

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Савинская средняя школа»

СОГЛАСОВАНО

Педагогическим советом
МАОУ «Савинская средняя
школа»
протокол от 28.08.2024 № 1

УТВЕРЖДАЮ

Директор
МАОУ «Савинская средняя школа»
О.Г.Модзгвришвили
29.08.2024



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

художественно-технической направленности

«Компьютерный дизайн»

Возраст обучающихся: 12 – 17 лет

Срок реализации: 1 год (72ч)

Составитель: Белоусова А. А.

Педагог дополнительного образования

2024-2025 учебный год

A handwritten signature in blue ink is located at the bottom center of the page.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ» (с изменениями на 17 февраля 2023 года);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения России от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Указ Президента РФ от 05.12.2016 № 646 «Об утверждении Доктрины информационной безопасности Российской Федерации».
- Указ Президента Российской Федерации от 09.05.2017 №203 «О Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017-2030 годы».
- Указ Президента РФ от 2 июля 2021 г. № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации»;
- Закон Российской Федерации от 27.12.1991 «О средствах массовой информации» № 2124-1;
- Федеральный закон от 27.07.2006 № 149-ФЗ (ред. от 25.11.2017) «Об информации, информационных технологиях и о защите информации»
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Профстандарт)

- Устав Муниципального автономного общеобразовательного учреждения «Савинская средняя школа» (в новой редакции) от 03.03.2023

- Приказ о создании на базе МАОУ «Савинская средняя школа» медиацентра «Точка» №362 от 30.08.2023

Направленность программы – художественно-техническая.

Программа ориентирована на изучение основ дизайна и освоения графических компьютерных программ растровой и векторной графики в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей (PureRef, Krita и др)

Новизна, актуальность данной программы, а также ее педагогическая целесообразность заключается в необходимости знаний подобного свойства для человека современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий.

Отличительная особенность данной образовательной программы в том, что она дает учащимся понимание графического редактора как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации. Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

Содержание программы построено таким образом, чтобы максимально сформировать у обучающихся позитивное отношение к будущей трудовой деятельности.

Адресат программы - Программа предназначена для обучающихся 12 - 17 лет. Принимаются все желающие без предварительного отбора.

Возраст 11-17 лет период, когда у детей есть не только большой интерес к визуальным искусствам, но также уже сформированы определённые навыки для работы с компьютерными программами. Они начинают активнее использовать социальные сети, маркет-плейсы, увлекаются POP-культурой, брендами, и также начинают интересоваться созданием собственного цифрового контента, в том числе визуального.

Уровень сложности программы определяется возрастными особенностями обучающихся, различной степенью их подготовки и индивидуальных особенностей, направленностью интересов. Для этого у обучающихся определяется исходный уровень знаний и практических умений, а также их мотивация к занятиям. В дальнейшем, с учётом индивидуальных возможностей, выстраивается образовательная траектория обучения с целью максимального освоения программных заданий

Базовый уровень программы предполагает формирование у обучающихся знаний основных теорий дизайна, а также базовых навыков использования компьютерных программ растровой и векторной графики, для дальнейшего их использования в личных, образовательных и профессиональных целях.

Объем Программы: 72 часа.

Срок освоения: 1 год.

Форма обучения: очная.

Уровень программы: базовый.

Форма реализации программы: традиционная

Организационная форма обучения: индивидуальная, групповая. В разновозрастных группах

Режим занятий: Продолжительность одного академического часа - 40 мин.

Перерыв между учебными занятиями – 10 минут. Общее количество часов в неделю – 2 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

Цель и задачи программы

Цель программы:

Личностный рост подростков посредством овладения знаниями, умениями и навыками работы с визуальными продуктами, в том числе, компьютерной графикой.

Задачи:

Личностные задачи:

- Способствовать формированию у детей интереса к визуальным искусствам и культуре в целом, через призму компьютерных технологий.
- Поддерживать интерес к саморазвитию и самообразованию через использование медиа-ресурсов.

2. Метапредметные задачи:

- Развивать у детей мотивацию к обучению и самостоятельной работе с компьютерной графикой.
- Формировать насмотренность и художественный вкус у подростка.
- Формировать ключевые компетенции, такие как умение анализировать поставленную задачу, критическое мышление, навыки работы с различными компьютерными программами и веб-ресурсами.

