

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Чердаклинская средняя школа №1  
имени доктора Леонида Михайловича Рошала  
(МБОУ Чердаклинская СШ №1)

Рассмотрена на заседании  
Педагогического совета  
от “22” мая 2023г.  
Протокол № 6  
от “22” мая 2023г.

Утверждена  
Директор МБОУ Чердаклинской СШ №1  
\_\_\_\_\_ А.А. Махмутова

**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Графический дизайн»  
(уровень программы-стартовый)**

Адресат программы – обучающиеся 10-17 лет  
Срок реализации – 1 года обучения

Программа разработана:  
педагогом дополнительного образования  
Рубцовой Екатериной Алексеевной

р.п. Чердаклы,  
2023



## Содержание

I.	Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы « <i>Графический дизайн</i> »	с. 3
1.1.	Пояснительная записка	с. 3
1.2.	Цель и задачи дополнительной общеразвивающей программы « <i>Графический дизайн</i> »	с. 4
1.3.	Содержание дополнительной общеразвивающей программы « <i>Графический дизайн</i> »	с. 5
	Учебный план	с. 5
	Содержание учебного плана	с. 7
1.4.	Планируемые результаты дополнительной общеразвивающей программы « <i>Графический дизайн</i> »	с. 9
II.	Комплекс организационно-педагогических условий реализации дополнительной общеразвивающей программы « <i>Графический дизайн</i> »	с. 10
2.1.	Календарный график	с. 10
2.2.	Условия реализации дополнительной общеразвивающей программы « <i>Графический дизайн</i> »	с. 10
2.3.	Формы аттестации\контроля	с. 11
2.4.	Оценочные материалы	с. 11
2.5.	Методические материалы	с. 13
	III. Список литературы для работы педагога с обучающимися	с. 18
	Список литературы для родителей и обучающихся	
Приложение 1.	Календарный учебный график	с. 20
Приложение 2.	Перечень понятий, изучаемых при реализации дополнительной общеразвивающей программы « <i>Графический дизайн</i> »	с. 23
Приложение 3.	Здоровьесберегающие технологии	с. 26

# **I. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы «Графический дизайн»**

## **1.1. Пояснительная записка Направленность программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» имеет техническую направленность.

**Актуальность программы** заключается в том, что графический дизайн стал одним из важнейших аспектов нынешней жизни, его используют в кинематографе, играх, проектах, образовании. И с таким большим спросом требуется все больше и больше талантливых художников, и программистов. Но, как и все новое заменяет старое, так и графический дизайн в скором времени заменит холсты художников, и это есть проблематика. Сейчас графика применяется ко всему визуальному, начиная от дорожных знаков и иконок приложений на телефоне до технических схем, от межведомственных меморандумов до справочных пособий. Графический дизайн применяется в индустрии развлечений для декораций, визуальных рассказов. Другие примеры дизайна для развлекательных целей включают романы, виниловые обложки альбомов, комиксы, обложки DVD-дисков, начальные титры и заключительные титры в кинопроизводстве, а также программы и реквизиты на сцене.

Компьютеры, планшеты и ноутбуки имеются в каждом доме и доступ к графическим программам доступен всем, но не каждый ребёнок сможет самостоятельно разобраться в сложной системе работы с редактором. Овладев навыком графического дизайна, ребёнок откроет для себя множество возможностей для дальнейшего развития своих способностей, от создания иллюстрации к книге, до создания моделей в компьютерной игре.

### **Отличительная особенность программы, новизна:**

Графический дизайн - проектно-художественная деятельность, направленная на создание или изменение визуально-коммуникативной среды, в соответствии с определёнными задачами и требованиями. Во-первых, графика относится к пространственным (пластическим) искусствам, то есть графическое художественное произведение имеет конкретный материальный носитель и не нуждается во временной компоненте как временные искусства, которые развиваются во времени (музыка, художественное слово). Во-вторых, графика относится к изобразительным искусствам, то есть она отражает действительность в наглядных, зрительно воспринимаемых образах, в которых узнаются формы самой действительности и благодаря методам обобщения, типизации, воображению художника получает возможность эстетически раскрывать временное развитие событий, духовный облик, переживания, мысли, взаимоотношения людей, воплощать общественные идеи (в отличие от архитектуры, которая не изображает окружающий мир, а создает мир собственный, не похожий на действительность, данную нам природой).

**Новизна программы** заключается в том, что сама направленность в область цифрового развития была не столь востребована, как в нынешнее время. Графический дизайн сейчас необходим как никогда.

**Адресат программы:**

Программа адресована детям 10-15 лет.

Дети охотно тянутся к старшим, часто даже предпочитают играть не с ровесниками, а с ними. Подросткам свойственно группирование со сверстниками. Реакция увлечения - хобби-реакция. Можно выделить следующие типы увлечений. Интеллектуально-эстетические увлечения связаны с глубоким интересом к любимому делу (музыке, рисованию, разведению цветов и т.д.). К этой же групп относится стремление постоянно что-то изобретать или конструировать. Нередко подобные занятия для других, особенно старших, кажутся ненужными и странными. Однако для самого подростка они представляются чрезвычайно интересными и важными; ему, в сущности, безразлично, как на это смотрят со стороны. Поглощенные увлекательным для них делом, подростки иногда запускают учёбу и другие дела и почти всё время отдают избранному предмету.

**Объём и срок освоения программы**

Объем программы – 72 часов. Программа рассчитана на 1 год обучения.

**Форма обучения**

Очная

**Особенности организации образовательного процесса**

Занятия проводятся со всем составом группы. Группа формируется из обучающихся 10-15-летнего возраста. Состав группы постоянный.

**Режим занятий**

Количество часов в неделю – 2 часов. Занятие проводится 1 раза в неделю по 2 часа.

**1.2. Цели и задачи дополнительной общеразвивающей программы «Графический дизайн»**

**Цель:** развитие воображения через овладение навыками создания графических изображений, умение создавать собственные дизайны.

**Задачи:**

**Предметные:**

- познакомить детей с основными навыками в графическом редакторе;
- обучить различным приемам работы в программе;
- сформировать представление об использовании графике в жизни;
- обогащать словарь ребенка специальными терминами;
- формировать умения следовать по определённому заданию;
- создавать изображения используя различные техники.

