

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ
«АМУРСКИЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»
(ГПОАУ АТК)

ЦЕНТР ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «IT-КУБ»

г. Тынды Амурской области

676282, Амурская область, г. Тында, ул. Амурская, 20А

e-mail – it-cube_tynda@mail.ru

Программа рассмотрена и
рекомендована к утверждению
Методической комиссией
ЦЦДО «IT-куб» г. Тынды
Протокол №1
от «15» сентября 2021 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор ЦЦДО «IT-куб»
г. Тынды
А.В. Дыба
Приказ №
от «...» сентября 2021 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ОСНВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА»**

Направленность: техническая

Уровень программы: базовый

Возраст обучающихся: 11 - 17 лет

Срок реализации: 1 год (144 часа)

Составители (разработчики):

Хамедова Елена Игоревна

педагог дополнительного образования

г. Тында, 2021

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел №1 Комплекс основных характеристик программы:	3
Пояснительная записка.....	3
1.2 Цель и задачи программы.....	8
1.3 Содержание программы.....	9
1.4 Планируемые результаты.....	12
Раздел №2 Комплекс организационно-педагогических условий:	13
2.1 Календарный учебный график.....	13
2.2 Условия реализации программы.....	14
2.3 Формы аттестации и оценочные материалы.....	14
2.4 Оценочные материалы.....	16
2.5 Методические материалы	16
2.6 Список литературы.....	19
Приложение №1	21
Приложение №2.....	27

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка **Направленность программы**

Графический дизайн – неотъемлемая часть современного мира. Зародившись в виде простых, незатейливых рисунков в древних пещерах первобытных людей, он видоизменялся и совершенствовался, внося свой вклад в развитие культурной и социально-экономической сферы, найдя применение во многих областях жизни и способствуя формированию визуального пространства современности. Графический дизайн как метод создания изображений посредством точек, штрихов, линий и других элементов представляет собой вид художественно-проектной деятельности. Его целью является передача определенных посланий и идей, посредством которых осуществляется улучшение функциональных и эстетических качеств проектируемых сред и объектов.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы графического дизайна» имеет **техническую направленность** и ориентирована на приобщение школьников к основам дизайна и выявление одаренных детей с целью развития их творческого потенциала.

Обучение детей по данной программе строится на сочетании коллективных и индивидуальных форм работы, что воспитывает в обучающихся взаимное уважение, умение работать в группе, развивает способность к самостоятельному творческому поиску и ответственность за свою работу, от которой зависит общий результат. Работа в малых группах даёт возможность каждому участнику, независимо от уровня художественного и общего развития, внести свою лепту в общее дело, что повышает его самооценку.

Педагог в процессе реализации данной программы – является не формальным лидером, а непосредственным соучастником творческого процесса. Педагог и ученик должны забыть о своих социальных ролях «старшего» и «младшего», а как коллеги, совместно организовывать творческий процесс и сами же его реализовать. Эта позиция педагога соответствует принципам современной образовательной технологии «проблемного обучения», когда педагог становится помощником и вдохновителем творческого процесса обучающегося.

Особое внимание в данной программе уделяется проектной деятельности, которая даёт возможность максимально проявить творческий потенциал ребёнка, на практике раскрыть синтез пространственных видов искусства, научить ребёнка планировать свою творческую деятельность, ориентироваться во времени, видеть конечную цель творческого процесса.

Программой предусмотрены творческие встречи с дизайнерами, художниками-графиками, иллюстраторами детской книги, посещение профильных образовательных

учреждений среднего и высшего образования, выставок книжной графики и дизайна.

Дополнительная общеобразовательная программа «Основы графического дизайна» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2020);
- Паспорт национального проекта «Образование» (утверждён президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 №16);
- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» (утверждена постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 №1642 (ред. от 22.02.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»);
- Стратегия развития и воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»);
- Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании) (воспитатель, учитель)» (ред. от 16.06.2019);
- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 5 мая 2018г. №298н);
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021г. № 287);
- Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования (утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. №413) (ред. 11.12.2020);
- Методические рекомендации по созданию и функционированию детских технопарков «Кванториум» на базе общеобразовательных организаций (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. №Р-4);
- Методические рекомендации по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-5);

– Методические рекомендации по созданию и функционированию в общеобразовательных организациях, расположенных в сельской местности и малых городах, центров образования естественно-научной и технологической направленностей («Точка роста») (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-6).

