение по программе массовой школы, усвоение которой не соответствует темпу их индивидуального развития. В массовой школе такой ученик впервые начинает осознавать свою несостоятельность как ученика, у него возникает чувство неуверенности в себе, страх перед наказанием и уход в более доступную деятельность.

ФОРМА ОБУЧЕНИЯ

Форма обучения очная.

Возможно обучение по программе в дистанционном формате с использованием сети Интернет (использование ИКОП «Сферум», официальной группы объединения <https://vk.com/cdaniel> и т.д.).

ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Формы организации образовательного процесса: индивидуальные, групповые, работа в парах.

ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ЗАНЯТИЯ

Учебные занятия программы «Офис PRO Лайт» включают в себя такие формы организации образовательного процесса как: мастерские, ролевые игры, тренинги, беседы, тесты, игры, конкурсы, экскурсии, самостоятельную работу, массовые воспитательные мероприятия, социальные акции и др.

РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ

Занятия проходят 2 раза в неделю по 2 часа.

Продолжительность занятий в академических часах – 45 минут.

Между занятиями 10-минутная перемена.

Наполняемость группы - до 8 человек.

ОБЪЕМ И СРОК РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Срок реализации программы – 3 года.

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения: 432 часа.

Количество учебных часов на каждом году обучения: 144 часа.

1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель:

Повышение грамотности детей с ограниченными возможностями развития в соответствии с требованиями, предъявляемыми современным уровнем развития компьютерных технологий, усвоение ими теоретических знаний по наиболее продуктивному использованию компьютерной техники, а также навыки работы с различными прикладными программами. Формирование базовых умений и навыков в области компьютерной грамотности, а также в области технологий дизайна, а и обучение эффективной презентации результатов собственного труда.

Для достижения поставленных целей необходимо решить следующие

Задачи:

Обучающие:

Освоение системы базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира, роль информационных процессов в обществе, биологических и технических системах, а так же выработка навыков применения средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в процессе реабилитационных мероприятий, в дальнейшем освоение профессий, востребованных на рынке труда:

- обучать основным понятиям изучаемой программы;
- обучать видам компьютерной графики;
- обучать применению различных графических эффектов;
- обучать основным принципам компьютерного дизайна;
- обучать основным принципам анимации;
- обучать элементам, необходимым при размещении макетов в Интернете.

Развивающие:

Овладение умениями применять, анализировать, преобразовывать информационные модели реальных объектов и процессов, используя при этом информационные и коммуникационные технологии (ИКТ), а так же развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей путем освоения и использования методов информатики и средств ИКТ:

- развивать у обучающихся интерес к практическому и прикладному творчеству, использованию некоторых графических редакторов;
- развивать у обучающихся логическое мышление и пространственное воображение, способность использовать в решении повседневных задач нетривиальные подходы;
- развивать у обучающихся творческую активность, инициативность и самостоятельность в поиске решения поставленной задачи;
- развивать у обучающихся способность эффективно презентовать результат своей деятельности слушателям;
- развивать фантазию, воображение и творческую активность;

- расширять кругозор воспитанников в области применения компьютерных технологий;
- развивать личную эффективность обучающихся через освоение основ логической культуры;
- развивать аналитические способности через навык рефлексии;
- развивать коммуникативную компетентность в контексте причинно-следственных связей;
- развивать устойчивый познавательный интерес как свойство личности;
- развивать у обучающихся воображение, желание генерировать новые идеи, понимание необходимости построения аргументации для достижения цели.

Воспитательные:

Воспитание ответственного отношения к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности социальная – повышение грамотности детей в соответствии с требованиями, предъявляемыми современным уровнем развития информационных компьютерных технологий:

- способствовать развитию у обучающихся способности определять дефицит информации и понимать необходимости её поиска;
- способствовать развитию у обучающихся способности качественно формулировать собственные идеи и развивать чужие;
- способствовать развитию способности обучающихся к объективной оценке собственных предположений и суждений;
- способствовать развитию способности обучающихся принимать цели группы и оценивать общий результат команды;
- способствовать развитию у обучающихся умения учиться автономно и в кооперации с другими;
- воспитывать художественный вкус у обучающихся;
- воспитывать стремление к самообразованию,
- воспитывать чувство ответственности за свою работу;
- воспитывать творчески активную и самостоятельную личность с нравственной позицией и нравственным самопознанием;
- содействовать эстетическому воспитанию обучающихся.

1.3 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 1-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№ п/ п	Наименование раздела, темы	Количество часов в год			Формы аттестации (контроля) по разделам
		Т	П	Всего	
1.	Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности.	2	0	2	Входная диагностика
	1 раздел: Основы компьютерной грамотности. Всего:	4	5	9	мониторинг
2.	Знакомство с устройством ПК. Разбор программ «Word», «PowerPoint».	1	1	2	наблюдение
3.	Устройство клавиатуры. Скоропечатание в программе «Stamina».	1	1	2	беседа
4.	Знакомство с рабочим полем и стилусом графического планшета марки «OMBRA-M».	1	1	2	наблюдение
5.	Подведение итогов. Интерактивная игра.	0	2	2	тестирование
	2 раздел: Основы классического дизайна. Всего:	3	5	8	мониторинг
6.	Композиция в дизайне. Виды и законы композиции. Разбор композиционных решений на примере картин знаменитых художников.	1	1	2	наблюдение
7.	Главные характеристики цвета. Создание контраста, работа с цветовым тоном.	1	1	2	беседа
8.	Цветовой круг, правила его использования. Типы цветовых сочетаний.	1	1	2	наблюдение
9.	Подведение итогов. Интерактивная игра.	0	2	2	тестирование
	3 раздел: Основы графического дизайна с использованием графического редактора Adobe Photoshop. Всего:	14	14	28	мониторинг
10.	Знакомство с программой Adobe Photoshop. Создание документа, работа с документом, сохранение.	1	1	2	наблюдение
11.	Инструменты рисования. Кисть, карандаш, ластик.	1	1	2	беседа
12.	Инструменты рисования. Палитра цветов.	1	1	2	наблюдение
13.	Инструменты рисования. Заливка и градиент, настройка переходов цвета, настройка прозрачности, встроенный набор градиента.	1	1	2	наблюдение
14.	Работа с симметрией: радиальная симметрия, мандала, настройка числа сегментов, двухосевая симметрия, параллельные линии.	1	1	2	наблюдение
15.	Работа с симметрией: создание персонажа в симметрии.	1	1	2	наблюдение
16.	Инструменты ретуши: заплатка, штамп.	1	1	2	наблюдение
17.	Работа с фильтром «Camera Raw». Изучение основных блоков.	1	1	2	наблюдение

18.	Работа с текстом: добавление на холст, изменение масштаба, трансформирование, редактирование шрифта, изменение уровня жирности шрифта.	1	1	2	наблюдение
19.	Работа с инструментом «Пластика». Изучение основных блоков на примере создания карикатурной иллюстрации.	1	1	2	наблюдение
20.	Основы портретной фотографии. Ретушь и цветокоррекция.	1	1	2	наблюдение
21.	Основы предметной фотографии. Ретушь и цветокоррекция.	1	1	2	наблюдение
22.	Цифровые иллюстрации. Создание стереокартинок.	1	1	2	наблюдение
23.	Подведение итогов. Интерактивная игра.	1	1	2	наблюдение
	4 раздел: Журналистика. Работа в текстовом редакторе «Word». Всего:	9	9	18	мониторинг
24.	Основы журналистики. Основные виды журналов.	1	1	2	наблюдение
25.	Копирайтинг и журналистика: работа с текстом.	1	1	2	наблюдение
26.	Копирайтинг. Основы сочинения рекламных текстов и слоганов в текстовом редакторе «Word».	1	1	2	наблюдение
27.	Интервью в журналистском творчестве.	1	1	2	наблюдение
28.	Основы написания тематических статей.	1	1	2	наблюдение
29.	Вёрстка: основные понятия, типы, виды, принципы.	1	1	2	наблюдение
30.	Авторский лист, печатный и учетно-издательский	1	1	2	наблюдение
31.	Журналистика и издательское дело.	1	1	2	беседа
32.	Подведение итогов. Интерактивная игра.	1	1	2	наблюдение
33.	Подведение итогов за 1-ое полугодие.	0	2	2	Итоговое занятие
	5 раздел: Маркетинг в дизайне. Всего:	7	7	14	мониторинг
34.	Основы маркетинга в современных условиях.	1	1	2	наблюдение
35.	Разработка дизайна продукции, с учетом целевой аудитории.	1	1	2	наблюдение
36.	Популярные виды фирменного стиля, анализ российских брендов.	1	1	2	наблюдение
37.	Фирменный стиль: дизайн логотипа, визитных карточек, подбор основных цветовых сочетаний.	1	1	2	наблюдение
38.	Презентация созданного фирменного стиля, с использованием программы «PowerPoint».	1	1	2	наблюдение
39.	Мокап – основы дизайна упаковки.	1	1	2	наблюдение
40.	Подведение итогов. Творческое занятие.	1	1	2	наблюдение
	6 раздел: Основы 2D анимации с использованием программы «Stop moushen studio»	19	19	38	мониторинг

	Всего:				
41.	Основы 2D анимации. История развития анимации.	1	1	2	наблюдение
42.	12 принципов мультипликации, предложенных аниматорами студии «Дисней» Олли Джонстоном и Фрэнком Томасом в их совместной работе «Иллюзия жизни: анимация Диснея».	1	1	2	наблюдение
43.	Тайминг и спейсинг в анимации.	1	1	2	наблюдение
44.	Имитация трехмерного пространства в 2D анимации с использованием перспективной сетки.	1	1	2	наблюдение
45.	Раскадровка, её основные виды.	1	1	2	тестирование
46.	Создание раскадровки из 10 секций.	1	1	2	наблюдение
47.	Сценарное мастерство. Написание сценария мультфильма с таймингом (1 минута, 12 кадров в секунду).	1	1	2	наблюдение
48.	Сценарное мастерство. Написание сценария собственного мультфильма с таймингом (1 минута, 12 кадров в секунду).	1	1	2	наблюдение
49.	Знакомство с программой «Stop moushen studio».	1	1	2	наблюдение
50.	Создание окружения. Разработка фонов для собственного мультфильма.	1	1	2	наблюдение
51.	Создание окружения. Разработка фонов для собственного мультфильма.	1	1	2	наблюдение
52.	Создание дизайна персонажей (главного героя и второстепенных персонажей).	1	1	2	наблюдение
53.	Создание дизайна персонажей (главного героя и второстепенных персонажей).	1	1	2	наблюдение
54.	Создание дизайна персонажей (главного героя и второстепенных персонажей).	1	1	2	наблюдение
55.	Съемка и редактирование мультфильма в программе «Stop moushen studio».	1	1	2	наблюдение
56.	Съемка и редактирование мультфильма в программе «Stop moushen studio».	1	1	2	наблюдение
57.	Создание оценочных листов к показу созданных мультфильмов.	1	1	2	наблюдение
58.	Показ созданных мультфильмов, заполнение оценочных листов, разбор результатов.	1	1	2	наблюдение
59.	Показ созданных мультфильмов, заполнение оценочных листов, разбор результатов.	1	1	2	наблюдение
	Проект 1 «Литературно-художественный журнал».	2	4	6	мониторинг
	Всего:				
52.	Определение темы и написание тематической статьи для журнала.	1	1	2	наблюдение
53.	Создание простой иллюстрации для собственной тематической статьи.	1	1	2	наблюдение
54.	Печать и презентация работы. Коллективная оценка.	0	2	2	наблюдение