**Метапредметные:**

- развивать внимание, память, логическое и пространственное воображение;
- развивать художественный вкус, творческие способности и фантазии детей;
- развивать активный и пассивный словарь учащихся;

- развивать координацию движений рук под контролем глаз.

#### **Личностные:**

- формировать культуру труда и совершенствовать трудовые навыки;
- учить аккуратности, умению бережно использовать технику, содержать в порядке рабочее место;
- формировать чувство радости от результатов индивидуальной и коллективной деятельности;
- воспитывать умение контактировать со сверстниками в процессе творческой деятельности.

#### **Принципы и условия построения программы:**

- доступность - простота, соответствие возрастным и индивидуальным особенностям детей.
- наглядность - иллюстративность, наличие дидактического материала.
- демократичность и гуманизм – взаимодействие педагога и учащегося в социуме, реализация собственных творческих способностей.
- научность – обоснованность, наличие методологической базы и теоретической основы.

### **1.3. Содержание дополнительной общеразвивающей программы «Графический дизайн»**

#### **Учебный план**

№ п/п	Содержание разделов, тем	кол-во часов	в том числе на:		Форма контроля
			теорию	практику	
1	Введение	1	1		
1.1	Техника безопасности	1	1		Опрос
1.2	Правила работы с компьютером и оборудованием	2	1	1	Фронтальный опрос
<b>2</b>	<b>SAI2.</b> Интерфейс, рабочее пространство и инструменты программы.	2	1	1	
2.1	Изучение основной рабочей панели.	2	1	1	Практическая работа наблюдение
2.2	Создание холста и его параметры	3	1	2	Фронтальный опрос
2.3	Инструменты рисования. Настройка кистей	2	1	1	Практическая работа наблюдение
2.4	Инструменты выделения	2	1	1	Практическая работа наблюдение
2.5	Знакомство с окном палитры	2	1	1	Практическая работа наблюдение
2.6	Градиент	2	1	1	Практическая работа наблюдение

2.7	Слои и работа со слоями	2	1	1	Практическая работа наблюдение
2.8	Рисование на свободную тему с использованием полученных навыков	2	1	1	Презентация групповой работы
3	Работа с изображениями	15	8	7	
3.1	История искусства до нынешнего времени	2	2		Фронтальный опрос
3.2	Импорт изображения и редакция	2	2		Практическая работа наблюдение
3.3	Сохранение созданного холста	3	1	2	Фронтальный опрос
3.4	Открытие сохранённого холста. Возврат	3	1	2	Взаимоаттестация
3.5	Текстовые слои	3	1	2	Фронтальный опрос
3.6	Коллаж из вырезанных изображений	2	1	1	Практическая работа наблюдение
4	Графический дизайн в жизни	17	11	6	
4.1	История графического дизайна	1	1		Фронтальный опрос
4.2	Основы дизайна и композиции	2	1	1	Фронтальный опрос
4.3	Дизайн в рекламе	1	1		Взаимоаттестация
4.4	Создание своего дизайна для рекламы (продукт на выбор)	3	2	1	Практическая работа наблюдение
4.5	Дизайн в повседневности	2	2		Взаимоаттестация
4.6	Создание иконок приложений	2	1	1	Практическая работа наблюдение
4.7	Дизайн в игровой сфере	2	1	1	Взаимоаттестация
4.8	Создание дизайна игрового персонажа	2	1	1	Практическая работа наблюдение
4.9	Создание дизайна фона	2	1	1	Практическая работа наблюдение
5	Работа в команде и следование техническому заданию	14	7	7	
5.1	Правила этикета в интернете и жизни	2	2		Фронтальный опрос
5.2	Работа в команде. Идея для коллаба	1	1		Взаимоаттестация
5.3	Совместная работа. Коллаб	2	1	1	Презентация групповой работы
5.4	Участие в игре «Сломанный планшет»	2	1	1	Презентация групповой работы
5.5	Создание арта, используя полученные навыки, на заданную тему	2	1	1	Презентация групповой работы

5.6	Правки и редакция готового арта	3	1	2	Практическая работа наблюдение
5.7	Перевод изображения с бумаги в графический редактор	2		2	Практическая работа наблюдение
6	Итоговые работы	3		3	
6.1	Серия небольших иллюстраций для детской сказки по выбору	1		1	Презентация групповой работы
6.2	Проработка дизайна игрового персонажа	1		1	Презентация групповой работы
6.3	Серии небольших иллюстраций на свободную тему	1		1	Презентация групповой работы
	<b>ВСЕГО</b>	<b>72</b>	<b>38</b>	<b>34</b>	

### Содержание учебного плана

#### 1 Введение

##### 1.1 Техника безопасности

Теория: Техника безопасности

##### 1.2 Правила работы с компьютером и оборудованием

Теория: Правила работы с компьютером и оборудованием

Практика: Правила работы с компьютером и оборудованием

#### 2 SAI2. Интерфейс, рабочее пространство и инструменты программы.

##### 2.1 Изучение основной рабочей панели.

Теория: Ознакомление с программой

Практика: Изучение основной рабочей панели.