Актуальность программы состоит в том, что в процессе обучения у детей и подростков формируется дизайнерское мышление - особой установки сознания, которая позволяет человеку комплексно подходить к оценке и созиданию окружающей его предметной среды в целом и любого из её компонентов.

Согласно научным данным, дизайнерское мышление включает в себя следующие параметры: конструктивность, целесообразность, вариативность, гибкость; чувство стиля и стилиевой гармонии. Помимо них большое значение имеет мировоззренческая канва, т.е. понимание взаимосвязи «Природа – Человек – Предметная среда». Формирование дизайнерского мышления в цельном виде и на соответствующем уровне может быть наиболее успешно реализовано именно в рамках предметно-практической деятельности.

В результате освоения детьми программы, предполагается формирование у них самостоятельного творческого мышления, которое поможет им на пути к успеху не только в области искусства и дизайна, но и в других областях деятельности.

Педагогическая целесообразность реализация данной программы позволяет приобщить детей и подростков к богатейшей истории книги, опыту издательского дела, накопленному человечеством за тысячелетия, ознакомиться с лучшими образцами в истории книжного дела, современными достижениями в области иллюстрации, техническими возможностями полиграфии. Особое внимание в программе уделяется организации проектной деятельности, когда в процессе обучения дети и подростки учатся генерировать оригинальные идеи, ставить перед собой цели и задачи, планировать процесс работы, достигать результата, используя традиционные изобразительные средства и современные компьютерные технологии применять полученные навыки в различных сферах жизни.

Программа «Основы графического дизайна» включает следующие дисциплины: основы истории и теория дизайна, проектная деятельность, макетирование.

Приобщение ребёнка к изучению книжного наследия и его участие в создании авторских проектов делает художественную деятельность уникальным средством воспитания, обучения и развития ребенка.

Программа может быть адаптирована для обучающихся с ОВЗ и детей – инвалидов, приём которых осуществляется по заявлению родителей (законных представителей) и

решению психолого-медико-педагогической комиссии (ПМПК).

Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы: 10-15 лет. Психологические особенности подросткового возраста детей 10-15 лет подразумевают потребность в самостоятельности, самосовершенствовании, самоутверждении, признании со стороны взрослых прав, потенциальных возможностей, в том числе в участии в общественно важных делах. Ведущей деятельностью детей 14-15 лет, согласно психологическим особенностям детей старшего школьного возраста, является учебно-профессиональная, в процессе которой формируются мировоззрение, профессиональные интересы, самосознание и идеалы. Занятия проводятся в группах до 12 человек. Группа разновозрастная, учитываются индивидуальные особенности каждого ребенка.

Сроки реализации: общая продолжительность программы составляет 144 часа. Занятия проводятся в группах до 12 человек, продолжительность занятия не более 45 минут.

Уровень освоения: программа является общеразвивающей (базовый уровень). Она обеспечивает возможность обучения обучающихся с любым уровнем подготовки.

Методика обучения ориентирована на индивидуальный подход. Для того, чтобы каждый обучающийся получил наилучший результат, программой предусмотрены индивидуальные домашние задания для самостоятельного выполнения.

Форма обучения: очная.

Формы обучения и виды занятий: сочетание очной и очно-заочной форм образования с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

Основной вид занятий – комбинированный, сочетающий в себе элементы теории и практики. Большинство заданий курса выполняется самостоятельно с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств.

Занятия включают в себя теоретические и практические части, проводимые в различных формах. Основное количество времени отводится практическим заданиям, что способствует формированию трудовых навыков и способностей, разгрузке умственного напряжения учащихся. Каждая тема курса начинается с постановки задачи – характеристики предметной области, которую предстоит изучить. С этой целью педагог проводит демонстрацию презентации или показывает саму программу, а также готовые работы, выполненные в ней. Закрепление знаний проводится с помощью практики отработки умений самостоятельно решать поставленные задачи, соответствующие минимальному уровню планируемых результатов обучения.