3. Предметные задачи:

- Обучение детей основам работы дизайнера: анализ задачи, создание эскиза и разработка конечного продукта.
- Обучение работы со специальными техническими средствами и компьютерными графическими редакторами (компьютер, графический планшет, компьютерные графические редакторы)
- Развитие умений использовать компьютерную графику для самовыражения и творчества.
- Познакомить детей с различными видами компьютерного дизайна (веб-

дизайн, графический дизайн, дизайн типографии, дизайн персонажей и т.д.) и технологиями их создания.

Планируемые результаты - Обучающиеся посредством погружения в работу гармонично развивают свои способности, получают опыт профессионального и личностного самоопределения.

Личностные:

1. Сформирован живой интерес к визуальным искусствам и компьютерной графике, что проявляется не только в умении видеть красоту в том или ином визуальном продукте, но также умении анализировать его, подчеркивать его удачные, и использовать их в своих работах. Появляется умение адекватно и корректно отражать задуманную идею или свои эмоции в компьютерной графике, а также в умении вежливо и уважительно относиться к работам других участников .

2. Появился и поддерживается стойкий интерес к саморазвитию и самообразованию через использование компьютерных графических редакторов, что проявляется в их активном поиске и использовании образовательных и развивающих ресурсов веб-ресурсов, в их желании узнавать что-то новое и расширять свои знания и навыки.

3. Метапредметные:

1. Развита мотивация к обучению и самостоятельной работе с компьютерной графикой, что проявляется в их активном участии в обучающих проектах, самостоятельном поиске и анализе информации, а также в желании продолжать обучение и развитие в области компьютерного дизайна.
2. Сформированы ключевые компетенции, такие как умение анализировать поставленную задачу, критическое мышление, навыки работы с различными компьютерными программами и веб-ресурсами. Это проявляется в их умении самостоятельно находить, анализировать

и оценивать арт-ресурсы для дальнейшей работы с ними, а также в умении использовать различные виды компьютерного дизайна и программы растровой и векторной графики для решения образовательных и познавательных задач.

Образовательные:

1. Умеют анализировать поставленные задачи, создавать эскизы и разрабатывать конкретные визуальные продукты. Научились работать со специальными техническими средствами, такими как компьютер, графический планшет, программы векторной и растровой графики. Знакомы с различными видами дизайна (веб-дизайн, графический дизайн, дизайн типографии, дизайн персонажей и т.д.) и технологиями их создания.
2. Развиты умения использовать компьютерный дизайн для самовыражения и творчества. Это может проявляться в их умении создавать оригинальные и творческие визуальные продукты.

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Игры и тренинги на знакомство с группой, на сплочение коллектива	2	-	2	Игры на знакомство
2	Вводное занятие. Определение уровня знаний и практических умений Знакомство с понятием Дизайн	2	2	0	Лекция
3	Основы композиции. Теория цвета.	2	2	0	Лекция
4	Работа в PureRef. Веб-ресурсы в дизайне. Создание рефборда	4	1	3	Готовый продукт
5	Знакомство с Krita. Базовые инструменты. Создание открытки по рефборду	2	1	1	Готовый продукт
6	Работа в Krita. Работа с инструментами векторной графики. Шрифты	6	2	4	Готовый продукт
7	Работа в Krita. Работа с инструментами растровой графики.	6	2	4	Готовый продукт
8	Создание паттерна	2	0,5	1,5	Готовый продукт
9	Фирменный стиль. Создание логотипа и брендбука.	8	2	6	Творческий проект, готовый продукт
10	Дизайн персонажа. Создание стикерпака.	8	2	6	Стикерпак
11	Разработка мерч-продукции.	8	2	6	Творческий проект, готовый продукт
12	Веб-дизайн и СММ-дизайн.	8	2	6	Готовый продукт

	Оформление соц.сетей				
13	Создание группового проекта	12	-	12	Готовый продукт
14	Итоговое занятие	2	2	-	
Всего:		72	20,5	51,5	