##### 2.2 Создание холста и его параметры

Теория: Назначение холстов

Практика: Создание холста и его параметры

##### 2.3 Инструменты рисования. Настройка кистей

Теория: Назначение кистей

Практика: Настройка кистей

##### 2.4 Инструменты выделения

Теория: Предназначение выделения

Практика: Применение выделения

##### 2.5 Знакомство с окном палитры

Теория: Предназначение палитры

Практика: Использование палитры

##### 2.6 Градиент

Теория: Предназначение градиента

Практика: Использование градиента



## 2.7 Слои и работа со слоями

Теория: Назначение и важность слоёв в работе

Практика: Применение слоёв в работе

## 2.8 Рисование на свободную тему с использованием полученных навыков

Практика: Выполнение несложного рисунка, используя полученные знания

## **3 Работа с изображениями**

### 3.1 История искусства до нынешнего времени

Теория: Знакомство с историей искусства

### 3.2 Импорт изображения и редакция

Теория: Ознакомление с переносом изображений

Практика: Импорт изображения и его редакция

### 3.3 Сохранение созданного холста

Теория: Ознакомление со значимостью сохранения

Практика: Сохранение созданного холста

### 3.4 Открытие сохранённого холста. Возврат

Теория: Повторение назначения сохранения

Практика: Возврат/открытие работы

### 3.5 Текстовые слои.

Теория: Назначение текстового слоя

Практика: Применение текста на холсте

### 3.6 Коллаж из вырезанных изображений

Теория: Повторение изученного

Практика: Создание коллажа из фрагментов различных изображений

## **4 Графический дизайн в жизни**

### 4.1 История графического дизайна

Теория: Краткая история граф. дизайна

### 4.2 Основы дизайна и композиции

Теория: Правила композиции

Практика: Применение на практике

### 4.3 Дизайн в рекламе

Теория: Знакомство с граф. дизайном в рекламе

### 4.4 Создание своего дизайна для рекламы (продукт на выбор)

Теория: Рассмотрение видов рекламного дизайна

Практика: Создание простого рекламного дизайна для любого продукта

### 4.5 Дизайн в повседневности

Теория: Граф. Дизайн встречающийся в повседневной жизни

#### 4.6 Создание иконок приложений

Теория: Рассмотрение примеров иконок

Практика: Создание простых иконок

#### 4.7 Дизайн в игровой сфере

Теория: Знакомство с граф. дизайном в игровой индустрии

#### 4.8 Создание дизайна игрового персонажа.

Теория: Разновидности игрового персонажа, от геометрической фигуры, до более проработанного

Практика: Создание дизайна простого персонажа

#### 4.9 Создание дизайна фона

Теория: Разновидности фона, от элементарного, до сложного

Практика: Создание простого фона

### **5 Работа в команде и следование техническому заданию**

#### 5.1 Правила этикета в интернете и жизни

Теория: Знакомство с правилами интернета

#### 5.2 Работа в команде. Идея для коллаба

Теория: Понятие «коллаб». Мозговой штурм

#### 5.3 Совместная работа. Коллаб

Теория: Согласование темы коллаба

Практика: Командная работа с передачей холста

#### 5.4 Участие в игре «Сломанный планшет»

Теория: Знакомство с правилами «Сломанного планшета»

Практика: Командная работа с передачей холста

#### 5.5 Создание арта, используя полученные навыки, на заданную тему

Практика: Использование всех своих знаний на практике в создании арта с нуля

#### 5.6 Правки и редакция готового арта

Теория: Понятие «правки»

Практика: Изучение собственной работы, распознавание ошибок и их исправление под руководством преподавателя

#### 5.7 Перевод изображения с бумаги в графический редактор

Практика: Создание эскиза на бумаге и перенос его в графический редактор, с дальнейшей работой в нем

### **6 Итоговые работы**

#### 6.1 Серия небольших иллюстраций для детской сказки по выбору

Практика: Используя все полученные навыки, создать серию несложных графических изображений для детской сказки

## 6.2 Проработка дизайна игрового персонажа

Практика: Используя все полученные навыки, создать несложный, но проработанный, дизайн собственного игрового персонажа

## 6.3 Серии небольших иллюстраций на свободную тему

Практика: Используя все полученные навыки, создать несложную серию фоновых иллюстраций на свободную тему

### **1.4. Планируемые результаты освоения дополнительной общеразвивающей программы «Графический дизайн»**

#### **Ожидаемые результаты:**

##### **к концу обучения ребенок должен знать:**

- название техник;
- основные цвета, гармоничное сочетание цветов;
- основные приемы, используемые в техниках, термины;
- методику (последовательность) работы в техниках;
- основные приемы и техники;
- способы оформления работ.

##### **к концу обучения ребенок должен уметь:**

- подбирать необходимую цветовую гамму;
- самостоятельно и коллективно составлять композиции из основных элементов;
- различать техники, подбирать необходимый материал для работы;
- самостоятельно выполнять работы в редакторе;
- оформлять свои работы;
- правильно работать с инструментами, аккуратно выполнять работу;
- без показа выполнять элементарные работы в различных техниках, следуя техническому заданию.

**Реализация Программы предполагает достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов:**

#### **Личностные результаты:**

##### **Предметные:**

- получены навыки работы с графическим редактором;
- знание основных задач графического дизайна;
- сформированное представление о правильном использовании графических элементов;
- обогащен словарь ребенка специальными терминами;
- систематизированы знания о графическом дизайне в целом;
- сформированы умения следовать устным инструкциям;
- созданы собственные дизайны.

##### **Метапредметные:**

- сформировано внимание, память, логическое и пространственное воображение;
- сформирован художественный вкус, творческие способности и фантазии детей;
- сформирована способность правильно работать с компьютером;
- сформирован активный и пассивный словарь обучающихся;
- сформирована координация движений рук под контролем глаз.

##### **Личностные:**

- сформирована культура труда и трудовые навыки;
- сформированы умения аккуратности, бережное отношение к технике;

- сформировано чувство радости от результатов индивидуальной и коллективной деятельности;
- сформировано умение контактировать со сверстниками в процессе творческой деятельности.
- сформировано умение создавать изображения на компьютере.

### **III. Комплекс организационно-педагогических условий реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический дизайн»**

#### **2.1. Календарный учебный график**

Календарный учебный график творческого объединения составлен на основе Годового календарного графика учреждения и является документом, регламентирующим организацию образовательной деятельности в учреждении (Приложение).

Начало учебного года 01.09.20\_г. Окончание учебного года 25.05.20\_г.

Продолжительность учебного года 36 недель.

Год обучения (уровень)	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения			36	72	72 часов, 2 часов в неделю	1 раза в нед. По 2 часа

#### **2.2. Условия реализации дополнительной общеразвивающей программы**

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

##### ***Инструменты и материалы, необходимые для работы.***

1. Персональный компьютер
2. Графический планшет или мышь
3. Мультимедийный проектор с экраном

##### **Информационное обеспечение:**

Демонстрационный материал:

- наглядные пособия;
- Инструкция при работе с ПК;
- образцы;
- необходимая литература.

### 2.3. Формы аттестации/контроля

Одним из важных аспектов программы является проверка и оценка результатов обучения обучающихся. Входящая аттестация проходит в форме анкетирования; промежуточная аттестация – в форме выполненной творческой работы, итоговая аттестация – в форме практической работы: Также формой оценки результативности будет являться качество выполнения творческих заданий, участие в конкурсах и мероприятиях различного уровня.