Основные задания являются обязательными для выполнения всеми обучающимися группы. Задания выполняются на компьютере с использованием интегрированной среды

разработки. При этом обучающиеся не только формируют новые теоретические и практические знания, но и приобретают новые технологические навыки.

Методика обучения ориентирована на индивидуальный подход. Для того чтобы каждый подросток получил наилучший результат обучения, программой предусмотрены индивидуальные задания для самостоятельной работы на домашнем компьютере. Такая форма организации обучения стимулирует интерес обучающегося к предмету, активность и самостоятельность обучающихся, способствует объективному контролю глубины и широты знаний, повышению качества усвоения материала обучающимися, позволяет педагогу получить объективную оценку выбранной им тактики и стратегии работы, методики индивидуального обучения и обучения в группе, выбора предметного содержания.

Для самостоятельной работы используются разные по уровню сложности задания, которые носят репродуктивный и творческий характер. Количество таких заданий в работе может варьироваться.

В ходе обучения проводится промежуточное тестирование по темам для определения уровня знаний обучающихся. Выполнение контрольных заданий способствует активизации учебно-познавательной деятельности и ведёт к закреплению знаний, а также служит индикатором успешности образовательного процесса.

По типу организации взаимодействия педагогов с обучающимися при реализации программы используются личностно ориентированные технологии, технологии сотрудничества.

Реализация программы предполагает использование здоровьесберегающих технологий.

Здоровьесберегающая деятельность реализуется:

- через создание безопасных материально-технических условий;
- включением в занятие динамических пауз, периодической смены деятельности обучающихся;
- контролем соблюдения обучающимися правил работы на ПК;
- через создание благоприятного психологического климата в учебной группе в целом.

Форма организации деятельности: групповая, при реализации программы с применением дистанционных технологий – персональная, материалы курса будут размещены в виртуальной обучающей среде.

Программа основана на следующих принципах: доступности, наглядности, системности, последовательности.

Наполняемость учебных групп: 10 - 12 человек.

Срок освоения программы

Срок освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы графического дизайна» составляет 144 часа (1 год обучения).

Формы обучения и виды занятий по программе

Занятия по программе проходят в очной форме. В программе используются следующие формы обучения:

- Исследовательская проектная деятельность
- Самостоятельная индивидуальная работа
- Групповая работа (кооперативное обучение)
- Игры
- Презентации
- Творческая работа
- Экскурсии
- Мастер-класс
- Встреча с интересными людьми
- Творческая встреча
- Творческая мастерская
- Просмотр творческих работ по итогам изучения каждой темы программы
- Полугодовые выставки-просмотры творческих работ
- Тестирование по отдельным темам программы

Режим занятий

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

При проведении 2-х часовых занятий обязательны перемены продолжительностью 10 минут.

Допуск к занятиям производится только после обязательного проведения и закрепления инструктажа по технике безопасности по соответствующим инструктажам.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических правил, возрастных особенностей обучающихся и порядка проведения занятий.

По окончании программы в полном объеме обучающийся получает сертификат о прохождении программы установленного образца.

1.2. Цель и задачи программы:

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

Задачи:

обучающие:

- познакомить детей с историей письменности, книги, историей декоративно-прикладного искусства и дизайна;
- познакомить с технологиями в книжном производстве и особенностями профессии дизайнера в издательской сфере;
- содействовать формированию умений и навыков проектной и проектно-исследовательской деятельности, научить детей грамотно и творчески подходить к собственной работе над проектом;
- сформировать навыки технических приёмов работы с инструментами для макетирования, раскрыть выразительные возможности различных

материалов;

- способствовать развитию образного ассоциативного мышления, конструктивного видения, умения средствами графики и цвета передавать объем, форму, фактуру, взаимосвязь предметов в пространстве

воспитательные:

- формировать общую культуру обучающихся;
- содействовать эффективному взаимодействию обучающихся с окружающими;
- содействовать организации содержательного досуга;
- воспитывать эмоциональную отзывчивость на явления художественной культуры;
- воспитывать аккуратность, прилежание в работе, трудолюбие;
- воспитывать чувство удовлетворения от творческого процесса и результата;

развивающие:

- развивать общий кругозор;
- развивать художественно-эстетический вкус при составлении композиции и объектов предметного дизайна;
- знакомить с работой дизайнера;
- развивать творческую деятельность обучающегося.