	Проект 2 «Раскадровка для комикса» Всего:	1	8	10	мониторинг
55.	Выбор тематики. Определение сюжетной линии.	1	1	2	наблюдение
56.	Создание эскиза раскадровки в бумажном варианте на листе формата А4. Определение вида панелей для комикса.	0	2	2	наблюдение
57.	Создание раскадровки для комикса в программе. «PSAdobe».	0	2	2	наблюдение
58.	Создание раскадровки для комикса в программе. «PSAdobe».	0	2	2	наблюдение
59.	Печать и презентация работы. Коллективная оценка.	0	2	2	беседа
	Проект 3 «Портфолио» Всего:	3	5	8	мониторинг
60.	Разработка идеи. Сбор материала.	1	1	2	наблюдение
61.	Создание портфолио в программе «PowerPoint».	1	1	2	
62.	Создание портфолио в программе «PowerPoint».	1	1	2	наблюдение
63.	Презентация портфолио. Коллективная оценка	0	2	2	Защита проекта
64.	Подведение итогов за год.	0	2	2	Итоговое занятие
	Итого:	64	80	144	
	Итого:				144

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 2-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов в год			Формы аттестации (контроля) по разделам
		Т	П	Всего	
60.	Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности.	2	0	2	Входная диагностика
	1 раздел: Компьютерная грамотность. Всего:	4	5	9	мониторинг
61.	Устройство ПК. Разбор программ «Word», «PowerPoint».	1	1	2	наблюдение
62.	Устройство клавиатуры. Скоропечатание в программе «Stamina».	1	1	2	беседа
63.	Рабочее поле и стилус графического планшета марки «OMBRA-M».	1	1	2	наблюдение
64.	Подведение итогов. Интерактивная игра.	0	2	2	тестирование
	2 раздел: Основы классического дизайна. Всего:	3	5	8	мониторинг
65.	Композиция в дизайне. Виды и законы композиции. Разбор композиционных решений на примере картин знаменитых художников.	1	1	2	наблюдение

66.	Главные характеристики цвета. Создание контраста, работа с цветовым тоном.	1	1	2	беседа
67.	Цветовой круг, правила его использования. Типы цветовых сочетаний.	1	1	2	наблюдение
68.	Подведение итогов. Интерактивная игра.	0	2	2	тестирование
	3 раздел: Основы графического дизайна с использованием графического редактора Adobe Photoshop. Всего:	14	14	28	мониторинг
69.	Работа в программе Adobe Photoshop. Создание документа, работа с документом, сохранение.	1	1	2	наблюдение
70.	Инструменты рисования. Кисть, карандаш, ластик.	1	1	2	беседа
71.	Инструменты рисования. Палитра цветов.	1	1	2	наблюдение
72.	Инструменты рисования. Заливка и градиент, настройка переходов цвета, настройка прозрачности, встроенный набор градиента.	1	1	2	наблюдение
73.	Работа с симметрией: радиальная симметрия, мандала, настройка числа сегментов, двухосевая симметрия, параллельные линии.	1	1	2	наблюдение
74.	Работа с симметрией: создание персонажа в симметрии.	1	1	2	наблюдение
75.	Инструменты ретуши: заплатка, штамп.	1	1	2	наблюдение
76.	Работа с фильтром «Camera Raw». Изучение основных блоков.	1	1	2	наблюдение
77.	Работа с текстом: добавление на холст, изменение масштаба, трансформирование, редактирование шрифта, изменение уровня жирности шрифта.	1	1	2	наблюдение
78.	Работа с инструментом «Пластика». Изучение основных блоков на примере создания карикатурной иллюстрации.	1	1	2	наблюдение
79.	Портретная фотография. Ретушь и цветокоррекция.	1	1	2	наблюдение
80.	Предметная фотография. Ретушь и цветокоррекция.	1	1	2	наблюдение
81.	Цифровые иллюстрации. Создание стереокартинок.	1	1	2	наблюдение
82.	Подведение итогов. Интерактивная игра.	1	1	2	наблюдение
	4 раздел: Журналистика. Работа в текстовом редакторе «Word». Всего:	9	9	18	мониторинг
83.	Журналистика. Основные виды журналов.	1	1	2	наблюдение
84.	Копирайтинг и журналистика: работа с текстом.	1	1	2	наблюдение
85.	Копирайтинг. Основы сочинения рекламных текстов и слоганов в текстовом редакторе «Word».	1	1	2	наблюдение
86.	Интервью в журналистском творчестве.	1	1	2	наблюдение
87.	Особенности написания тематических статей.	1	1	2	наблюдение
88.	Вёрстка: основные понятия, типы, виды, принципы.	1	1	2	наблюдение

89.	Авторский лист, печатный и учетно-издательский	1	1	2	наблюдение
90.	Журналистика и издательское дело.	1	1	2	беседа
91.	Подведение итогов. Интерактивная игра.	1	1	2	наблюдение
92.	Подведение итогов за 1-ое полугодие.	0	2	2	Итоговое занятие
	5 раздел: Маркетинг в дизайне. Всего:	7	7	14	мониторинг
93.	Маркетинг в современных условиях.	1	1	2	наблюдение
94.	Разработка дизайна продукции, с учетом целевой аудитории.	1	1	2	наблюдение
95.	Популярные виды фирменного стиля, анализ российских брендов.	1	1	2	наблюдение
96.	Фирменный стиль: дизайн логотипа, визитных карточек, подбор основных цветовых сочетаний.	1	1	2	наблюдение
97.	Презентация созданного фирменного стиля, с использованием программы «PowerPoint».	1	1	2	наблюдение
98.	Мокап – основы дизайна упаковки.	1	1	2	наблюдение
99.	Подведение итогов. Творческое занятие.	1	1	2	наблюдение
	6 раздел: Основы 2D анимации с использованием программы «Stop moushen studio» Всего:	19	19	38	мониторинг
100.	2D анимация. История развития анимации.	1	1	2	наблюдение
101.	12 принципов мультипликации, предложенных аниматорами студии «Дисней» Олли Джонстоном и Фрэнком Томасом в их совместной работе «Иллюзия жизни: анимация Диснея».	1	1	2	наблюдение
102.	Тайминг и спейсинг в анимации.	1	1	2	наблюдение
103.	Имитация трехмерного пространства в 2D анимации с использованием перспективной сетки.	1	1	2	наблюдение
104.	Раскадровка, её основные виды.	1	1	2	тестирование
105.	Создание раскадровки из 10 секций.	1	1	2	наблюдение
106.	Сценарное мастерство. Написание сценария мультфильма с таймингом (1 минута, 12 кадров в секунду).	1	1	2	наблюдение
107.	Сценарное мастерство. Написание сценария собственного мультфильма с таймингом (1 минута, 12 кадров в секунду).	1	1	2	наблюдение
108.	Знакомство с программой «Stop moushen studio».	1	1	2	наблюдение
109.	Создание окружения. Разработка фонов для собственного мультфильма.	1	1	2	наблюдение
110.	Создание окружения. Разработка фонов для собственного мультфильма.	1	1	2	наблюдение
111.	Создание дизайна персонажей (главного героя и второстепенных персонажей).	1	1	2	наблюдение

112.	Создание дизайна персонажей (главного героя и второстепенных персонажей).	1	1	2	наблюдение
113.	Создание дизайна персонажей (главного героя и второстепенных персонажей).	1	1	2	наблюдение
114.	Съемка и редактирование мультфильма в программе «Stop moushen studio».	1	1	2	наблюдение
115.	Съемка и редактирование мультфильма в программе «Stop moushen studio».	1	1	2	наблюдение
116.	Создание оценочных листов к показу созданных мультфильмов.	1	1	2	наблюдение
117.	Показ созданных мультфильмов, заполнение оценочных листов, разбор результатов.	1	1	2	наблюдение
118.	Показ созданных мультфильмов, заполнение оценочных листов, разбор результатов.	1	1	2	наблюдение
	Проект 1 «Литературно-художественный журнал».	2	4	6	мониторинг
	Всего:				
52.	Определение темы и написание тематической статьи для журнала.	1	1	2	наблюдение
53.	Создание простой иллюстрации для собственной тематической статьи.	1	1	2	наблюдение
54.	Печать и презентация работы. Коллективная оценка.	0	2	2	наблюдение
	Проект 2 «Раскадровка для комикса»	1	8	10	мониторинг
	Всего:				
65.	Выбор тематики. Определение сюжетной линии.	1	1	2	наблюдение
66.	Создание эскиза раскадровки в бумажном варианте на листе формата А4. Определение вида панелей для комикса.	0	2	2	наблюдение
67.	Создание раскадровки для комикса в программе. «PSAdobe».	0	2	2	наблюдение
68.	Создание раскадровки для комикса в программе. «PSAdobe».	0	2	2	наблюдение
69.	Печать и презентация работы. Коллективная оценка.	0	2	2	беседа
	Проект 3 «Портфолио»	3	5	8	мониторинг
	Всего:				
70.	Разработка идеи. Сбор материала.	1	1	2	наблюдение
71.	Создание портфолио в программе «PowerPoint».	1	1	2	
72.	Создание портфолио в программе «PowerPoint».	1	1	2	наблюдение
73.	Презентация портфолио. Коллективная оценка	0	2	2	Защита проекта
74.	Подведение итогов за год.	0	2	2	Итоговое занятие
	Итого:	64	80	144	
	Итого:			144	