### 2.4. Оценочные материалы

Для контроля знаний используется рейтинговая система. Усвоение теоретической части курса проверяется с помощью опросных листов. Каждое практическое занятие оценивается определенным количеством баллов. В рамках курса предусматривается проведение нескольких тестов и, следовательно, подсчет промежуточных рейтингов (количество баллов за тест и практические задания). Итоговая оценка выставляется по сумме баллов за все тесты и практические занятия по следующей схеме

менее 50% от общей суммы баллов (низкий уровень усвоения материала)

от 50 до 70% от общей суммы баллов (средний уровень усвоения материала)

от 70 до 100% от общей суммы баллов (высокий уровень усвоения материала)

### 2.5. Методические материалы

#### **Методы обучения:**

- *Наглядные методы;*
- *Практические методы:* показ способов действия, упражнения, выполнение детьми творческих заданий, опыта и экспериментирования;
- *Игровые методы и приемы.*
- *Словесные методы*
- *Прослушивание расслабляющей музыки.*

**Методы воспитания:** убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

#### **Педагогические технологии, применяемые в реализации программы:**

- технология игрового обучения;
- технология проблемного обучения;
- здоровьесберегающие технологии;
- информационные технологии;
- группового обучения;
- коллективной творческой деятельности.

#### **Формы организации учебного занятия:**

Лектории, деловые игры, выполнение практических заданий, семинары-дискуссии, круглые столы, групповое проектирование, «мозговой штурм», творческие практикумы, беседа, игра, тест, мастер – класс, круглый стол, практические занятия.

#### **Алгоритм учебного занятия**

1 этап - организационный.

Задача: подготовка детей к работе на занятии.

Содержание этапа: организация начала занятия, создание психологического настроя на учебную деятельность и активизация внимания.

#### II этап - проверочный.

Задача: установление правильности и осознанности пройденного материала.

Содержание этапа: проверка усвоения знаний предыдущего занятия.

#### III этап - подготовительный (подготовка к восприятию нового содержания).

Задача: мотивация и принятие детьми цели учебно-познавательной деятельности.

Содержание этапа: сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности детей (пример, познавательная задача, проблемное задание детям).

#### IV этап - основной.

В качестве основного этапа могут выступать следующие:

1. Усвоение новых знаний и способов действий.

Задача: обеспечение восприятия, осмысления и первичного запоминания связей и отношений в объекте изучения. Целесообразно при усвоении новых знаний использовать задания и вопросы, которые активизируют познавательную деятельность детей.

2. Первичная проверка понимания.

Задача: установление правильности и осознанности усвоения нового учебного материала, выявление неверных представлений, их коррекция. Применяют пробные практические задания, которые сочетаются с объяснением соответствующих правил или обоснованием.

3. Закрепление знаний и способов действий

Применяют упражнения, творческие задания, выполняемые детьми самостоятельно.

4. Обобщение и систематизация знаний.

Задача: формирование целостного представления знаний по теме. Распространенными способами работы являются беседа и практические задания.

#### V этап – контрольный.

Задача: выявление качества и уровня овладения знаниями, их коррекция.

Используются виды устного и письменного опроса, вопросы и задания различного уровня сложности (репродуктивного, творческого, поисково-исследовательского).

#### VI этап - итоговый.

Задача: дать анализ и оценку успешности достижения цели и наметить перспективу последующей работы.

Содержание этапа: педагог сообщает, как работали обучающиеся на занятии, что нового узнали, какими умениями и навыками овладели.

#### VII этап - рефлексивный.

Задача: мобилизация детей на самооценку. Может оцениваться работоспособность, психологическое состояние, результативность работы, содержание и полезность учебной работы.

Изложенные этапы могут по-разному комбинироваться, какие-либо из них могут не иметь места в зависимости от педагогических целей и учитывая формы занятия.

#### **Дидактические материалы:**

- таблицы;
- схемы;
- экспонаты;
- памятки;
- видеозаписи, мультимедийные материалы;
- упражнения.

## Планируемые результаты

- сформированы основные этические нормы и понятия как условия правильного восприятия, анализа и оценки событий окружающей жизни;
- сформирована активная жизненная позиция;
- сформирована потребность в самообразовании, самовоспитании;
- сформированы эстетические навыки.

## Календарный учебный график на 2023-2024 учебный год

техническая направленность

1 год обучения (10-17 лет)

1 занятие в неделю: ...–2ч.

№	Месяц	Содержание занятий	Часы	Место проведения	Форма занятия	Форма контроля
1.		Техника безопасности	1		Теория	Опрос, наблюдение
2.		Правила работы с компьютером и оборудованием	1		Теория	Опрос, наблюдение
3.		Изучение основной рабочей панели.	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
4.		Изучение основной рабочей панели.	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
5.		Создание холста и его параметры	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
6.		Инструменты рисования. Настройка кистей	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
7.		Инструменты выделения	1		Практика	Устный опрос
8.		Знакомство с окном палитры	1		Теория	Опрос, наблюдение
9.		Градиент	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
10.		Слои и работа со слоями	1		Практика	Практическая работа, наблюдение

11.		Слои и работа со слоями	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
12.		Рисование на свободную тему с использованием полученных навыков	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
13.		Рисование на свободную тему с использованием полученных навыков	1		Практика	Практическая работа, наблюдение



№	Месяц	Содержание занятий	Часы	Место проведения	Форма занятия	Форма контроля
14.		Рисование на свободную тему с использованием полученных навыков	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
15.		История искусства до нынешнего времени	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
16.		История искусства до нынешнего времени	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
17.		Импорт изображения и редакция	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
18.		Импорт изображения и редакция	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
19.		Сохранение созданного холста	1		Теория	Практическая работа, наблюдение
20.		Открытие сохранённого холста. Возврат	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
21.		Текстовые слои	1		Теория	Практическая работа, наблюдение
22.		Коллаж из вырезанных изображений	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
23.		Коллаж из вырезанных изображений	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
24.		Коллаж из вырезанных изображений	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
25.		История графического дизайна	1		Теория	Опрос, наблюдение
26.		Основы дизайна и композиции	1		Теория	Практическая работа, наблюдение
27.		Основы дизайна и композиции	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
28.		Дизайн в рекламе	1		Теория	Устный опрос
29.		Создание своего дизайна для рекламы (продукт на выбор)	1		Теория	Опрос, наблюдение