1.3. Содержание программы

Учебный план

	Название раздела/темы	Количество часов			Формы аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Комплектование учебных групп. Входной контроль.	2	2	-	Анкетирование
2	Введение в дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу. Инструктаж по ТБ.	2	1	1	Тест
3	Основы истории и теории дизайна.	4	2	2	Тестовые задания. Самоанализ. Наблюдение педагога
4	Основы дизайна и композиции.	8	4	4	Тестовые задания. Самоанализ. Наблюдение педагога
5	Графический редактор Canva	16	6	10	Практические задания. Создание мини-проектов. Наблюдение педагога.
6	Графический редактор Crello	16	6	10	Практические задания. Создание мини-проектов. Наблюдение педагога
7	Проектная деятельность	16	4	12	Самоанализ и общее обсуждение плакатов

8	Работа с редактором Power point.	16	4	12	Самоанализ. Наблюдение педагога
9	Безопасность в интернете	2	2	-	Педагогическое наблюдение
10	Основы компьютерных технологий в дизайне	10	4	6	Тестовые задания. Контроль выполнения заданий.
11	Векторная графика Adobe Photoshop, Adobe Illustrator	24	8	16	Контроль выполнения заданий
12	Композиция в полиграфии	8	2	6	Педагогическое наблюдение
13	Создание мелкой печатной продукции	12	2	10	Педагогическое наблюдение
14	Экскурсии и творческие встречи	2	-	2	Педагогическое наблюдение
15	Итоговые занятия, выставки-просмотры.	6	-	6	Педагогическое наблюдение, самоанализ
	Итого:	144	53	91	

Содержание учебного плана

Тема 1. Комплектование учебных групп. Входной контроль (2 ч.)

Теория. Знакомство учащихся и педагога. Анкетирование.

Тема 2. Введение в дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу. Инструктаж по ТБ. (2 ч.)

Теория. Знакомство с учебным планом. Инструктаж по ТБ.

Практика. Выполнение простых операций на ПК.

Тема 3. Основы истории и теории дизайна (4 ч.)

Теория. Знакомство с профессией дизайнера. Его инструменты и объекты труда. Определение уровня обученности ребенка: рисование на тему «Что я люблю и умею рисовать».

Практика. Получение различных фактур. Знакомство с техникой «набрызга». Игры на развитие воображения.

Тема 4. Основы дизайна и композиции (8 ч.)

Теория. Замысел-основа дизайна и композиции. Формы композиции (линейно-

ленточная, центрическая, плоскостная, объемная, комбинированная). Передача ритма в узоре и в композиции. Контраст - одно из средств композиции. Композиционный центр. Способы передачи движения.

Практика. Изготовление работы на основе полосы, круга. Рисуем городской транспорт(автомобиль, пожарная, скорая машины).

Тема 5. Графический редактор Canva (16 ч.)

Теория. Общие сведения о работе с редактором. Обзор программных средств.

Практика. Создание мини-проектов. Печатных материалов (буклеты, плакаты, листовки), дизайн социальных сетей. Представление работ.

Тема 6. Графический редактор Crello (16 ч.)

Теория. Общие сведения о работе с редактором. Обзор программных средств.

Практика. Создание мини-проектов. Печатных материалов (буклеты, плакаты, листовки), дизайн социальных сетей. Представление работ.

Тема 7. Проектная деятельность (16 ч.)

Теория. Правила композиции для рекламы и плакатов.

Практика. Создание продукции в изученных графических редакторах.

Тема 8. Работа с редактором Power point (16 ч.)

Теория. Общие сведения о работе с редактором. Обзор программных средств.

Практика. Создание мини-проектов. Печатных материалов (буклеты, плакаты, листовки), дизайн социальных сетей. Проектирование творческой работы.

Тема 9. Безопасность в интернете (2 ч.)

Теория. Провести беседу по безопасной работе обучающихся в интернете.

Тема 10. Основы компьютерных технологий в дизайне (10 ч.)

Теория. Работа с изображением, разбор примеров.