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 3-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№ п/ п	Наименование раздела, темы	Количество часов в год			Формы аттестации (контроля) по разделам
		Т	П	Всего	
119.	Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности.	2	0	2	Входная диагностика
	1 раздел: Компьютерная грамотность. Всего:	4	5	9	мониторинг
120.	Устройство ПК. Разбор программ «Word», «PowerPoint».	1	1	2	наблюдение
121.	Устройство клавиатуры. Скоропечатание в программе «Stamina».	1	1	2	беседа
122.	Рабочее поле и стилус графического планшета марки «OMBRA-M».	1	1	2	наблюдение
123.	Подведение итогов. Интерактивная игра.	0	2	2	тестирование
	2 раздел: Основы классического дизайна. Всего:	3	5	8	мониторинг
124.	Композиция в дизайне. Виды и законы композиции. Разбор композиционных решений на примере картин знаменитых художников.	1	1	2	наблюдение
125.	Главные характеристики цвета. Создание контраста, работа с цветовым тоном.	1	1	2	беседа
126.	Цветовой круг, правила его использования. Типы цветовых сочетаний.	1	1	2	наблюдение
127.	Подведение итогов. Интерактивная игра.	0	2	2	тестирование
	3 раздел: Основы графического дизайна с использованием графического редактора Adobe Photoshop. Всего:	14	14	28	мониторинг
128.	Работа в программе Adobe Photoshop. Создание документа, работа с документом, сохранение.	1	1	2	наблюдение
129.	Инструменты рисования. Кисть, карандаш, ластик.	1	1	2	беседа
130.	Инструменты рисования. Палитра цветов.	1	1	2	наблюдение
131.	Инструменты рисования. Заливка и градиент, настройка переходов цвета, настройка прозрачности, встроенный набор градиента.	1	1	2	наблюдение
132.	Работа с симметрией: радиальная симметрия, мандала, настройка числа сегментов, двухосевая симметрия, параллельные линии.	1	1	2	наблюдение
133.	Работа с симметрией: создание персонажа в симметрии.	1	1	2	наблюдение
134.	Инструменты ретуши: заплатка, штамп.	1	1	2	наблюдение
135.	Работа с фильтром «Camera Raw». Изучение основных блоков.	1	1	2	наблюдение
136.	Работа с текстом: добавление на холст, изменение масштаба, трансформирование, редактирование шрифта, изменение уровня жирности шрифта.	1	1	2	наблюдение

137.	Работа с инструментом «Пластика». Изучение основных блоков на примере создания карикатурной иллюстрации.	1	1	2	наблюдение
138.	Портретная фотография. Ретушь и цветокоррекция.	1	1	2	наблюдение
139.	Предметная фотография. Ретушь и цветокоррекция.	1	1	2	наблюдение
140.	Цифровые иллюстрации. Создание стереокартинок.	1	1	2	наблюдение
141.	Подведение итогов. Интерактивная игра.	1	1	2	наблюдение
	4 раздел: Журналистика. Работа в текстовом редакторе «Word». Всего:	9	9	18	мониторинг
142.	Журналистика. Основные виды журналов.	1	1	2	наблюдение
143.	Копирайтинг и журналистика: работа с текстом.	1	1	2	наблюдение
144.	Копирайтинг. Основы сочинения рекламных текстов и слоганов в текстовом редакторе «Word».	1	1	2	наблюдение
145.	Интервью в журналистском творчестве.	1	1	2	наблюдение
146.	Особенности написания тематических статей.	1	1	2	наблюдение
147.	Вёрстка: основные понятия, типы, виды, принципы.	1	1	2	наблюдение
148.	Авторский лист, печатный и учетно-издательский	1	1	2	наблюдение
149.	Журналистика и издательское дело.	1	1	2	беседа
150.	Подведение итогов. Интерактивная игра.	1	1	2	наблюдение
151.	Подведение итогов за 1-ое полугодие.	0	2	2	Итоговое занятие
	5 раздел: Маркетинг в дизайне. Всего:	7	7	14	мониторинг
152.	Маркетинг в современных условиях.	1	1	2	наблюдение
153.	Разработка дизайна продукции, с учетом целевой аудитории.	1	1	2	наблюдение
154.	Популярные виды фирменного стиля, анализ российских брендов.	1	1	2	наблюдение
155.	Фирменный стиль: дизайн логотипа, визитных карточек, подбор основных цветовых сочетаний.	1	1	2	наблюдение
156.	Презентация созданного фирменного стиля, с использованием программы «PowerPoint».	1	1	2	наблюдение
157.	Мокап – основы дизайна упаковки.	1	1	2	наблюдение
158.	Подведение итогов. Творческое занятие.	1	1	2	наблюдение
	6 раздел: Основы 2D анимации с использованием программы «Stop moushen studio» Всего:	19	19	38	мониторинг
159.	2D анимация. История развития анимации.	1	1	2	наблюдение

160.	12 принципов мультипликации, предложенных аниматорами студии «Дисней» Олли Джонстоном и Фрэнком Томасом в их совместной работе «Иллюзия жизни: анимация Диснея».	1	1	2	наблюдение
161.	Тайминг и спейсинг в анимации.	1	1	2	наблюдение
162.	Имитация трехмерного пространства в 2D анимации с использованием перспективной сетки.	1	1	2	наблюдение
163.	Раскадровка, её основные виды.	1	1	2	тестирование
164.	Создание раскадровки из 10 секций.	1	1	2	наблюдение
165.	Сценарное мастерство. Написание сценария мультфильма с таймингом (1 минута, 12 кадров в секунду).	1	1	2	наблюдение
166.	Сценарное мастерство. Написание сценария собственного мультфильма с таймингом (1 минута, 12 кадров в секунду).	1	1	2	наблюдение
167.	Знакомство с программой «Stop moushen studio».	1	1	2	наблюдение
168.	Создание окружения. Разработка фонов для собственного мультфильма.	1	1	2	наблюдение
169.	Создание окружения. Разработка фонов для собственного мультфильма.	1	1	2	наблюдение
170.	Создание дизайна персонажей (главного героя и второстепенных персонажей).	1	1	2	наблюдение
171.	Создание дизайна персонажей (главного героя и второстепенных персонажей).	1	1	2	наблюдение
172.	Создание дизайна персонажей (главного героя и второстепенных персонажей).	1	1	2	наблюдение
173.	Съемка и редактирование мультфильма в программе «Stop moushen studio».	1	1	2	наблюдение
174.	Съемка и редактирование мультфильма в программе «Stop moushen studio».	1	1	2	наблюдение
175.	Создание оценочных листов к показу созданных мультфильмов.	1	1	2	наблюдение
176.	Показ созданных мультфильмов, заполнение оценочных листов, разбор результатов.	1	1	2	наблюдение
177.	Показ созданных мультфильмов, заполнение оценочных листов, разбор результатов.	1	1	2	наблюдение
	Проект 1 «Литературно-художественный журнал». Всего:	2	4	6	мониторинг
52.	Определение темы и написание тематической статьи для журнала.	1	1	2	наблюдение
53.	Создание простой иллюстрации для собственной тематической статьи.	1	1	2	наблюдение
54.	Печать и презентация работы. Коллективная оценка.	0	2	2	наблюдение
	Проект 2 «Раскадровка для комикса» Всего:	1	8	10	мониторинг
75.	Выбор тематики. Определение сюжетной линии.	1	1	2	наблюдение

76.	Создание эскиза раскадровки в бумажном варианте на листе формата А4. Определение вида панелей для комикса.	0	2	2	наблюдение	
77.	Создание раскадровки для комикса в программе. «PSAdobe».	0	2	2	наблюдение	
78.	Создание раскадровки для комикса в программе. «PSAdobe».	0	2	2	наблюдение	
79.	Печать и презентация работы. Коллективная оценка.	0	2	2	беседа	
	Проект 3 «Портфолио»	Всего:	3	5	8	мониторинг
80.	Разработка идеи. Сбор материала.	1	1	2	наблюдение	
81.	Создание портфолио в программе «PowerPoint».	1	1	2		
82.	Создание портфолио в программе «PowerPoint».	1	1	2	наблюдение	
83.	Презентация портфолио. Коллективная оценка	0	2	2	Защита проекта	
84.	Подведение итогов за год.	0	2	2	Итоговое занятие	
		Итого:	64	80	144	
		Итого:	144			

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 1-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов в год			
		Т	П	Всего	
1.	Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности.	2	0	2	
2.	1 раздел: Основы компьютерной грамотности	4	5	9	
3.	2 раздел: Основы классического дизайна.	3	5	8	
4.	3 раздел: Основы графического дизайна с использованием программы AdobePhotoshop.	14	14	28	
5.	4 раздел: Журналистика. Работа в текстовом редакторе «Word».	9	9	18	
6.	5 раздел: Маркетинг в дизайне.	7	7	14	
7.	6 раздел: Основы 2D-анимации с использованием программы «Stop moushen studio».	19	19	38	
8.	Проект 1 «Литературно-художественный журнал»	2	4	6	
9.	Проект 2 «Раскадровка для комикса»	1	8	9	
10.	Проект 3 «Портфолио»	3	5	8	
11.	Подведение итогов за год.	0	2	2	
		Итого:	64	80	144

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 2-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов в год		
		Т	П	Всего
1.	Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности.	2	0	2
2.	1 раздел: Компьютерная грамотности	4	5	9
3.	2 раздел: Классический дизайн.	3	5	8
4.	3 раздел: Графический дизайн с использованием программы AdobePhotoshop.	14	14	28
5.	4 раздел: Журналистика. Работа в текстовом редакторе «Word».	9	9	18
6.	5 раздел: Маркетинг в дизайне.	7	7	14
7.	6 раздел: Основы 2D-анимации с использованием программы «Stop moushen studio».	19	19	38
8.	Проект 1 «Литературно-художественный журнал»	2	4	6
9.	Проект 2 «Раскадровка для комикса»	1	8	9
10.	Проект 3 «Портфолио»	3	5	8
11.	Подведение итогов за год.	0	2	2
Итого:		64	80	144

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 3-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов в год		
		Т	П	Всего
1.	Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности.	2	0	2
2.	1 раздел: Компьютерная грамотности	4	5	9
3.	2 раздел: Классический дизайн.	3	5	8
4.	3 раздел: Графический дизайн с использованием программы AdobePhotoshop.	14	14	28
5.	4 раздел: Журналистика. Работа в текстовом редакторе «Word».	9	9	18
6.	5 раздел: Маркетинг в дизайне.	7	7	14
7.	6 раздел: Основы 2D-анимации с использованием программы «Stop moushen studio».	19	19	38
8.	Проект 1 «Литературно-художественный журнал»	2	4	6
9.	Проект 2 «Раскадровка для комикса»	1	8	9
10.	Проект 3 «Портфолио»	3	5	8
11.	Подведение итогов за год.	0	2	2

		Итого:	64	80	144
--	--	---------------	-----------	-----------	------------

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА 1-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

1 раздел: Основы компьютерной грамотности.

Теория:

Устройство персонального компьютера.

Использование текстового редактора «Word».

Использование интерфейса программы «PowerPoint».

Использование сайта Stamina.ru для скоропечатания.

Практика:

Использование интерфейса программы «Word» в работе с текстом.

Использование интерфейса программы «PowerPoint» в создании презентации.

Скоропечатание на сайте Stamina.ru.

Интерактивная игра.

2 раздел: Основы классического дизайна.

Теория:

Композиция в дизайне.