№	Месяц	Содержание занятий	Часы	Место проведения	Форма занятия	Форма контроля
30.		Создание своего дизайна для рекламы (продукт на выбор)	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
31.		Создание своего дизайна для рекламы (продукт на выбор)	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
32.		Дизайн в повседневности	1		Теория	Опрос, наблюдение
33.		Создание иконок приложений	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
34.		Создание иконок приложений	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
35.		Дизайн в игровой сфере	1		Теория	Практическая работа, наблюдение
36.		Создание дизайна игрового персонажа	1		Практика	Устный опрос
37.		Создание дизайна игрового персонажа	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
38.		Создание дизайна игрового персонажа	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
39.		Создание дизайна фона	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
40.		Создание дизайна фона	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
41.		Создание дизайна фона	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
42.		Правила этикета в интернете и жизни	1		Теория	Устный опрос
43.		Работа в команде. Идея для коллаба	1		Теория	Устный опрос
44.		Совместная работа. Коллаб	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
45.		Совместная работа. Коллаб	1		Практика	Практическая работа, наблюдение

№	Месяц	Содержание занятий	Часы	Место проведения	Форма занятия	Форма контроля
46.		Совместная работа. Коллаб	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
47.		Участие в игре «Сломанный планшет»	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
48.		Участие в игре «Сломанный планшет»	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
49.		Участие в игре «Сломанный планшет»	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
50.		Создание арта, используя полученные навыки, на заданную тему	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
51.		Создание арта, используя полученные навыки, на заданную тему	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
52.		Создание арта, используя полученные навыки, на заданную тему	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
53.		Правки и редакция готового арта	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
54.		Правки и редакция готового арта	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
55.		Перевод изображения с бумаги в графический редактор	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
56.		Перевод изображения с бумаги в графический редактор	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
57.		Перевод изображения с бумаги в графический редактор	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
58.		Серия небольших иллюстраций для детской сказки по выбору	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
59.		Серия небольших иллюстраций для детской сказки по выбору	1		Практика	Практическая работа, наблюдение

№	Месяц	Содержание занятий	Часы	Место проведения	Форма занятия	Форма контроля
60.		Серия небольших иллюстраций для детской сказки по выбору	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
61.		Серия небольших иллюстраций для детской сказки по выбору	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
62.		Серия небольших иллюстраций для детской сказки по выбору	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
63.		Проработка дизайна игрового персонажа	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
64.		Проработка дизайна игрового персонажа	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
65.		Проработка дизайна игрового персонажа	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
66.		Проработка дизайна игрового персонажа	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
67.		Проработка дизайна игрового персонажа	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
68.		Серии небольших иллюстраций на свободную тему	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
69.		Серии небольших иллюстраций на свободную тему	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
70.		Серии небольших иллюстраций на свободную тему	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
71.		Серии небольших иллюстраций на свободную тему	1		Практика	Практическая работа, наблюдение
72.		Серии небольших иллюстраций на свободную тему	1		Практика	Практическая работа, наблюдение

### III. Список литературы

#### Список литературы для педагога

##### *Нормативные документы*

Программа соответствует действующим нормативным документам:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ) (в редакции 2020 г.);
2. Федеральный закон от 31.07.2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
3. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
4. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";
6. Концепция развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014г. № 1726-р) (далее -Концепция);
7. Проект Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г.
8. Паспорт федерального проекта "Успех каждого ребенка" (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту "Образование" 07 декабря 2018 г., протокол № 3);
9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых";

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Порядок) (в редакции 2020 г.);

10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (далее- Целевая модель);
11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;

Методические рекомендации:

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015г.) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242);
- Примерная программа воспитания. Утверждена на заседании Федерального учебно-методического объединения по общему образованию 2.06.2020 г. (<http://form.instrao.ru>);

- Методические рекомендации по разработке программ воспитания.

#### **Литература для педагогов:**

1. Курушин, В.Д. Графический дизайн и реклама / В.Д. Курушин. - М.
2. Луптон, Эллен Графический дизайн от идеи до воплощения Калмыкова Н.В., Луптон,
3. Эллен Графический дизайн. Базовые концепции / Эллен Луптон.
4. Рассел, Джесси Графический дизайн

#### **Литература для обучающихся:**

1. Школьник, К. Графическая грамота / К. Школьник. - М.: Детская литература
2. Эллен, Луптон Графический дизайн. Базовые концепции. Руководство
3. Хеллер, С. IDEA BOOK. Графический дизайн
4. Черневич, Е. Графический дизайн в России / Е. Черневич. - М.: СЛОВО/SLOVO.



**Абзац** – структурный элемент текста. В процессоре Word произвольная последовательность символов между двумя символами «Возврат корретки», а также между началом текста и «Возврат корретки» и между «Возврат корретки» и концом текста.

**Администратор сети** – это специалист, отвечающий за проектирование, установку, конфигурирование, контроль, управление и обслуживание сетей (например, локальных в офисе или учебном учреждении), систем и т.д.

**Адрес файла** – полное обозначение файла с указанием логического диска, пути к файлу и имени. Например: c:\nort\exel\trf.bat.

**Алгоритм** – это конечная последовательность однозначных предписаний, исполнение которых позволяет с помощью конечного числа шагов получить решение задачи, однозначно определяемое исходными данными.

**Алфавитно-цифровая информация** – это символы кодовой таблицы, которые можно ввести в ПК одним нажатием клавиши (буквы, цифры, служебные знаки).

**Анимация** – это оживление изображения.

**Аппаратные ресурсы сети** – это дополнительное оборудование, которое можно подключать к сети и разделять между пользователями. Аппаратные ресурсы расширяют возможности сети.

**Архиваторы** – это специализированные программы, которые предназначены для компрессии файлов, т.е. для уменьшения их размера.

**Архивирование файлов** – служебная операция на компьютере, позволяющая упаковать группу файлов в один файл-архив для экономии места на магнитных носителях.

**Аутентификация** – проверка введенного имени и пароля пользователя или другого компьютера, пытающегося получить доступ к ресурсам данного компьютера.

**База данных** – набор данных и объектов, связанных общей задачей. Каждая база данных – это совокупность таблиц, запросов, форм, отчетов, которая хранится в файле с произвольным именем и расширением .mdb.