Практика. Создание презентации на тему «Компьютерные технологии в дизайне». Работа по созданию объектов в программах.

Тема 11. Векторная графика Adobe Photoshop, Adobe Illustrator (24 ч.)

Теория. Кривые (контуры) Безье. Сложная деформация векторных изображений.

Практика. Создание и редактирование контуров. Изменение атрибутов контура. Трансформация контура. Создание комбинированных объектов. Создание групп перетекания и градиентов.

Тема 12. Композиция в полиграфии (8 ч.)

Теория. Композиция в полиграфии. Афиши Альфонса Мухи, Тулуза Лотрека. Плакатная живопись СССР.

Практика. Работа над созданием открытки, афиши.

Тема 13. Создание мелкой печатной продукции (12 ч.)

Теория. История печатной продукции.

Практика. Работа над созданием флаера, пригласительного билета, конверта.

Тема 14. Экскурсии и творческие встречи (2 ч.)

Практика. История печатной продукции. Посещение типографии

Тема 15. Итоговое занятие, выставки-просмотры. (6 ч.)

Практика. Подведение итогов года. Проведение конференции, круглого стола, выставки-презентации работ обучающихся.

1.4. Планируемые результаты освоения программы

К концу обучения по программе обучающиеся овладевают следующими компетентностями:

Образовательные (предметные):

- знание основы векторной графики;
- знание правил композиции в полиграфии;
- умение правильно оформлять доклад, реферат, создавать мелкую печатную продукцию (флаер, пригласительный билет, конверт), открытку, афишу.
- умение работать со слоями и масками, составлять коллажные композиции;
- навыки работы с графическим планшетом;

- умение использовать возможности векторных инструментов в растровой программе, уметь отличать их.

Метапредметные:

- умение постановки проблемы и поиска творческих способов её решения;
- умение поиска необходимой информации из максимально большего числа источников;
- умение поставить и удержать цель в процессе деятельности;
- умение контролировать, оценивать и корректировать свою деятельность;
- саморегуляция (волевое усилие, преодоление препятствий).
- умение работать в группе;
- навыки владения техникой общения в соответствии с принятыми нормами;
- умение интегрироваться в группу сверстников;
- умение строить продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми

Личностные:

- умение найти мотивацию к обучению,
- умение самосовершенствоваться и целенаправленно действовать в изучаемой сфере деятельности;
- навык толерантного отношения в межличностном общении и взаимодействии.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утвержденным «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» № 28 от 28.09.2020 (СП 2.4.43648 -20, пункт 3.6.2.)

Начало обучения – 01.09.2021г.

Окончание обучения – 31.05.2022г.

Срок обучения	1 год
Начало учебного года	01.09.2021г.
Окончание учебного года	31.05.2022г.
Выходные дни	31.12.2021г. – 09.01.2022г.

Количество учебных недель	36 недель
Количество часов за весь период обучения	144 часа
Продолжительность занятия (академический час)	45 мин
Периодичность занятий	2 раза в неделю по 2 часа
Промежуточная аттестация	12.11.2021г. – 18.11.2021г.
	17.03.2022г. – 23.03.2022г.
Итоговая аттестация	25.05.2022г. – 31.05.2022г.
Режим занятий	в соответствии с расписанием

2.2 Условия реализации программы

Материально-технические условия

Для реализации программы необходимо:

- оборудованный учебный кабинет (стол для педагога, столы для обучающихся, стулья, стенды).
- технические средства обучения (компьютеры, интерактивная доска, экран, принтер, резак, ризограф).
- компьютеры с установленной программой Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.
- Расходные материалы на весь учебный год: бумага писчая формата А4, бумага формата А3, клеевой карандаш, картон плотный, ножницы, краски гуашь, кисточки, баночки для воды.

Информационное обеспечение

1. www.sreda.boom.ru Среда обитания: дизайн, стили, библиотека по дизайну
2. www.rosdesign.com Дизайн как стиль жизни: история, теория, практика дизайна
3. www.kak.ru Журнал о графическом дизайне
4. https://spravochnik.ru/informatika/bazovye_znaniya_o_graficheskikh_redaktorah/ - уроки в графических редакторах
5. <https://inkscape.paint-net.ru/?id=3> - практические работы с описанием в графическом редакторе Inkscape.