Виды и законы композиции.

Главные характеристики цвета.

Цветовой круг.

Типы цветовых сочетаний.

Обсуждение целей и задач практической работы.

Практика:

Применение знаний о цветовом круге.

Применение знаний основ композиции в создании фигурной композиции.

Практическая работа.

Интерактивная игра.

3 раздел: Основы графического дизайна с использованием программы AdobePhotoshop.

Теория:

Знакомство с программой AdobePhotoshop.

Растровые и векторные изображения.

Слой. Основные операции с инструментами выделения.

Инструменты группы Лассо.

Быстрое выделение и Волшебная палочка.

Инструменты рисования

Фигуры, кисть, карандаш, ластик, палитра цветов, заливка.

Градиент, настройка переходов цвета, настройка прозрачности, встроенный набор градиента.

Штамп.

Трансформирование. Свободная трансформация.

Инструменты ретуши.

Заплата.

Вставка рисунка. Цветокоррекция.

Масштаб и трансформирование.

Шрифт, его жирность.

Симметрия. Виды симметрии.

Знакомство с фильтром «CameraRaw». Изучение основных блоков. Настройки резкости, размытия, четкости. Оптика, виньетка, искажение. Геометрия, выпрямление и трансформация.

Калибровка, оттенок, цветовой тон, насыщенность. Смещение цветов. Детализация, регулировка шума.

Знакомство с инструментом «Пластика». Деформация, реконструкция. Сглаживание, сморщивание, вздутие. Заморозка, разморозка. Смещение пикселей, скручивание по часовой стрелке.

Практика:

Работа в программе Adobe Photoshop.

Создание документа. работа с документом, сохранение.

Операции со слоями. Объединение слоев. Режимы наложения.

Применение основных операций с инструментами выделения.

Работа кистью, карандашом и ластиком.

Работа палитры цветов и заливкой.

Работа с градиентом.

Работа со штампом.

Работа с трансформацией.

Работа с инструментами ретуши.

Работа с заплаткой.

Работа с изображениями.

Работа с текстом: добавление на холст, изменение масштаба, трансформирование.

Работа с текстом: редактирование шрифта, изменение уровня жирности шрифта.

Работа с симметрией: вертикальная и горизонтальная симметрия.

Работа с симметрией: двухосевая симметрия, параллельные линии.

Работа с симметрией: радиальная симметрия, мандала, настройка числа сегментов.

Работа с фильтром «CameraRaw».

Работа с инструментом «Пластика».

Работа по определению лица на фотографии, использование инструментов коррекции.

Итоговое занятие.

Практика:

Подведение итогов. Защита творческого задания.

4 раздел: Журналистика. Работа в текстовом редакторе «Word».

Теория:

Основы журналистики, виды журналов.

Копирайтинг: типы статей, основные понятия.

Основы написания тематических статей.

Верстка: основные понятия, типы, виды, принципы.

Практика:

Заполнение авторского листа.

Написание тематической статьи.

Обработка информации, полученной в процессе интервью.

5 раздел: Маркетинг в дизайне.

Теория:

Основы маркетинга в современных условиях.

Виды фирменного стиля.

Теоретические основы создания мокапа.

Практика:

Разработка карты фирменного стиля по техническому заданию.

Создание дизайна упаковки, с учетом вкусов и интересов целевой аудитории.

Анализ маркетинговых ходов российских брендов.

6 раздел: 6 раздел: Основы 2D-анимации с использованием программы «Stop moushen studio».

Теория:

Основы 2D-анимации.

Теория тайминга и спейсинга в анимации.

Имитация трёхмерного пространства в 2D-анимации с использованием перспективной сетки.

Знакомство с программой «Stop moushen studio».

Основы сценарного мастерства.

Основы раскадровки.

Практика:

Создание объекта в трёхмерном пространстве для 2D-анимации с использованием перспективной сетки.

Написание сценария для анимации с таймингом в 1 минуту (12 кадров в секунду).

Разработка дизайна персонажа.

Создание окружения для 2D-анимации, разработка фонов.

Съемка и редактирование мультфильма в программе «Stop moushen studio».

Создание оценочных листов к показу созданных мультфильмов.

Показ созданных мультфильмов, заполнение оценочных листов, разбор результатов.

Проект 1 «Литературно-художественный журнал».

Теория:

Формирование идеи, определение жанра и тематики.

Практика:

Написание тематической статьи.

Создание простой иллюстрации к статье.

Проект 2 «Раскадровка для комикса».

Теория:

Формирование идеи. Выбор вида панелей для комикса.

Практика:

Выбор жанра и написание сценария.

Обрисовка раскадровки.

Работа в программе «PS Adobe».

Печать работы. Коллективная оценка.

Проект 3 «Портфолио».

Теория:

Разработка идеи. Сбор материала.

Практика:

Создание работы в программе «PowerPoint».

Презентация работы. Коллективная оценка.

Итоговое занятие.

Практика:

Итоговое занятие. Подведение итогов за весь курс программы. Защита творческого проекта.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА 2-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

1 раздел: Компьютерная грамотность.

Теория:

Устройство персонального компьютера.

Использование текстового редактора «Word».

Использование интерфейса программы «PowerPoint».

Использование сайта Stamina.ru для скоропечатания.

Практика:

Использование интерфейса программы «Word» в работе с текстом.

Использование интерфейса программы «PowerPoint» в создании презентации.

Скоропечатание на сайте Stamina.ru.

Интерактивная игра.

2 раздел: Классический дизайн.

Теория:

Композиция в дизайне.

Виды и законы композиции.

Главные характеристики цвета.

Цветовой круг.

Типы цветовых сочетаний.

Обсуждение целей и задач практической работы.

Практика:

Применение знаний о цветовом круге.

Применение знаний основ композиции в создании фигурной композиции.

Практическая работа.

Интерактивная игра.

3 раздел: Графический дизайн с использованием программы Adobe Photoshop.

Теория:

Работа в программе Adobe Photoshop.
Растровые и векторные изображения.
Слой. Основные операции с инструментами выделения.
Инструменты группы Лассо.
Быстрое выделение и Волшебная палочка.
Инструменты рисования
Фигуры, кисть, карандаш, ластик, палитра цветов, заливка.
Градиент, настройка переходов цвета, настройка прозрачности, встроенный набор градиента.
Штамп.
Трансформирование. Свободная трансформация.
Инструменты ретуши.
Заплата.
Вставка рисунка. Цветокоррекция.
Масштаб и трансформирование.
Шрифт, его жирность.
Симметрия. Виды симметрии.
Особенности и возможности фильтра «CameraRaw». Изучение основных блоков.
Настройки резкости, размытия, четкости. Оптика, виньетка, искажение. Геометрия, выпрямление и трансформация.
Калибровка, оттенок, цветовой тон, насыщенность. Смешение цветов.
Детализация, регулировка шума.
Работа с инструментом «Пластика». Деформация, реконструкция. Сглаживание, сморщивание, вздутие. Заморозка, разморозка. Смещение пикселей, скручивание по часовой стрелке.

Практика:

Работа в программе Adobe Photoshop.
Создание документа. работа с документом, сохранение.
Операции со слоями. Объединение слоев. Режимы наложения.
Применение основных операций с инструментами выделения.
Работа кистью, карандашом и ластиком.
Работа палитра цветов и заливкой.
Работа с градиентом.
Работа со штампом.
Работа с трансформацией.
Работа с инструментами ретуши.
Работа с заплаткой.
Работа с изображениями.
Работа с текстом: добавление на холст, изменение масштаба, трансформирование.
Работа с текстом: редактирование шрифта, изменение уровня жирности шрифта.
Работа с симметрией: вертикальная и горизонтальная симметрия.
Работа с симметрией: двухосевая симметрия, параллельные линии.
Работа с симметрией: радиальная симметрия, мандала, настройка числа сегментов.

Работа с фильтром «CameraRaw».

Работа с инструментом «Пластика».

Работа по определению лица на фотографии, использование инструментов коррекции.

Итоговое занятие.

Практика:

Подведение итогов. Защита творческого задания.

4 раздел: Журналистика. Работа в текстовом редакторе «Word».

Теория:

Журналистика, виды журналов.

Копирайтинг: типы статей, основные понятия.

Особенности написания тематических статей.

Верстка: основные понятия, типы, виды, принципы.

Практика:

Заполнение авторского листа.

Написание тематической статьи.

Обработка информации, полученной в процессе интервью.

5 раздел: Маркетинг в дизайне.

Теория:

Маркетинг в современных условиях.

Виды фирменного стиля.

Теоретические основы создания мокапа.

Практика:

Разработка карты фирменного стиля по техническому заданию.

Создание дизайна упаковки, с учетом вкусов и интересов целевой аудитории.

Анализ маркетинговых ходов российских брендов.

6 раздел: 6 раздел: Основы 2D-анимации с использованием программы «Stop moushen studio».

Теория:

2D-анимации.

Теория тайминга и спейсинга в анимации.

Имитация трёхмерного пространства в 2D-анимации с использованием перспективной сетки.

Знакомство с программой «Stop moushen studio».

Сценарное мастерство.

Сложности раскадровки.

Практика:

Создание объекта в трёхмерном пространстве для 2D-анимации с использованием перспективной сетки.

Написание сценария для анимации с таймингом в 1 минуту (12 кадров в секунду).

Разработка дизайна персонажа.

Создание окружения для 2D-анимации, разработка фонов.

Съемка и редактирование мультфильма в программе «Stop moushen studio».

Создание оценочных листов к показу созданных мультфильмов.

Показ созданных мультфильмов, заполнение оценочных листов, разбор результатов.

Проект 1 «Литературно-художественный журнал».

Теория:

Формирование идеи, определение жанра и тематики.

Практика:

Написание тематической статьи.

Создание простой иллюстрации к статье.

Проект 2 «Раскадровка для комикса».

Теория:

Формирование идеи. Выбор вида панелей для комикса.

Практика:

Выбор жанра и написание сценария.

Обрисовка раскадровки.

Работа в программе «PS Adobe».

Печать работы. Коллективная оценка.

Проект 3 «Портфолио».

Теория:

Разработка идеи. Сбор материала.

Практика:

Создание работы в программе «PowerPoint».

Презентация работы. Коллективная оценка.

Итоговое занятие.

Практика:

Итоговое занятие. Подведение итогов за весь курс программы. Защита творческого проекта.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА 3-ГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

1 раздел: Компьютерная грамотность.

Теория:

Устройство персонального компьютера.

Использование текстового редактора «Word».

Использование интерфейса программы «PowerPoint».

Использование сайта Stamina.ru для скоропечатания.

Практика:

Использование интерфейса программы «Word» в работе с текстом.

Использование интерфейса программы «PowerPoint» в создании презентации.

Скоропечатание на сайте Stamina.ru.

Интерактивная игра.

2 раздел: Классический дизайн.