**Байт** – совокупность из восьми бит, воспринимаемая компьютером как единое целое. Байт – это восьмиразрядное двоичное число, т.е. восьмиразрядная комбинация нулей и единиц.

**Бит** – цифра двоичной системы счисления. Наименьшая единица информации, известная в природе. Значение бита – 0 или 1.

**Блокнот** – программа, которая используется для написания каких-либо текстов, или для создания страниц посредством написания гипертекста (HTML). Блокнот есть по умолчанию на компьютере у каждого пользователя операционной системы Windows.

**Браузер** – программа для просмотра веб-страниц. Существует много разных браузеров: Internet Explorer, Netscape Navigator, Mozilla, Opera и другие.

**Буфер обмена** – зона временного хранения информации.

**Веб-дизайн** – это оформление веб-страниц. Он играет такую же роль для сайта, как полиграфический дизайн и верстка для бумажного издания.

**Веб-мастер** – специалист, который занимается поддержкой и обновлением сайтов (коммерческих).



**Вектор. Векторное изображение** – это когда изображение представлено в виде отрезков прямых, векторов. В геометрическом смысле вектор – направленный отрезок, то есть отрезок, у которого указаны начало (называемое также точкой приложения вектора) и конец.

**Векторная графика** – изображение состоит из объектов: геометрических форм, составленных из прямых, дуг, окружностей и кривых Безье.

**Видеокарта (видеоадаптер)** – управляет процессом вывода информации на экран монитора.

**Вирус** – вредоносная программа, которая, как правило, поражает или нарушает работу компьютера и программ. Вирус может попасть на компьютер через сеть Интернет, посредством электронных носителей (дискет, дисков). Чтобы избежать этого будьте аккуратнее, а также периодически проверяйте компьютер с помощью антивирусных программ, которые способны обнаружить и удалить вирус с компьютера.

**Витая пара** – один из самых распространенных видов кабеля, применяемого для монтажа различных систем внутри зданий.

**Всемирная паутина (WWW)** – наиболее гибкий и перспективный инструмент работы в глобальной Всемирной сети. Пользователь может вывести на экран компьютера графику, текст, звуки, музыку и «живое» видео.

**Гарнитура** – внешний вид, написание шрифта.

**Гибкий диск** – съемный магнитный носитель для постоянного хранения информации (в виде файлов).

**Гипертекст** – информация, представленная в таком виде, когда определенные слова в тексте являются одновременно ссылками (указателями) на другую информацию.

**Глобальная сеть** – объединяет компьютеры или локальные сети, расположенные очень далеко друг от друга, в разных городах, странах, на разных континентах.

**Градиент** – постепенный переход от одного оттенка или цвета к другому оттенку или цвету.

**Графический планшет** – устройство для создания изображения с помощью графических редакторов. Также его можно использовать вместо мыши.

**Графический пользовательский интерфейс** – обеспечивает возможность управления поведением вычислительной системы через визуальные элементы управления - окна, списки, кнопки, гиперссылки и т.д. Первые операционные системы использовали способ взаимодействия через командную строку.

**Графический редактор** – программа на компьютере, позволяющая создавать и редактировать изображения на экране компьютера: рисовать линии, раскрашивать области экрана, создавать надписи различными шрифтами, обрабатывать изображения и т.д. Некоторые графические редакторы обеспечивают возможность получения изображений трехмерных объектов, их сечений и разворотов.

**Дефрагментация диска** – оптимизация физического расположения файлов на диске для того, чтобы ускорить работу компьютера.

**Диалоговое окно** – прямоугольный сегмент экрана, в котором пользователь устанавливает какие-либо параметры.

**Динамический сайт** – интернет-сайт, который может наполняться информацией силами сотрудников компании с помощью специального программного обеспечения - интерфейса Администратора. Как правило, делается с использованием базы данных.

**Диск** – магнитный носитель информации, представленной в виде файлов.

**Дисковод** – электронно-механическое устройство для обслуживания магнитного диска.

**Документ** – объект обработки прикладной программы.

**Драйвер** – системная программа, располагающаяся между прикладной программой и периферийным устройством или памятью и выполняющая служебные функции.

**Дюйм** – единица измерения длины.

**Жесткий диск** – несъемный магнитный носитель для постоянного хранения информации.

**Запросы** – это специализированные структуры, создаваемые для получения определенной информации из базы данных..С помощью запросов можно упорядочить данные, произвести их фильтрацию, объединение, отбор или изменение.

**Звуковая карта** – дополнительная плата, предназначенная для обработки звуковой информации и сопряжения с внешними устройствами ввода/вывода звука (микрофоном, наушниками, колонками).

**Иерархическая структура** – структура данных, в которой каждый порожденный элемент имеет один порождающий элемент.

**Иконка** – пиктограмма, небольшой значок, символическое изображение.

**Имя файла** – обозначение файла, которое состоит из собственного имени и расширения.

**Индикатор** – светящаяся лампочка, отражающая определенные параметры в работе компьютера.

**Интернет-протокол** – сетевой протокол, отвечающий за передачу и маршрутизацию сообщений между узлами Internet и определяющий правила разбиения данных на пакеты.

**Интерфейс** – удобная оболочка, посредством которой пользователь общается с компьютером.

**Информационная система** – совокупность тем или иным способом структурированных данных и комплекса аппаратно-программных средств для хранения данных и манипулирования ими.

**Источник бесперебойного питания (UPS)** – устройство, обеспечивающее бесперебойную работу компьютера при падении напряжения в сети.

**Кегль** – (измеряется в пунктах: 1 пункт = 0.35 мм) – это условный размер шрифта, расстояние от нижней части строчной буквы, например у, до верхней части заглавной буквы (У).

**Клавиатура** – устройство для ввода в ПК алфавитно-цифровой информации и управляющих воздействий.

**Кодовая таблица символов** – внутренне представление символов в машине. Каждый символ представлен десятичным числом (от 0 до 255), размещаемым в одном байте.

**Коды** – условные обозначения объектов (цифровые или буквенные). Иногда коды называют цифрами.

**Колонтитул** – структурный элемент документа. Находится в верхней или нижней части страницы и содержит некоторую информацию, идентифицирующую данный документ (номер страницы, номер раздела, название, дату и т.п.).