Кадровое обеспечение:

Программа реализуется Хамедовой Е.И., педагогом дополнительного образования.

Согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по данной программе может работать педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации

2.3 Формы аттестации

Педагогический контроль знаний, умений и навыков учащихся осуществляется в несколько этапов и предусматривает несколько уровней.

1. **Входной контроль** Входной контроль проводится на первых занятиях с целью

выявления образовательного и творческого уровня учащихся.

2. Текущий контроль Текущий контроль проводится на каждом занятии с целью выявления правильности применения теоретических знаний на практике. Текущий контроль может быть реализован посредством следующих форм: наблюдение, индивидуальные беседы, тестирование, творческие работы, проблемные (ситуативные) задачи, практические работы и т. д. Комплексное применение различных форм позволяет своевременно оценить, насколько освоен учащимися изучаемый материал, и при необходимости скорректировать дальнейшую реализацию программы.

3. Промежуточный контроль. Промежуточный контроль проводится по окончании учебного года и представляет собой проверку уровня усвоения теоретических знаний, умений и навыков по темам изучаемого курса.

- Фронтальная и индивидуальная беседа.
- Цифровой, графический и терминологический диктанты.
- Выполнение дифференцированных практических заданий различных уровней сложности.
- Решение ситуационных задач, направленных на проверку умений использовать приобретенные знания на практике.

Промежуточный контроль предусматривает участие в чемпионатах, конкурсах и выставках разного уровня, проводится в рамках процедуры промежуточной аттестации.

4. Итоговый контроль.

Итоговый контроль проводится по сумме показателей за всё время обучения, а также предусматривает выполнение комплексной работы, проекта, проходит в рамках процедуры итоговой аттестации.

Защита проекта проводится с участием эксперта в данной области Буланова Анжела Валентиновна, директор МАУК ГДК «Русь».

Аттестация учащихся – неотъемлемая часть образовательного процесса, позволяющая всем его участникам оценить реальную результативность совместной творческой деятельности.

Промежуточная (итоговая) аттестация – оценка качества усвоения учащимися содержания программы по итогам очередного учебного года (завершения обучения по программе).

Аттестация учащихся проводится в соответствии с критериями оценки (приложение 1) и оформляется протоколом.

Вид контроля	Контрольные измерители(что проверяется)	Форма аттестации
Входной	Проверка начального уровня знаний, умений и навыков обучающихся; выявляется уровень владения базовыми знаниями и умениями в области компьютерных технологий, круг их интересов обучающихся	собеседование, наблюдение, творческие задания
Промежуточный	Проверка знаний, умений и навыков обучающихся; выявляется уровень владения знаниями и умениями в области компьютерных технологий, полученными в ходе обучения по программе	собеседование, наблюдение, творческие задания
Итоговый	Организация выставки работ всех обучающихся, наглядно-иллюстрирующая достигнутые успехи, как в области техники моделирования и проектирования, так и в области владения средствами современной компьютерной графики.	практическая работа; выставка работ.

2.4 Оценочные материалы

Диагностика результативности сформированных компетенций, обучающихся по дополнительной общеобразовательной программе осуществляется при помощи следующих методов диагностики и контроля (критерии и показатели в Приложении № 2):

- наблюдение,
- опрос,
- контрольные задания,
- практические задания.

2.5 Методическое обеспечение

Методы обучения: словесные методы обучения, практические методы обучения графическому дизайну, метод распознавания и определения признаков.

Педагогические технологии: технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология блочно-модульного обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология проектной деятельности, коммуникативная технология обучения, здоровьесберегающие технологии, информационно-коммуникационные технологии.

Формы организации учебного занятия. В соответствии с содержанием учебного плана и

поставленным для данного занятия задачами (функциями) определяется вид занятия (диагностическое занятие, вводное занятие, практическое занятие, практикум, выездное тематическое занятие и т.д.) и выбирается форма организации образовательного процесса (коллективная, групповая, парная, индивидуальная форма или одновременное их сочетание).