Теория:

Композиция в дизайне.

Виды и законы композиции.

Главные характеристики цвета.

Цветовой круг.

Типы цветовых сочетаний.

Обсуждение целей и задач практической работы.

Практика:

Применение знаний о цветовом круге.

Применение знаний основ композиции в создании фигурной композиции.

Практическая работа.

Интерактивная игра.

3 раздел: Графический дизайн с использованием программы Adobe Photoshop.

Теория:

Работа в программе Adobe Photoshop.

Растровые и векторные изображения.

Слои. Основные операции с инструментами выделения.

Инструменты группы Лассо.

Быстрое выделение и Волшебная палочка.

Инструменты рисования

Фигуры, кисть, карандаш, ластик, палитра цветов, заливка.

Градиент, настройка переходов цвета, настройка прозрачности, встроенный набор градиента.

Штамп.

Трансформирование. Свободная трансформация.

Инструменты ретуши.

Заплата.

Вставка рисунка. Цветокоррекция.

Масштаб и трансформирование.

Шрифт, его жирность.

Симметрия. Виды симметрии.

Особенности и возможности фильтра «CameraRaw». Изучение основных блоков.

Настройки резкости, размытия, четкости. Оптика, виньетка, искажение. Геометрия, выпрямление и трансформация.

Калибровка, оттенок, цветовой тон, насыщенность. Смешение цветов.

Детализация, регулировка шума.

Работа с инструментом «Пластика». Деформация, реконструкция. Сглаживание, сморщивание, вздутие. Заморозка, разморозка. Смещение пикселей, скручивание по часовой стрелке.

Практика:

Работа в программе Adobe Photoshop.

Создание документа. работа с документом, сохранение.

Операции со слоями. Объединение слоев. Режимы наложения.

Применение основных операций с инструментами выделения.

Работа кистью, карандашом и ластиком.

Работа палитра цветов и заливкой.

Работа с градиентом.

Работа со штампом.

Работа с трансформацией.

Работа с инструментами ретуши.

Работа с заплаткой.

Работа с изображениями.

Работа с текстом: добавление на холст, изменение масштаба, трансформирование.

Работа с текстом: редактирование шрифта, изменение уровня жирности шрифта.

Работа с симметрией: вертикальная и горизонтальная симметрия.

Работа с симметрией: двухосевая симметрия, параллельные линии.

Работа с симметрией: радиальная симметрия, мандала, настройка числа сегментов.

Работа с фильтром «CameraRaw».

Работа с инструментом «Пластика».

Работа по определению лица на фотографии, использование инструментов коррекции.

Итоговое занятие.

Практика:

Подведение итогов. Защита творческого задания.

4 раздел: Журналистика. Работа в текстовом редакторе «Word».

Теория:

Журналистика, виды журналов.

Копирайтинг: типы статей, основные понятия.

Особенности написания тематических статей.

Верстка: основные понятия, типы, виды, принципы.

Практика:

Заполнение авторского листа.

Написание тематической статьи.

Обработка информации, полученной в процессе интервью.

5 раздел: Маркетинг в дизайне.

Теория:

Маркетинг в современных условиях.

Виды фирменного стиля.

Теоретические основы создания мокапа.

Практика:

Разработка карты фирменного стиля по техническому заданию.

Создание дизайна упаковки, с учетом вкусов и интересов целевой аудитории.

Анализ маркетинговых ходов российских брендов.

6 раздел: 6 раздел: Основы 2D-анимации с использованием программы «Stop moushen studio».

Теория:

2D-анимации.

Теория тайминга и спейсинга в анимации.

Имитация трёхмерного пространства в 2D-анимации с использованием перспективной сетки.

Знакомство с программой «Stop moushen studio».

Сценарное мастерство.

Сложности раскадровки.

Практика:

Создание объекта в трёхмерном пространстве для 2D-анимации с использованием перспективной сетки.

Написание сценария для анимации с таймингом в 1 минуту (12 кадров в секунду).

Разработка дизайна персонажа.

Создание окружения для 2D-анимации, разработка фонов.

Съемка и редактирование мультфильма в программе «Stop moushen studio».

Создание оценочных листов к показу созданных мультфильмов.

Показ созданных мультфильмов, заполнение оценочных листов, разбор результатов.

Проект 1 «Литературно-художественный журнал».

Теория:

Формирование идеи, определение жанра и тематики.

Практика:

Написание тематической статьи.

Создание простой иллюстрации к статье.

Проект 2 «Раскадровка для комикса».

Теория:

Формирование идеи. Выбор вида панелей для комикса.

Практика:

Выбор жанра и написание сценария.

Обрисовка раскадровки.

Работа в программе «PS Adobe».

Печать работы. Коллективная оценка.

Проект 3 «Портфолио».

Теория:

Разработка идеи. Сбор материала.

Практика:

Создание работы в программе «PowerPoint».

Презентация работы. Коллективная оценка.

Итоговое занятие.

Практика:

Итоговое занятие. Подведение итогов за весь курс программы. Защита творческого проекта.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ

Во многих семьях, имеющих ребёнка с ограниченными возможностями, дома имеются компьютеры. После прохождения курса «Офис PRO Лайт» дети смогут использовать приобретённые знания и умения в практической деятельности и в повседневной жизни, а возможно это поможет им в их будущей профессии.

Дети самостоятельно смогут выполнять следующее:

- планирование собственного информационного пространства (создания папок в соответствии с планом, создание именованых, сохранение, перенос, удаление объектов, сохранение информационных объектов на внешних носителях), создание личных коллекций информационных объектов;
- создание небольших текстовых документов посредством клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов: форматирование и редактирование текстовых документов; вставку в текстовые документы таблиц, диаграмм;
- создание объектов (рисунков) с помощью графического редактора;

ПО ИТОГАМ 1-ГО ГОДА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ОБУЧАЮЩИЕСЯ БУДУТ

Знать:

- понятие «информация», и её виды и свойства;
- история возникновения компьютера;
- санитарно - технические требования и требования безопасности труда;
- основные функциональные устройства компьютера, их назначение, общие сведения о программном обеспечении;
- основные понятия, объекты в «Windows»: запуск и завершение работы компьютера, перезагрузка компьютера, основные приемы работы с основным меню «Пуск». Особенности работы с окнами;
- стандартные программы «Windows»;
- основные возможности текстового редактора «WordPad» (основные приёмы работы в программе с панелями инструментов, основным меню, палитрой, ввод и редактирование текста в среде текстового редактора «WordPad»);
- основные возможности графического редактора «Paint»;
- основные приёмы работы в программе с панелями инструментов, основным меню, палитрой, создание рисунков в среде графического редактора «Paint»;
- основные возможности текстового редактора «Microsoft Word» (основные приёмы редактирования текста, основные приёмы форматирования и редактирования текста, управление параметрами абзаца, представление информации в табличной форме, создание графических объектов с помощью встроенного графического редактора);
- знать основные приёмы работы с программой «Калькулятор»;
- основные приёмы работы со съёмными носителями;
- основы понятийного аппарата изучаемой программы - основы композиции и цвета, основы типографики;

- виды компьютерной графики – особенности компьютерного дизайна, способы создания и редактирования векторных изображений, основы дизайна с использованием графического редактора;
- виды и типы графических эффектов – понятие о среде и режиме работы графического редактора;
- основные принципы работы и виды компьютерного и веб-дизайна;
- методы представления дизайнерских объектов – понятие проекта, различие типов проектов и проектных продуктов;
- методы работы с векторными и растровыми изображениями – способы создания и особенности работы с многослойными растровыми изображениями;
- основные принципы построения компьютерной;
- основы и особенности производства печатной продукции в типографии;
- элементы, необходимые при размещении макетов в Интернете и выводе на печать – основные понятия о предоставлении графической информации, форматы графических файлов.

Уметь:

- работать с основными командами операционной системы «Windows» (уметь самостоятельно производить запуск и завершение работы системы и компьютера, перезагружать компьютер, работать с меню «Пуск», с окнами);
- уметь работать с мышкой, клавиатурой (уметь выполнять одинарный и двойной щелчок мышкой, открывать программы, папки и файлы, перетаскивать объекты мышкой, сочетать одновременно работу с мышкой и клавиатурой);
- создавать информационные объекты, а именно:
 - работать с графическим редактором (уметь работать с панелями инструментов, с основным меню, создавать и редактировать графические объекты в среде графического редактора «Paint»);
 - работать с текстовым редактором (создавать текстовый документ, редактировать и формировать текст, структурировать текст, используя нумерацию страниц, списки, оглавления; проводить проверку правописания, создавать и редактировать в тексте таблицы, изображения; создавать и использовать различные формы представления информации: графики, диаграммы, формулы, таблицы);
- работать с файлами, папками и каталогами (создание, перемещение, удаление, переименование файлов, папок и каталогов в среде «Windows»);
- работать с программой «Калькулятор»;
- работать с принтером и сканером;
- работать с съемными носителями;
- осуществлять выбор компьютерной программы в соответствии с решением графической задачи;
- создавать композиции векторной и растровой графики;
- работать с текстом;
- создавать мотивационный плакат;

- разрабатывать фирменный стиль;
- создавать открытки;
- создавать портфолио;
- работать в программе Adobe Photoshop;
- работать на графическом планшете OMBRA-M;
- владеть навыками и умениями безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете;
- создавать презентацию проекта, следовать этапам выполнения проекта и структуре проекта;
- самостоятельно выполнять поставленные задачи.

ПО ИТОГАМ 2-ГО ГОДА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ОБУЧАЮЩИЕСЯ БУДУТ

Знать:

- Свойства и виды «информации»;
- санитарно - технические требования и требования безопасности труда;
- функционал и устройства компьютера, их назначение,
- общие сведения о программном обеспечении;
- основные понятия, объекты в «Windows»: запуск и завершение работы компьютера, перезагрузка компьютера, основные приемы работы с основным меню «Пуск». Особенности работы с окнами;
- стандартные программы «Windows»;
- основные и дополнительные возможности текстового редактора «WordPad» (основные приёмы работы в программе с панелями инструментов, основным меню, палитрой, ввод и редактирование текста в среде текстового редактора «WordPad»);
- основные и дополнительные возможности графического редактора «Paint»;
- основные приёмы работы в программе с панелями инструментов, основным меню, палитрой, создание рисунков в среде графического редактора «Paint»;
- основные и дополнительные возможности текстового редактора «Microsoft Word» (основные приёмы редактирования текста, основные приёмы форматирования и редактирования текста, управление параметрами абзаца, представление информации в табличной форме, создание графических объектов с помощью встроенного графического редактора);
- приёмы работы с программой «Калькулятор»;
- приёмы работы со съёмными носителями;
- понятийный аппарат изучаемой программы - композиции и цвета, основы типографики;
 - виды компьютерной графики – особенности компьютерного дизайна, способы создания и редактирования векторных изображений, основы дизайна с использованием графического редактора;
 - виды и типы графических эффектов – понятие о среде и режиме работы графического редактора;

- принципы работы и виды компьютерного и веб-дизайна;
- методы представления дизайнерских объектов – понятие проекта, различие типов проектов и проектных продуктов;
- методы работы с векторными и растровыми изображениями – способы создания и особенности работы с многослойными растровыми изображениями;
- принципы построения компьютерной;
- особенности производства печатной продукции в типографии;
- элементы, необходимые при размещении макетов в Интернете и выводе на печать – основные понятия о предоставлении графической информации, форматы графических файлов.