**Команда** – имя программы (возможно, с параметрами), запускаемой на выполнение.

**Командный файл** – текстовый файл с расширением .bat, строки которого содержат последовательно исполняемые команды.

**Компьютер** – устройство для ввода, обработки и отображения всевозможной информации.

**Контекстное меню** – меню, которое раскрывается в Windows при щелчке правой кнопкой мыши на каком-либо объекте и содержит группу команд по управлению этим объектом.

**Копирование** – создание точной копии объекта с сохранением исходного объекта в неприкосновенности.

**Корел Дро** – CorelDraw. Один из наиболее популярных векторных графических редакторов. Многофункционален. Используется во многих дизайнерских студиях.

**Корпоративная сеть** – локальная сеть, охватывающая некое предприятие, фирму и объединяющая разнородные вычислительные ресурсы в единой среде.

**Курсив** - Italic. Шрифт наклонного начертания. Пример: "Пишу, я вам это письмо, дорогая Мария Ивановна, в надежде..."

**Курсор** – в текстовом режиме – мигающая полоска (метка) на экране, подчеркивающая ту позицию строки, в которую будет выведен символ при нажатии алфавитно-цифровой клавиши. В графическом режиме курсор имеет несколько модификаций и может выполнять другие функции.

**Кэш-память** – небольшой блок быстродействующей памяти, где хранятся недавно использованные или часто используемые данные, благодаря чему у процессора нет необходимости извлекать эти данные из основной оперативной памяти. Кэш-память - неотъемлемый элемент любого компьютера. Она значительно повышает общую производительность системы, устраняя задержки, возникающие при обмене информацией между процессором и оперативной памятью по системной шине.

**Линейка** – находится в верхней или левой части окна документа. Предназначена для контроля и обработки документа.

**Линейный рисунок** – изображение, созданное карандашом на бумаге.

**Логический диск** – часть памяти жесткого диска, идентифицируемая латинской буквой C:, D: и т.д.

**Логическое данное** – принимает одно из двух значений: «истина» или «ложь».

**Локальная сеть** – сеть, ограниченная небольшими расстояниями и максимальным количеством узлов (компьютеров) в сети.

**Логин** – 1. Процедура регистрации на каком-либо сайте/сервере, предоставляющим какие-либо услуги, например, почтовый сервис. 2. Процедура идентификации пользователя при вхождении в сеть, на сайт какого-либо сервиса, и т.д. 3. Имя пользователя, которое он вводит для входа, допустим, на почтовый сервис, где он уже зарегистрирован.

**Меню** – список объектов (операций, переключателей и т.п.), который появляется на экране. Среди этих объектов необходимо сделать выбор.

**Модем** – устройство, использующее модуляцию сигналов для передачи цифровых данных через аналоговые сети. С помощью модема можно работать в Интернет через обычную аналоговую телефонную сеть.

**Монитор** – устройство отображения информации на экране. Может работать в текстовом и графическом режиме.

**Мышь** – манипулятор, ручное устройство для указания координат экрана и передачи простейших команд.

**Настольные издательские системы** – это программы, которые предназначены для создания макетов полиграфических изданий: журналов, газет, буклетов, книг и т.п.

**Начальная загрузка** – подготовка ПК к работе при включении питания.

**Начертание** – текст может быть набран любым из четырех начертаний – обычным шрифтом, полужирным, курсивом, подчеркнутым.

**Ноутбук** – портативный переносной компьютер массой менее 4 килограмм.

**Объект** – 1. Одно из базовых понятий объектно-ориентированного программирования.  
2. Одна из составных частей компьютерного графического изображения.

**Окно** – прямоугольный сегмент экрана, чаще всего замкнутый рамкой.

**Окно документа** – окно, в котором размещается документ – объект обработки прикладной программы.

**Окно приложения** – окно, в котором выполняется прикладная программа.

**Онлайн** – Online. On-line. Неавтономный режим работы - такой режим работы, когда у компьютера установлено подключение к сети (например, сети Интернет).

**Оперативная память** – совокупность специальных электронных ячеек, каждая из которых может хранить конкретную комбинацию из нулей и единиц. Информация хранится в оперативной памяти, пока не выключится компьютер, затем она исчезает.

**Операционная система** – программа, которая организует диалог пользователя с компьютером, управляет распределением и использованием ресурсов машины, дирижирует работой всех аппаратных элементов компьютера.

**Отчеты** – определяют формы представления данных, выводимых по запросам или таблицам в базе данных. Данные могут быть выведены на монитор, принтер или другое устройство вывода в удобном и наглядном виде.

**Оффлайн** – Offline. Off-line. Автономный режим работы - такой режим работы, когда компьютер не подсоединен к сети (например, сети Интернет). Однако при автономном режиме работы вы можете просматривать на своем компьютере ранее специально сохраненные из Интернет страницы и сайты.

**Память** – это устройство для хранения информации.

**Панель быстрого запуска** – расположена правее кнопки «Пуск», содержит кнопки для быстрого запуска основных программ.

**Панель задач** – элемент Рабочего стола, на котором расположены кнопки для разворачивания окон свернутых, но не закрытых приложений.

**Панель инструментов** – один из элементов графического интерфейса пользователя, предназначенный для выполнения инструментальных функций и управления программой. Часть средств панели инструментов дублирует функции горизонтального меню.

**Папка (каталог, директория)** – поименованная группа файлов на гибком или жестком магнитном диске.

**Пароль** – Password. Код доступа для получения закрытой информации (например, для входа в ваш почтовый ящик).

**Первичный ключ** – совокупность полей таблицы в реляционной базе данных, значения которых однозначно определяют конкретную запись, т.е. экземпляр объекта.

**Переименование** – операция замены старого имени файла на новое.

**Переключатель** – пункт меню, пиктограмма панели инструментов, поле диалогового окна. Определяет, будет или не будет выполняться некоторая функция, будет или не будет включен некоторый режим.

**Перемещение** – перемещение объекта (файла, блока) в другое место.

**Персональный компьютер** – это небольшой комплекс взаимосвязанных устройств, каждому из которых поручена определенная функция. Это наиболее распространенный класс

компьютеров, способных решать задачи различного уровня – от составления бухгалтерской отчетности до инженерных расчетов. Рассчитан на индивидуальное использование.

**Пиксель** – минимальный элемент изображения («точка») на экране монитора, создаваемый видеоадаптером. Имеет форму прямоугольника или квадрата.