Календарный учебный график

№ П/п	Месяц	Число	Время	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	-	-	-	тренинг	2	Игры и тренинги на знакомство с группой и сплочение коллектива	Кабинет	Тренинг
1. Вводное занятия								
2	-	-	-	Лекция	2	Знакомство с понятием дизайн	Кабинет	
2. Основы дизайна								
3	-	-	-	Лекция	2	Композиция. Теория цвета	Кабинет	
4. «PureRef»								
4	-	-	-	Лекция Практическая работа	2	Использование веб-ресурсов для создания рефбордов.	Кабинет	
5	-	-	-	Практическая работа	2	Создание рефборда в программе «PureRef»	Кабинет	Готовый рефборд в «PureRef»

4.Графический редактор «Krita»

6	-	-	-	Лекция, практическая работа	2	Создание открытки по готовому рефборду	Кабинет	Готовый визуальный продукт «Открытка»
7	-	-	-	Лекция	2	Инструменты векторной графики Шрифты	Кабинет	
8	-	-	-	Практическая работа	2	Создание собственного плаката	Кабинет	
9	-	-	-	Практическая работа	2	Создание собственного плаката	Кабинет	Готовый визуальный продукт «Плакат»
10	-	-	-	Лекция	2	Инструменты растровой графики	Кабинет	
11	-	-	-	Практическая работа	2	Создание собственной иллюстрации	Кабинет	
12	-	-	-	Практическая работа	2	Создание собственной иллюстрации	Кабинет	Готовый визуальный продукт «Иллюстрация»
13	-	-	-	Лекция, практическая работа	2	Создание паттерна	Кабинет	Готовый визуальный продукт «Паттерн»

5.Фирменный стиль

14	-	-	-	Лекция	2	Что такое фирменный стиль? Логотип. Брендбук	Кабинет	Опрос
15	-	-	-	Практическая работа	2	Создание рефборда для брендбука. Разработка логотипа	Кабинет	Рефборд с идеями для будущего брендбука, Готовый визуальный продукт «Логотип»
16	-	-	-	Практическая работа	2	Разработка фирменного стиля	Кабинет	
17	-	-	-	Практическая работа	2	Собираем брендбук	Кабинет	Творческий проект «Брендбук»
6. Стикерпак								
18	-	-	-	Лекция, практическая работа	2	Дизайн персонажа. Что такое стикерпак? Создаем своего персонажа	Кабинет	
19	-	-	-	Практическая работа	2	Создание своего персонажа	Кабинет	Готовый визуальный продукт «Персонаж»
20	-	-	-	Практическая работа	2	Разработка стикерпака с персонажем	Кабинет	
21	-	-	-	Практическая работа	2	Разработка стикерпака с персонажем	Кабинет	Готовый визуальный продукт «Стикерпак»

7.Дизайн фирменной продукции								
22	-	-	-	Лекция	2	Что такое мерч?	Кабинет	
23	-	-	-	Практическая работа	2	Создаём рефборда для будущей фирменной продукции	Кабинет	Рефборд с идеями для будущего мерча
24	-	-	-	Практическая работа	2	Создаём дизайн фирменной продукции	Кабинет	
25	-	-	-	Практическая работа	2	Создаём дизайн фирменной продукции	Кабинет	Творческий проект «Фирменная продукция»
8. Веб-дизайн и SMM-дизайн								
26	-	-	-	Лекция	2	Что такое Веб-дизайн? Что такое SMM-дизайн?	Кабинет	
27	-	-	-	Практическая работа	2	Создаём оформление для группы в ВК	Кабинет	
28	-	-	-	Практическая работа	2	Создаём оформление для группы в ВК	Кабинет	
29	-	-	-	Практическая работа	2	Создаём оформление для группы в ВК	Кабинет	Готовый визуальный продукт «Оформление группы ВК»

9.Создание группового проекта								
30-35	-	-	-	Практическая работа	12	Создание итогового группового проекта	Кабинет	Готовый визуальный продукт «Дизайн сопровождение мероприятия»
10.Итоговое занятие								
36	-	-	-	Беседа	2	Итоговое занятие	Кабинет	

Содержание

Первое занятие.

Знакомство с коллективом, сплочение. Игры «Ассоциация», «Три факта», «Биг-биг-мак-мак», «Молекулы», «Тонущее судно»

Раздел I. Вводное занятие. (2ч.)

Теория: Техника безопасности. Какие бывают виды дизайна? В каких сферах применяется компьютерная графика?

Раздел II. Основы дизайна. (6ч.)