Уметь:

- работать с основными и дополнительными командами операционной системы «Windows»;
- создавать информационные объекты, а именно:
 - работать с графическим редактором (уметь работать с панелями инструментов, с основным меню, создавать и редактировать графические объекты в среде графического редактора «Paint»);
 - уметь работать с текстовым редактором (создавать текстовый документ, редактировать и формировать текст, структурировать текст, используя нумерацию страниц, списки, оглавления; проводить проверку правописания, создавать и редактировать в тексте таблицы, изображения; создавать и использовать различные формы представления информации: графики, диаграммы, формулы, таблицы);
- работать с файлами, папками и каталогами (создание, перемещение, удаление, переименование файлов, папок и каталогов в среде «Windows»);
- работать с принтером и сканером;
- работать с съемными носителями;
- осуществлять выбор компьютерной программы в соответствии с решением графической задачи;
- создавать композиции векторной и растровой графики;
- работать с текстом;
- создавать мотивационный плакат;
- разрабатывать фирменный стиль;
- создавать открытки;
- создавать портфолио;
- работать в программе Adobe Photoshop;
- работать на графическом планшете OMBRA-M;
- владеть навыками и умениями безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете;
- создавать презентацию проекта, следовать этапам выполнения проекта и структуре проекта;
- самостоятельно выполнять поставленные задачи.

ПО ИТОГАМ 3-ГО ГОДА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ОБУЧАЮЩИЕСЯ БУДУТ

Знать:

- свойства и виды «информации»;
- санитарно - технические требования и требования безопасности труда;
- функционал и устройства компьютера, их назначение,
- общие сведения о программном обеспечении;
- основные понятия, объекты в «Windows»: запуск и завершение работы компьютера, перезагрузка компьютера, основные приемы работы с основным меню «Пуск». Особенности работы с окнами;
- стандартные программы «Windows»;
- основные и дополнительные возможности текстового редактора «WordPad» (основные приёмы работы в программе с панелями инструментов, основным меню, палитрой, ввод и редактирование текста в среде текстового редактора «WordPad»);
- основные и дополнительные возможности графического редактора «Paint»;
- основные приёмы работы в программе с панелями инструментов, основным меню, палитрой, создание рисунков в среде графического редактора «Paint»;
- основные и дополнительные возможности текстового редактора «Microsoft Word» (основные приёмы редактирования текста, основные приёмы форматирования и редактирования текста, управление параметрами абзаца, представление информации в табличной форме, создание графических объектов с помощью встроенного графического редактора);
- приёмы работы с программой «Калькулятор»;
- приёмы работы со съёмными носителями;
- понятийный аппарат изучаемой программы - композиции и цвета, основы типографики;
 - виды компьютерной графики – особенности компьютерного дизайна, способы создания и редактирования векторных изображений, основы дизайна с использованием графического редактора;
 - виды и типы графических эффектов – понятие о среде и режиме работы графического редактора;
 - принципы работы и виды компьютерного и веб-дизайна;
 - методы представления дизайнерских объектов – понятие проекта, различие типов проектов и проектных продуктов;
 - методы работы с векторными и растровыми изображениями – способы создания и особенности работы с многослойными растровыми изображениями;
 - принципы построения компьютерной;
 - особенности производства печатной продукции в типографии;
 - элементы, необходимые при размещении макетов в Интернете и выводе на печать – основные понятия о предоставлении графической информации, форматы графических файлов.

Уметь:

- работать с основными и дополнительными командами операционной системы «Windows»;
- создавать информационные объекты, а именно:
 - работать с графическим редактором (уметь работать с панелями инструментов, с основным меню, создавать и редактировать графические объекты в среде графического редактора «Paint»);
 - уметь работать с текстовым редактором (создавать текстовый документ, редактировать и формировать текст, структурировать текст, используя нумерацию страниц, списки, оглавления; проводить проверку правописания, создавать и редактировать в тексте таблицы, изображения; создавать и использовать различные формы представления информации: графики, диаграммы, формулы, таблицы);
- работать с файлами, папками и каталогами (создание, перемещение, удаление, переименование файлов, папок и каталогов в среде «Windows»);
- работать с принтером и сканером;
- работать с съемными носителями;
- осуществлять выбор компьютерной программы в соответствии с решением графической задачи;
- создавать композиции векторной и растровой графики;
- работать с текстом;
- создавать мотивационный плакат;
- разрабатывать фирменный стиль;
- создавать открытки;
- создавать портфолио;
- работать в программе Adobe Photoshop;
- работать на графическом планшете OMBRA-M;
- владеть навыками и умениями безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете;
- создавать презентацию проекта, следовать этапам выполнения проекта и структуре проекта;
- самостоятельно выполнять поставленные задачи.

Обучающиеся получат возможность для формирования навыков:

- умение видеть, воспринимать и передавать в собственной художественно-творческой деятельности красоту природы, окружающей жизни, выраженную с помощью средств рисунка, живописи, скульптуры и др.;
- первичные навыки анализа и критичной оценки получаемой информации,
- установка на ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- чувство личной ответственности за качество окружающей информационной среды;

- представление об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- познавательный интерес к многоуровневому миру информации;
- навыки самостоятельной работы в процессе выполнения художественно-творческих заданий.

2 КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Годовой календарный учебный график МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска на 2025-2026 учебный год <https://disk.yandex.ru/d/zR6ZVBiQSh4ezA>

2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа, адаптированная для детей с ограниченными возможностями (ОВЗ) «Офис PRO Лайт» - это образовательная программа, адаптированная для обучения лиц с ограниченными возможностями здоровья с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и при необходимости обеспечивающая коррекцию нарушений развития и социальную адаптацию указанных лиц.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ (ДЛЯ РАБОТЫ ГРУППЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ДО 15 ЧЕЛОВЕК)

№ п/п	Наименование оборудования	Единица измерения	Количество мест
1.	Кабинет для занятий	шт.	1
2.	Комплект мебели (стол, стул)	комплект	8
3.	Ноутбук	шт.	8
4.	Мышь	шт.	8
5.	Зарядное устройство для ноутбука	шт.	8
6.	Графический планшет	шт.	8
7.	Стилуc	шт.	8
8.	Переходник от графического планшете к ноутбуку	шт.	8
9.	Проектор с экраном/интерактивная панель	шт.	1
10.	МФУ	шт.	1
9.	Wi-Fi точка доступа	шт.	1
№ п/п	Наименование расходного материала	Единица измерения	Количество мест
1.	Тетрадь для записей	шт.	8
2.	Ручка шариковая	шт.	8

3.	Набор карандашей цветных (12цветов)	шт.	8
4.	Простой грифельный карандаш	шт.	8
5.	Ластик	шт.	8
6.	Бумага А4 для печати	упак.	3
5.	Альбом для рисования	шт.	8

УЧЕБНО-ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ:

Художественная литература для обучающихся согласно темам занятий:

- Арт-бук «Рисуем шаг за шагом» (Автор: Лоис Ван Барле)

Научно-популярная литература для обучающихся согласно темам занятий:

- Учебник по анимации «Стань аниматором с PIXAR» (Авторы: Майкл Бейрут, Джон Лассетер)
- Учебное пособие «Создание персонажей в Photoshop. Полное руководство по цифровому рисованию.» (Авторы: Бенита Винклер, Чарли Боувотер, Дерек Стэннинг)
- Руководство по рисованию на компьютере и планшете «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации» (Авторы: Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон)
- Пособие для художников «Скетчинг каждый день. 100+ упражнений для развития стиля и техники» (Автор: Симон Грюневальд)
- Руководство по рисованию на компьютере и планшете «Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации» (Авторы: Анна Кэттиш, Иван Смирнов, Тата Че)

Познавательная литература для обучающихся согласно темам занятий:

- Пошаговые уроки по созданию домашних любимцев, серия «Учимся рисовать кошек и собак» (Автор: Кристофер Харт)

Интернет-ресурсы:

- Статья от яндекс.дзен «Советская, американская и японская анимация. История развития и их особенности», ссылка: https://dzen.ru/a/Y_C4NyB_jwjnn0Tj
- Открытая группа в социальной сети вк с доступом к образовательным курсам по анимации «Мир Анимации или анимация Мира», ссылка: <https://vk.com/mightymousegroup>
- Открытая группа в социальной сети вк с доступом к образовательным курсам по анимации «ОСА школа анимации и 3D-графики», ссылка: <https://vk.com/ocaschool>
- Обучающие курсы «Skillbox: образовательная платформа», ссылка: <https://vk.com/skillbox>
- Обучающие курсы «Школа цифрового рисунка Pixel», ссылка: https://vk.com/pixel_dr

- Ричард Уильямс, Обучающий видеокурс, в основу курса лёг четырёхдневный мастер-класс, проведённый Уильямсом на студии Blue Sky Studios перед аниматорами таких мультипликационных студий как Dreamworks, Walt Disney Animation Studios, ILM, Pixar, Warner Bros"Набор для выживания аниматоров", 2008 г., ссылка: https://vk.com/wall-20905395_10530

Мультимедийные материалы:

- Видео-урок по работе с перспективой: https://vk.com/bookmarks?from_menu=1&z=video-143778588_456244362%2F665bc20d663e43bb86%2Fpl_post_-143778588_74571
- Фрагмент вебинара Михаила Кравченко на курсе «Дизайн Игровых Интерфейсов»: https://vk.com/bookmarks?from_menu=1&z=video-117639459_456241107%2F05c8bd3723f8e6fdae%2Fpl_post_-117639459_67301
- Видео-урок по цифровому рисованию растительности: https://vk.com/bookmarks?from_menu=1&z=video-143107500_456241547%2F289eae60466821ce78

Компьютерные программы:

- Adobe Photoshop
- FlipaClip
- Презентация «PowerPoint»
- Текстовый редактор «Microsoft Word»
- Программа «Stop motion studio»

КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Программа «Офис ПРО Технологии дизайна» реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим профессиональное образование в области информатики и компьютерных технологий или курсы повышения квалификации по профилю программы, а также курсы по работе с детьми с ограниченными возможностями развития и постоянно повышающим уровень профессионального мастерства.