**Пиктограмма** – графическое представление на экране Windows программного элемента, программной группы, окна, переключателя, ярлыка, инструмента и т.п. Называется также значком, иконкой, символом.

**Плоттер** – специализированное широкоформатное устройство печати для вывода чертежей, карт и других крупноформатных изображений.

**Повторитель (репитер)** – устройство с автономным питанием, которое обеспечивает передачу данных между сегментами сети, если длина сегмента ограничена параметрами кабеля.

**Поисковая система (поисковик)** – система, позволяющая искать веб-сайты, содержащие указанные ключевые слова. Для того чтобы собрать информацию, каждая поисковая система имеет специальный модуль (робот), который, переходя от ссылки к ссылке, собирает и индексирует документы, содержащиеся на веб-сайтах.

**Поле** – 1. Структурированный элемент записи реляционной таблицы, представляющий какое-либо данное и имеющий тип, длину. В современных системах поле называют столбцом. 2. В документе Word – элемент текста, который содержит специальную информацию.

**Полоса прокрутки** – Scroll bar. Горизонтальная и вертикальная полосы справа и внизу окна документа, появляющиеся в случае неумещающегося в пределах окна содержимого. На концах каждой полосы прокрутки расположены по две кнопки прокрутки со стрелками, нажимая на них или перетаскивая планку на полосе прокрутки, можно просматривать содержимое документа.

**Порт** – разъем на материнской плате для подключения внешних устройств компьютера.

**Портал** – Portal. Крупный сайт с большим количеством информации, объединяющий в себе несколько тем, учитывающий интересы широкой аудитории, чем обеспечивает себе большое количество посетителей, известность, популярность. Портал не только вбирает в себя большое количество некой информации, но также обеспечивает посетителя большим количеством ссылок на сходные ресурсы, а также включает в себя разные интересные сервисы (например, поиск, каталог, справочник, место для общения (форум), возможно, почтовые сервисы, сервисы статистики и т.д. - зависит от того насколько крупный портал, его тематик).

**Постоянная память** – служит для хранения данных о конфигурации компьютера, его настройках и т.д. Эти данные практически не изменяются или изменяются очень редко.

**Почтовый ящик** – Mailbox. Почтовый ящик в системах электронной почты. Создать себе электронный почтовый ящик для отправления писем другим пользователям сети Интернет можно на специальных сайтах предоставляющих такую услугу как платно, так и бесплатно.

**Презентация** – набор картинок (слайдов) на определенную тему. Хранится в файле специального формата и может быть показан зрителям на экране монитора или на большом экране (с помощью проектора).

**Приемопередатчик (трансивер)** – устройство, которое связывает компьютер с сетью и функционирует как передатчик и приемник.

**Принтер** – Printer. Устройство для вывода текста и изображений с компьютера на печать.

**Провайдер** – Provider. Компания, фирма, предоставляющая услуги для доступа к сети Интернет.

**Проводник** – программа, которая позволяет совершать операции с файлами и папками.

**Программа** – набор инструкций, составляемый программистом и исполняемый компьютером.

**Программа-оболочка (файловый менеджер)** – предназначена для удобства работы с папками и файлами.

**Процессор (микропроцессор)** – это «сердце» компьютера, а набор микросхем – его «нервная система», обеспечивающая обмен информацией между процессором и другими частями компьютера.

**Пункт** – единица измерения шрифта и элементов полосы набора. Сокращение: "pt". Сейчас применяется две системы измерений, отличающихся размером пункта: система Дидо, где 1 пункт равен 0,375 мм, и англо-американская система, где 1 пункт равен 0,352 мм. В Европе и в России традиционно используется система Дидо, но в компьютерном наборе в основном по умолчанию применяется англо-американская система. Во многих компьютерных верстальных программах пункт определяется для простоты как 1/72 дюйма.

**Путь к файлу** – обозначение файла с указанием цепочки каталогов, ведущих к файлу, и имени. Например: \port\exel\trf.bat.

**Рабочая область** – самая большая часть окна. Она предназначена для работы с документами.

**Рабочая станция** – это любой рабочий компьютер в сети, не являющийся сервером. Требования к рабочим станциям определяются кругом задач станции.

**Радиатор** – это металлическая пластина с ребристой поверхностью. За счет него существенно увеличивается теплообмен процессора с окружающей средой.

**Разрешение экрана (Screen Resolution)** – размер экрана монитора по ширине и высоте в пикселах. Самыми популярными являются разрешения 640x480, 800x600, 1024x768. Чем более высокое разрешение имеет компьютер, тем более качественное изображение он способен выводить на экран.

**Разрядность** – это количество битов, которое воспринимается микропроцессором как единое целое (4, 8, 16, 32, 64, 128 – целая степень числа 2). От разрядности зависят производительность и максимальный объем внутренней памяти, с которым может работать машина.

**Растровая графика** – изображение образуется множеством точек (пикселей), каждая из которых имеет свой цвет.

**Расширение** – расширение имени файла. Добавляемый к имени файла суффикс, который дополняет само имя, но чаще всего указывает на формат и тип хранящихся в файле данных. Расширение отделяется от собственно имени файла точкой. Например, snow.jpg: где snow - имя файла, а \*.jpg - расширение, указывающее, что это графический файл, картинка в формате JPEG.

**Редактор текстов** – программное средство для ввода и модификации текстовых файлов или текстовых документов.

Приложение 2

### **Здоровьесберегающие технологии**

В процессе конструирования у детей активно работает мелкая моторика, головной мозг. Но, в тоже время напряжены мышцы рук, шеи, спины, глаз. Поэтому, в течение **занятия**, с детьми проводятся не меньше двух динамических пауз (физкультминутки, не считая перерыва между учебными часами).

Динамические паузы включают в себя: **элементы гимнастики для глаз**, дыхательной гимнастики, зарядку для всех частей тела.

Во время перемены между учебными часами с детьми может быть проведена подвижная игра (*паровозик едет по **кругу**, отгадай соседа и т. д.*). Если, после проведения подвижных игр, дети ведут себя возбуждённо, проводится релаксация – включается спокойная музыка (*классическая, звуки природы, детские спокойные песни и т. д.*) Учебный кабинет обязательно проветривается.

Используемые в комплексе элементы здоровьесберегающих технологий в итоге формируют у ребенка стойкую мотивацию на здоровый образ жизни.