Теория: Теория цвета. Основы композиции. Что такое эскиз, рефборд и мудборд? Веб-ресурсы как инструменты компьютерного дизайна. Основы работы в программе «PureRef»

Практика: Создание рефборда для будущего продукта (открытки).

Раздел III. Графический редактор «Krita». (16ч.)

Теория: Работа в графическом редакторе «Krita». Растровая и векторная графика. Шрифты. Правила создания удачного плаката. Перенос традиционного рисунка в компьютерную графику.

Практика: Создание собственных визуальных продуктов: открытка, плакат, иллюстрация и паттерн.

Раздел IV. Фирменный стиль. (8ч.)

Теория: Что такое фирменный стиль? Как разработать логотип. Что такое брендбук, что в него входит и как его создать.

Практика: Создание собственных визуальных продуктов: логотип, фирменный стиль. Творческий проект «Разработка брендбука»

Раздел V. Стикерпак. (8ч.)

Теория: Что такое стикерпак и как его создать. Дизайн персонажа для стикерпака. Учимся передавать эмоции через иллюстрации.

Практика: Создание собственного персонажа и стикерпака с ним.

Раздел VI. Фирменная продукция. (8ч.)

Теория: Что такое мерч? Для чего он нужен и почему его покупают? Дизайн фирменной продукции.

Практика: Создаём рефборд для будущей линейки фирменной продукции. Творческий проект «Моя фирменная продукция»

Раздел VII. Веб-дизайн и SMM-дизайн. (8ч.)

Теория: Что такое веб-дизайн? Что такое SMM-дизайн? Чем они различаются. Особенности дизайна соц.сетей.

Практика: Создание оформления для группы в ВК

Раздел VIII. Групповой проект. (12ч.)

Теория: Применение знаний, полученных за учебный год.

Практика: Создание группового дизайн-проекта.

Раздел IX. Итоговое занятие (2 ч.)

Подведение итогов работы объединения, рефлексия. Беседа о планах на будущий год.

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы «Компьютерный дизайн» помещение должно соответствовать следующим характеристикам: просторное помещение с партами, стульями, розетками, стеллажами, компьютер/ноутбук, принтер, проектор, экран.

Информационное обеспечение:

- плакаты, информационные материалы по основам дизайна, теории цвета, основам композиции
- различные пособия по проведению тренингов, игр.
- программы для графической и растровой графики,

Кадровое обеспечение:

Программу реализует:

Ф.И.О.	Должность	Образование	Сведения о повышении квалификации	Квалификационная категория
Белоусова Александра Алексеевна	Педагог дополнительного образования	3 курс ФГАОУ ВО «Пермский государственный национальный исследовательский университет», социология	Профессиональная переподготовка в Региональном институте непрерывного образования ФГАОУ ВО «Пермский государственный национальный исследовательский университет», специалист по	-

			межкультурным коммуникациям (английский язык), 2023г. Курсы профессиональной переподготовки в онлайн школе дизайна «Contented» на специальность «3D художник. Специализация Геймдев» 2025г.	
--	--	--	--	--

Формы аттестации:

Рефборды, Открытка, Плакат, Иллюстрация, Паттерн, Логотип, Фирменный стиль, Брендбук, Персонаж, Стикерпак, Оформление группы в ВК, дизайн фирменной продукции, Групповой проект, участие в конкурсах и фестивалях.

Текущий контроль включает следующие формы: творческие работы, самостоятельные работы, защита творческих работ, проектов, фестиваль, соревнование, зачетные занятия

Оценочные материалы:

Результативность освоения данной программы осуществляется через использование разнообразных способов проверки и оценивания: текущий контроль умений и навыков в процессе наблюдения за коллективной и индивидуальной работой; тематический контроль умений и навыков после изучения тем; итоговый контроль умений и навыков при анализе проектной работы; самоконтроль. Основными показателями результативности реализации данной программы являются работы, которые могут быть

представлены в рамках школьных и районных конкурсов и мероприятий.