2.3 ФОРМЫ МОНИТОРИНГА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Уровень освоения программы осуществляется в соответствии с Положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г.Томска, согласно Положению и Уставу ДДТ определяются сроки, формы и методы проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации:

2.3.1 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Реализация программы «Офис PRO Лайт» предусматривает входную диагностику, текущий контроль и промежуточную аттестацию:

- **Входная диагностика.**

Входная диагностика проводится при ознакомлении с новым учебным материалом для определения способностей обучающегося, особенностей восприятия и его готовности к освоению учебного материала.

Входная диагностика осуществляется с целью выявления уровня подготовки обучающихся.

Входная диагностика осуществляется в форме беседы и/или анкетирования обучающегося.

- **Текущий контроль.**

Текущий контроль осуществляется в процессе усвоения каждой изучаемой темы (работа на занятиях) в форме планомерного, целенаправленного, систематического наблюдения, контрольных заданий, творческих выступлений, опроса.

Текущий контроль проводится с целью отслеживания усвоения обучающимися тем и разделов программы.

Текущий контроль осуществляется в следующих формах - беседа, тесты, творческая работа, конкурсные мероприятия.

- **Промежуточная аттестация**

Промежуточная аттестация осуществляется 1 раз в полугодие и связана, прежде всего, с отслеживанием мастерства выполнения группового задания (итоговое занятие, контрольное задание, участие в конкурсах и олимпиадах).

Промежуточная аттестация проводится с целью определения уровня усвоения обучающимися программного материала.

Промежуточная аттестация осуществляется в следующих формах - творческая работа, викторина, тестирование, конкурс, мастер-класс, персональная онлайн-выставка работ, контрольное задание.

Промежуточная аттестация, проводимая, в конце учебного года, имеет цель определения уровня усвоения обучающимися всего программного материала и направлена на проверку конкретных результатов обучения, выявление степени овладения обучающимися системой знаний, умений и навыков, полученных в процессе изучения материала. Промежуточная аттестация, проводимая, в конце учебного года осуществляется в форме – защиты творческого проекта на итоговом занятии.

2.3.2 ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Перечень (пакет) диагностических методик, используемых в программе «Офис PRO Лайт», позволяют определить достижение обучающимися планируемых результатов. В пакет диагностических методик программы входит анкетирование, тестирование, фокусированное наблюдение и прослушивание.

МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Для отслеживания результативности освоения программы используются методы:

- **наблюдения** (внимание сосредоточивается не на субъективных переживаниях личности, а на анализе конкретных действий, помогая постичь психику наблюдаемого и поняв психологический склад обучающегося можно найти наиболее целесообразные пути воздействия на него);

- **анализа** (во время рассказа, беседы позволяют собрать необходимую информацию, выяснить правильность или ошибочность выводов, полученных

посредством наблюдения, наметить перспективу развития обучающегося, помогает достижению более тесного контакта между педагогом и обучающимся);

- **мониторинга** отслеживания результативности, который фиксируется в таблице сводной таблице мониторинга результативности освоения программы.

ОЦЕНКА УСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Для оценки результативности обучения обучающихся применяется система с трёхбалльной шкалой, в которой 3 балла – это высокий уровень освоения программы, 2 балла – это низкий уровень освоения программы, 1 балл – это минимальный уровень освоения программы. Данные оценки результативности обучения обучающихся заносятся в таблицу мониторинга результативности освоения программы «Офис PRO Лайт», которая представлена в следующем пункте 2.3.6 данной программы.

Трёхбалльная шкала, применяемая для оценки результативности обучения, подразумевает:

3 балла – высокий уровень

Высокий уровень освоения предлагаемого материала, активная работа на занятии, применение полученных знаний на практике, творческий подход к выполнению полученного задания. Не требует повторного объяснения и расшифровки информации. Отличное выполнение заданий, умение концентрировать внимание на достижении конечного результата. Высокий уровень предполагает овладение материалами программы на 80-100%, умениями и навыками, предусмотренными программой, работает с оборудованием самостоятельно, выполняет практические задания с элементами творчества.

2 балла – средний уровень

Хороший потенциал, ответственное отношение к выполнению полученных заданий, но рассеянное внимание, успехи и поражения зависят от настроения. Хорошая работа в коллективе, но трудности в осуществление индивидуальной деятельности. Умение работать в заданном темпе. Средний уровень освоения программы означает, что объем усвоенных умений и навыков составляет 50-70%, работает с оборудованием с помощью педагога, выполняет задания на основе образца;

1 балл – минимальный уровень

Пассивное участие в работе, требует дополнительного внимания и помощи педагога, низкий уровень освоения материала, рассеянное внимание на занятии. Пассивное применение ранее полученных знаний на практике. Отказ от выполнения заданий из-за неуверенности в достижении отличного результата. Минимальный уровень освоения программы предполагает, что обучающийся овладел менее чем 50%, предусмотренных умений и навыков.

Оценка усвоения содержания образовательной программы производится по уровням:

Высокий уровень освоения предлагаемого образовательной программой материала предполагает, что обучающийся:

- овладел материалами программы на 80-100%,
- умениями и навыками, предусмотренными программой,
- работает с оборудованием самостоятельно,
- выполняет практические задания с элементами творчества.
- активно работает на занятии,
- применяет полученные знания на практике,
- творчески подходит к выполнению полученного задания.
- не требует повторного объяснения и расшифровки информации, полученной от педагога,
- отлично выполняет задания,
- умеет концентрировать свое внимание на достижение конечного результата.

Средний уровень освоения предлагаемого программой материала предполагает, что обучающийся:

- овладел материалами программы на 50-70%,
- имеет хороший потенциал к выполнению заданий,
- ответственно относится к выполнению полученных заданий, но имеет рассеянное внимание,
- к успехам и поражениям зависит по настроению.
- хорошо работает в коллективе, но имеет трудности в осуществление индивидуальной деятельности.
- умеет работать в заданном темпе.
- работает с оборудованием с помощью педагога,
- выполняет задания на основе образца;

Минимальный уровень освоения предлагаемого программой материала предполагает, что обучающийся:

- овладел материалами программы менее чем на 50%,
- пассивно участвует в работе,
- требует дополнительного внимания и помощи педагога,
- имеет рассеянное внимание на занятии,
- пассивно применяет ранее полученные знания и умения на практике,
- отказывается от выполнения заданий из-за неуверенности в достижении отличного результата.

Данная оценка усвоения содержания образовательной программы, производимая по данным критериям и уровням относится к следующим **продуктам каждого года обучения**:

- Основы компьютерной грамотности
- Основы классического дизайна.
- Основы графического дизайна с использованием программы AdobePhotoshop.
- Журналистика. Работа в текстовом редакторе «Word».
- Маркетинг в дизайне.

- Основы 2D-анимации с использованием программы «Stop moushen studio».
- Проект 1
- Проект 2
- Проект 3 «Портфолио»

КРИТЕРИИ МОНИТОРИНГА РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Оценка усвоения содержания образовательной программы производится по изложенным в п.2.3.4. уровням и следующим критериям:

- Освоение основных направлений в дизайне, виды графического дизайна;
- Виды композиции, создание сочетаемых цветовых палитр;
- Создание дизайна афиши в графическом редакторе;
- Интерфейс программы «Adobe Photoshop»: основные кисти, растровые и векторные изображения, слои;
- Типографика в дизайне текстовых афиш;
- Использование заголовочных шрифтов, работа с обычными шрифтами;
- Заполнение цифровых прописей;
- Разработка создания дизайна персонажа, согласно техническому заданию;
- Разработка собственного фирменного стиля для вымышленной компании;
- Разработка собственной 2D-анимации в программе «Stop moushen studio»;
- Написание тематической статьи для «Литературно-художественного журнала»;
- Создание раскадровки для собственного комикса;
- Формирование собственного цифрового портфолио в программе «PowerPoint».

Таблица мониторинга результативности освоения программы

№	Ф.И. Обучающегося	ТЕМА									Индивидуальные особенности обучающегося	Итог аттестации
		Основы компьютерной грамотности.	Основы классического дизайна.	Основы графического дизайна с использованием программы AdobePhotoshop,	Журналистика. Работа в текстовом редакторе «Word».	Маркетинг в дизайне.	Основы 2D-анимации с использованием программы «Stop moushen studio».	Проект 1	Проект 2	Проект 3 «Портфолио».		
1.	Иванов Иван	3	3	3	2	3	3	3	3	3	Высокие познавательные способности.	3
2.	Петров Петр	2	2	2	1	3	2	1	2	2	Рассеянное внимание	3
3.	Сидоров Василий	3	3	3	2	3	3	2	3	2	Умеет концентрировать внимание	3
4.	...	2	2	2	2	3	2	2	2	2	Зависимость от настроения	2

ФОРМЫ ОТСЛЕЖИВАНИЯ И ФИКСАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

Отслеживание результатов в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Офис PRO Лайт» направлено на получение информации о знаниях, умениях и навыках обучающихся с ограниченными возможностями развития и на определение эффективности функционирования педагогического процесса. Фиксация образовательных результатов обеспечивает взаимодействие внешней обратной связи (контроль педагога) и внутренней (самоконтроль обучающихся).

Целью отслеживания, оценивания и фиксации результатов обучения является: содействие воспитанию у обучающихся с ограниченными возможностями развития ответственности за результаты своего труда, критического отношения к достигнутому, привычки к самоконтролю и самонаблюдению, что формирует навык самоанализа.

В дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Офис PRO Лайт» для детей с ограниченными возможностями развития применяются следующие формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

- видеозапись;
- готовая работа;
- журнал посещаемости кружковой деятельности;
- материалы тестирования;
- годовое портфолио обучающегося, включающее перечень готовых работ;
- фото готовых проектов;
- видеозапись защиты готовых проектов;
- публикации достижений на страничке сообщества <https://vk.com/cdaniel>;
- дипломы и грамоты, полученные на конкурсах.

ФОРМЫ ПРЕДЪЯВЛЕНИЯ И ДЕМОНСТРАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

Образовательные результаты являются неотъемлемой и самой важной частью образовательного процесса. Проектирование образовательного процесса в образовательной программе строится именно от результата.

В дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Офис PRO Лайт» для детей с ограниченными возможностями развития применяются следующие формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

- демонстрация готового проекта;
- таблица мониторинга результативности освоения программы;
- защита готового творческого проекта;
- конкурс;
- открытое занятие;
- портфолио;
- итоговое занятие.

2.4 МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

ФОРМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Основной формой обучения является занятие, состоящее из двух частей: теоретической и практической. Помимо основной формы обучения используются и другие формы:

- занятие по системе «перевернутый класс»;
- занятие по системе смешанного обучения;
- самоанализ своих презентаций и выступлений с докладом;
- занятие на создание индивидуального или группового мини проекта;
- итоговые занятия.

МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ В РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

- словесные: объяснение приёмов, новых терминов и понятий.;
- наглядные: демонстрация педагогом образца или примера;
- практические: использование упражнений и заданий;
- репродуктивный метод: метод показа и воспроизведения;
- проблемный метод: ставится проблема, которую обучающийся должен решить за определенный промежуток времени;
- творческий метод: определяет качественно-результативный показатель практического воплощения программы; благодаря ему проявляется индивидуальность, инициативность, особенности мышления и фантазии обучающегося
- метод смешанного обучения: это один из основных методов программы (умение работать в команде, принимать решения, распределять роли и задания внутри команды, умение думать не о собственном результате, а о результате команды, избегание конфликтов).

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

- принцип непрерывности и преемственности процесса образования (педагог – старший обучающийся – младший обучающийся)
- принцип постоянного совершенствования и корректировки программы обучения (необходимость учитывать изменения в образовательных потребностях обучающихся)
- принцип единства художественного и технического (творческий подход к выполнению задания).
- принцип систематического и последовательного обучения (занятия ведутся последовательно, согласно логике развития темы, изложение от простого к сложному, и подведению к необходимым обобщениям).
- принцип сознательного освоения материала (умение самостоятельно анализировать и работать над заданием).
- принцип доступности обучения (учёт возрастных особенностей, обучающихся).
- принцип наглядности обучения (не только объяснение, но и показ, иллюстрация, смешанное обучение).

- принцип активности (активная роль педагога и активная деятельность обучающихся).
- принцип взаимопонимания и доверия.
- принцип развития коллективных свойств и личностной индивидуальности каждого обучающегося при командной работе.

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

- информационно–коммуникационные технологии (ИКТ);
- здоровьесберегающие технологии;
- игровые технологии;
- технология импровизации;
- технология цифрового портфолио.

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ

В работе программы применяются два основных подхода (Рисунок 1)

Индивидуальный подход, посредством групповых занятий, когда одно и то же содержание предлагается для изучения обучающийся разными средствами и с разной скоростью.

Подход индивидуализации, когда в рамках индивидуальных занятий для каждого отдельного обучающегося, педагог подбирает свое собственное, содержание с индивидуальным режимом его освоения обучающимся.

Помимо этого, в работе используется **лично-ориентированный подход** – методологическая система педагогической деятельности, позволяющая посредством системы взаимосвязанных понятий, идей и способов обеспечить и поддержать процессы самопознания обучающегося, развития его самостоятельности в процессе самореализации, развития его неповторимой индивидуальности.

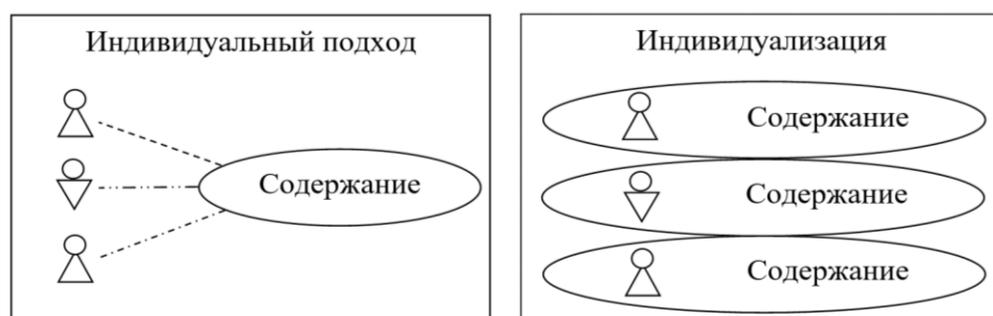


Рисунок 1: Основные реализуемые подходы

3 СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

НОРМАТИВНО-ПРАВОВЫЕ АКТЫ И ДОКУМЕНТЫ

Программа составлена в соответствии с основными нормативными и программными документами:

1. Закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» (Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ, с изм. И доп., вступ. В силу с 01.09.2024);
2. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. Национальный проект «Образование», утвержденный президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. N 16) федеральный проект «Успех каждого ребенка»;
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительством Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р (с изменениями от 15 мая 2023 года № 1230-р);
5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р г. Москва "Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года";
6. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем развития дополнительного образования детей» (с изменениями от 21 апреля 2023 года);
7. Приказ Министерство труда и социальной защиты российской федерации от 22 сентября 2021 года n 652н «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых";
8. Распоряжение Администрации Томской области от 17.04.2023 № 258-ра «О реализации Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей в Томской области»;
9. Приказ Департамента общего образования Томской области от 24.02.2021 № 7 «Об утверждении ведомственной целевой программы Томской области «Обеспечение получения дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, создание условий для дополнительного образования детей, содействие развитию системы общего образования и дополнительного образования детей, в том числе кадрового потенциала»;
10. Распоряжение Департамента общего образования Томской области от 20.04.2023 № 603-р «О развитии в системе общего образования Томской области Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей Томской области с использованием механизмов, предусмотренных Федеральным законом от 13 июля 2020 года № 189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере»;

11. Постановление Государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
12. Устав МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска (Утвержден 27.04.2022 г.);
13. Рабочая программа воспитания МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска»;
14. Положение о дополнительной общеобразовательной программе МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска;
15. Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля и промежуточной аттестации МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ ПРИ СОСТАВЛЕНИИ ПРОГРАММЫ

Источники для педагогических работников

1. Аббасов И.Б. Основы графического дизайна! И.Б.Аббасов - М.: ДМК Пресс. 2008. 224 с.
2. Анна Кэттиш, Иван Смирнов, Тата Че. Руководство по рисованию на компьютере и планшете «Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации», 2022.
3. Бирюков Б.М. «Интернет-справочник. Образование» М., «Экзамен», 2002
4. Бурлаков МВ. Эффекты в программах растровой графики. Справочное пособие. - М.: изд-во ТРИУМФ, 2010. - 70 с.
5. Гурский Ю. Компьютерная графика Photoshop CS5, Corel DRAW X5, Illustrator CS5. Трюки и эффекты / Юрий Гурский, Андрей Жвалевский, Владимир Завгородний. - М.: Питер, 2011. - 704 с.
6. Информационные технологии в профессиональной деятельности: учеб.пособие для студ. сред. проф. образования/Е. В. Михеева.– М. Издательский центр «Академия», 2012
7. Информационные технологии в профессиональной деятельности: Учебное пособие для средних специальных учебных заведений /Е.Л.Федотова:Форум Инфра-М,2014.
8. Корабельникова Г.Б. Adobe Photoshop 6.0 в теории и на практике - Минск: Новое знание, 2012. - 147 с.
9. Курилович Вик «Как изучить компьютер за пять минут» Самоучитель. М., Солон-пресс,2004»
10. Методическая разработка групповой консультации «Возрастные особенности обучающихся. Их учёт в учебном процессе». Шишканова Е.Н. педагог-психолог, методист МБУ ДО ЦВР «Гармония» г. Тихорецк
11. Осорина М. «Секретный мир детей в пространстве мира взрослых» [Электронный ресурс]–режим доступа:<https://www.litres.ru/mariya-osorina/sekretnyy-mir-detey-v-prostranstve-mira-vzroslyh/chitat-onlayn/>
12. Петров М.Н, Молочков В.П. Компьютерная графика. - СПб: 2002. - 736 с.: ил.
13. Симон Грюневальд. Пособие для художников «Скетчинг каждый день. 100+ упражнений для развития стиля и техники», 2022.

14. Система федеральных образовательных порталов информационно-коммуникационные технологии в образовании. [Электронный ресурс] – режим доступа: <http://www.ict.edu.ru> (2003-2017)
15. Тутубалин Д.К., Ушаков Д.А. Компьютерная графика. Adobe Photoshop: Учебное пособие. - Томск: Изд. 2-е, 2008. - 131 с.
16. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере: самоучитель для детей и родителей. М.: ЮНИМЕДИАСТАЙЛ, 2010. - 157 с.
17. Шитов В.Н. «Новейший самоучитель работы на компьютере», М., ООО «Дом славянской книги», 2008
18. Шнейдеров В. «Рисунок на компьютере» Самоучитель, СПб, «Питер», 2004
19. Adobe Photoshop CS официальный учебный курс: Пер. с англ. - М.: Изд-во ТРИУМФ, 2009. - 576 с. ил

ЛИТЕРАТУРА И ИСТОЧНИКИ ИНФОРМАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ И РОДИТЕЛЕЙ

1. Анна Кэттиш, Иван Смирнов, Тата Че. Руководство по рисованию на компьютере и планшете «Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации», 2022
2. Андерсон Кеннет, Менгерт Холли, Карре Сесиль, Кэди-Ли Девон. Руководство по рисованию на компьютере и планшете «Создание персонажей для комиксов, видеоигр и книжной иллюстрации», 2022
3. Кристофер Харт. Пошаговые уроки по созданию домашних любимцев, серия «Учимся рисовать кошек и собак», 2021
4. Лоис Ван Барле. Арт-бук «Рисуем шаг за шагом», 2021
5. Макарова Н.В. «Информатика и ИКТ» Практикум 7-9 класс, базовый уровень, учебное пособие, СПб., «Питер», 2007
6. Маккэндлесс, Дэвид Инфографика. Самые интересные данные в графическом представлении / Дэвид Маккэндлесс. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013. - 264 с
7. Смикиклас, Марк Инфографика. Коммуникация и влияние при помощи изображений / Марк Смикиклас. - М.: Питер, 2012. - 102 с.
8. Тоузленд, Мартин Инфографика. Мир, каким вы никогда не видели его прежде / Мартин Тоузленд, Саймон Тоузленд. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013. - 208 с
9. Фридланд А.Я, Ханамирова Л.С, Фридланд И.А. «Информатика и компьютерные технологии. Основные термины.» Толковый словарь Астрель АСТ М., 2003.

ИНТЕРНЕТ-ИСТОЧНИКИ:

1. история в зеркале изобразительного искусства: [сайт]. Режим доступа: <http://history.sgu.ru/>
2. Мировая доска вдохновения Pinterest: [сайт]. Режим доступа: <https://www.pinterest.ru/>
3. Сайт-портфолио только одностраничных сайтов. Режим доступа: <https://landbook.com/>
4. Сетевая платформа для творческих людей. Behance: [сайт]. Режим доступа: <https://www.behance.net/>

5. Статья от яндекс.дзен «Советская, американская и японская анимация. История развития и их особенности», ссылка: https://dzen.ru/a/Y_C4NyB_jwjnn0Tj
6. Открытая группа в социальной сети vk с доступом к образовательным курсам по анимации «Мир Анимации или анимация Мира», ссылка: <https://vk.com/mightymousegroup>
7. Обучающие курсы «Skillbox: образовательная платформа», ссылка: <https://vk.com/skillbox>
8. Обучающие курсы «Школа цифрового рисунка Pixel», ссылка: https://vk.com/pixel_dr.