Диагностика результативности

Оцениваемые параметры	Критерии	Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)
Теоретические знания, предусмотренные программой	Соответствие теоретических знаний программным требованиям (ожидаемым результатам), осмысленность и правильность использования специальной терминологией	<u>1 уровень (1 балл)</u> – ребенок овладел менее чем $\frac{1}{2}$ объема знаний, предусмотренных программой; <u>2 уровень (2 балла)</u> – объем усвоенных знаний составляет более, чем $\frac{1}{2}$; <u>3 уровень (3 балла)</u> – ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период
Практические умения, предусмотренные программой	Соответствие практических умений программным требованиям (ожидаемым результатам)	<u>1 уровень (1 балл)</u> – ребенок овладел менее чем $\frac{1}{2}$ предусмотренных умений; <u>2 уровень (2 балла)</u> – объем усвоенных умений составляет более, чем $\frac{1}{2}$; <u>3 уровень (3 балла)</u> – ребенок овладел практически всеми умениями, предусмотренными программой за конкретный период
Творческие навыки	Креативность в выполнении заданий (уровень творчества при создании визуальной продукции)	<u>1 уровень (начальный, элементарный уровень развития креативности)</u> – ребенок в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания педагога; (1 балл) <u>2 уровень (репродуктивный уровень)</u> – в основном выполняет задания на основе образца, по аналогии; (2 балла) <u>3 уровень (творческий уровень)</u> – выполняет творческие практические задания с большой выраженностью творчества (3 балла)

Творческая активность	Подготовка эскизов для разработки визуального продукта, его создание с помощью программ растровой и векторной графики	<u>1 уровень (1 балл)</u> - эскиз подготовлен, но ребенок не демонстрирует потребность в дальнейшей работе над визуальным продуктом; <u>2 уровень (2 балла)</u> – эскиз подготовлен, визуальный продукт создан;
Творческие достижения	Результативность участия в мероприятиях разного уровня	<u>Не участвовал (0 баллов);</u> <u>Участник (2 балла);</u> <u>Победитель (дипломант, лауреат) (4 балла)</u>

Рейтинг результативности

Фамилия, имя	Диагностика результативности					Средний балл
	Теоретические знания	Практические умения	Творческие навыки	Творческая активность	Достижения	

Каждый член объединения набирает определенную сумму баллов за различные виды работы.

Критерии оценивания визуального продукта

Критерий	Описание
Технический уровень	- файл с визуальным продуктом корректно назван; - визуальный продукт имеет высокое разрешение, нет шумов и пикселей; - аккуратность и мастерство выполнения работы (у всех фигур чёткие очертания, нет непрокрашенных мест, перекошенных линий, использовались различные инструменты графических редакторов для решения той или иной задачи); - визуальный продукт создан согласно поставленному техническому заданию.
Художественный уровень: цвет	Теория цвета соблюдена. Цвета визуального продукта гармонично сочетаются друг с другом и подчеркивают друг друга. Нет элементов «утопающих» в цветовом окружении, все шрифты читабельны. Цветовая гамма передаёт общее настроение визуального продукта.
Художественный уровень: композиция	Соблюдены основы композиции. Есть основной акцент, визуальный продукт не перегружен деталями и наоборот – не выглядит слишком пусто. Все части визуального продукта гармонично сочетаются друг с другом.

Оригинальность	- оригинальность идеи (оригинальность эскиза и содержания визуального продукта, творческая новизна); - смысл и настроение передаваемые визуальным продуктом соответствуют заданной задаче, передают логичный и понятный смысл, что служит достижению определенного художественного эффекта.
----------------	--

Критерий проявляется:

- в полной мере – 3 балла
- частично – 2 балла
- слабо проявляется, не проявляется – 0-1 балл

Защита проектов.

Тема проекта

1. «Дизайн сопровождение мероприятия»

Критерии оценки проектов

№	Название критерия	Описание	Максимальное количество баллов
1	Креативность	Оценивается творческий подход команды к созданию визуальных продуктов	10 баллов
2	Качество визуальных продуктов	Оценивается степень профессионализма при создании визуальных продуктов: насколько качественно сделаны эскизы, какая идея заложена в брендбук мероприятия, качество готовых визуальных продуктов, качество разрешения файлов, насколько грамотно созданы макеты и т.п.	10 баллов
3	Презентация медиапроекта	Оценивается актуальность, вид решения проблемы, план реализации проекта и ожидаемые результаты	10 баллов
4	Ответы на вопросы	Оценивается полнота ответов на вопросы	10 баллов

Воспитательный компонент программы

Программа «Компьютерный дизайн» способствует подготовки детей к жизни в современном цифровом обществе - созданию условий для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности обучающегося, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также к духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

Формы работы направлены на работу с коллективом обучающихся и родительской общественностью.

Работа с коллективом обучающихся:

- развитие творческого, культурного, коммуникативного потенциала обучающихся в процессе участия в совместной общественно – полезной деятельности;
- формирование навыков по этике и психологии общения, технологии социального и творческого проектирования;
- обучение практическим умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;
- содействие формированию активной гражданской позиции;
- воспитание сознательного отношения к труду, к природе, к своему городу.

Работа с родителями:

- организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации), в том числе в формате онлайн;
- содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение в жизнедеятельность объединения (организация и проведение открытых занятий для родителей, тематических мероприятий в течение года).

Направления воспитательной работы:

Духовно-нравственное воспитание (формирование ценностных

представлений о морали, об основных понятиях этики (добро и зло, истина и ложь, смысл жизни, справедливость, милосердие, проблеме нравственного выбора, достоинство, любовь и др.), о духовных ценностях народов России, об уважительном отношении к традициям, культуре и языку своего народа и народов России).

2.Формирование коммуникативной культуры (формирование навыков ответственного коммуникативного поведения, умения корректировать свое общение в зависимости от ситуации, в рамках принятых в культурном обществе норм этикета поведения и общения, а также норм культуры речи; культивировать в среде воспитанников принципы взаимопонимания, уважения к себе и окружающим людям и обучать способам толерантного взаимодействия и конструктивного разрешения конфликтов). Совместная презентация, защита проектов и творческих работ внутри творческого объединения на муниципальном и всероссийском уровне, в том числе организация совместных творческих проектов. Занятия в объединении предусматривает работу в команде во время подготовки к конкурсам и участие в них.

3.Интеллектуальное воспитание. Программа предполагает участие в различных конкурсах и играх различного уровня и направленности на мероприятиях, которые подразумевают раскрытие, развитие и реализацию творческих и интеллектуальных способностей в максимально благоприятных условиях образовательного процесса, развитие интеллектуальной культуры личности, познавательных.

Таким образом, воспитательная работа в рамках программы «Компьютерный дизайн» направлена на формирование у обучающихся комплекса качеств и навыков, необходимых для успешной жизни в современном обществе. Она помогает развивать личность, способствует формированию позитивного мировоззрения и активной гражданской позиции.

Список литературы и электронных ресурсов

Литература для педагога:

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
2. Фролов М. Самоучитель. Учимся рисовать на компьютере. ЛБЗ - Бином. 2018.
3. Гринберг А.Д., Гринберг С. Цифровые изображения. - Минск, ООО Попурри, 2017.
4. Алекса Е.А., Попова А.И., Блинчикова Д.А. Психология цвета в рекламе как способ совершенствования методов продвижения // Вопросы науки и образовани. – 2020. – №3 (87). – С. 27-29.
5. Гурцкая Б. Т., Меренкова П.А. Продвижение продуктов с помощью SMM // E-SCIO. – 2020. – № 1(40). – С. 294-303.
6. Корриган Дж. Компьютерная графика. – М.: ЭНТРОП. 1995.
7. Голубева, О. Л. [Текст] Основы композиции: Учебное пособие-2-е изд/ О. Л. Голубева –М.: Изд. дом «Искусство», 2004.-120с.
8. Паранюшкин, Р. В. [Текст] Композиция: теория и практика изобразительного искусства / Р. Паранюшкин. — Изд. 2-е. — Ростов н/Д : Феникс, 2005. — 79, [4] с. : ил. — (Школа изобразительных искусств).
9. Миронова, Л.Н. Цвет в изобразительном искусстве / Л.Н. Миронова. Минск, 2005.
10. Устин, В.Б. Композиция в дизайне / В.Б. Устин. М., 2007.
11. Чихольд, Я. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера / Я. Чихольд. Изд-во. – Студия Артемия лебедева. Москва 2016.

Литература для обучающихся и родителей:

1. Грешкович, Е. В. Детям об искусстве. Дизайн. Многоликий дизайн. Дизайн и экология. / Е. В. Грешкович. Изд-во. – Искусство XXI век, 2020 г.