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

№	Раздел или тема программы	Формы занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Форма аттестации
1	Комплектование учебных групп. Входной контроль.	Собеседование	Тест, анкетирование	Тестовые задания	Компьютерный класс, программное обеспечение	Тест
2	Введение в дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу. Инструктаж по ТБ.	Лекция, семинар	Анкетирование	Методическая разработка	Компьютерный класс, программное обеспечение	Опрос
3	Основы истории теории дизайна.	Лекция, семинар	Словесные, наглядные. Индивидуальная, групповая работа.	Российские и зарубежные газеты и журналы, Интернет, дополнительная литература	Компьютерный класс, программное обеспечение	Тесты, викторины, доклады. Выпуск газеты.
4	Основы дизайна композиции.	Лекция, беседа. Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный	Демонстрация образцов готовых изделий	Лекционный класс, раздаточный материал: бумага, карандаш, линейка, ластик	Педагогическое наблюдение
5	Графический редактор Canva	Лекция, практикум. Работа над сбором материалов.	Эвристическая беседа, дидактические игры, упражнения.	Российские и зарубежные газеты и журналы, Интернет, дополнительная литература	Компьютерный класс, программное обеспечение	Тесты, анкетирование
6	Графический редактор	Лекция, беседа, практическое занятие.	Объяснительно-иллюстративный	Примеры аналогов практических	Компьютерный класс, программное обеспечение	Контроль выполнения заданий.

	Crello	Индивидуально-групповая	деятельностный	заданий	ое обеспечение	Педагогическое наблюдение
7	Проектная деятельность	Лекция, беседа. Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный	Электронные изображения, примеров архитектурных сооружений	Компьютерный класс, программное обеспечение	Педагогическое наблюдение, самоанализ
8	Работа с редактором Power point	Лекция, практическое занятие. Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный	Примеры аналогов практических заданий	Компьютерный класс, программное обеспечение	Контроль выполнения заданий. Педагогическое наблюдение.
9	Безопасность в интернете	Объяснение, лекция. Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный	Электронные изображения, памятка	Компьютерный класс, программное обеспечение	Педагогическое наблюдение
10	Основы компьютерных технологий в дизайне	Лекция, беседа, практическое занятие. Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный	Примеры аналогов практических заданий	Компьютерный класс, программное обеспечение	Контроль выполнения заданий. Педагогическое наблюдение
11	Векторная графика Adobe Photoshop, Adobe Illustrator	Лекция, практическое задание. Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный	Примеры аналогов практических заданий	Компьютерный класс, программное обеспечение	Контроль выполнения заданий. Педагогическое наблюдение
12	Композиция в полиграфии	Объяснение, лекция. Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, самостоятельный творческий поиск	Электронные изображения современной печатной продукции	Компьютерный класс, программное обеспечение	Педагогическое наблюдение, контроль выполнения заданий
13	Создание мелкой печатной продукции	Лекция, лабораторная работа, практикум, тренинг. Работа над выпуском флаера.	Словесные, наглядные; эвристическая беседа, анализ, сравнение и обобщение материалов периодических печатных изданий, дидактические игры. Индивидуальная, групповая работа.	Российские и зарубежные газеты и журналы, Интернет, дополнительная литература.	Компьютерный класс, программное обеспечение	Тесты. Выпуск газеты.
14	Экскурсии и творчески	Беседа, лекция	Практические	Методические рекомендации	Компьютерный класс, программное обеспечение	Коллективная рефлексия,

	е встречи			и	ое обеспечение	анкетирова ние
15	Итогов ые занятия , выставк и- просмотры.	Выставка, круглый стол, конференция	Беседа, обсуждени е	Методическа я рекомендац ия	Компьютер ный класс, программн ое обеспечение	Коллектив ная рефлексия, анкетирова ние

2.6 Список литературы

Для педагога:

1. Аббасов И.Б. Основы графического дизайна. - М.: ДМК Пресс, 2008. - 224 с.
2. Беда Г.В., Основы изобразительной грамоты. М. 1989.
3. Бесчастнов Н.П. Художественный язык орнамента: учебное пособие. Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2010.
4. Горлева Н.А. Первые шаги в мире искусства. М.1991.
5. Грамматика орнамента. Париж, «l'Aventurine», 2001.
6. Джоан Хансен, Цветы в акварели. Москва. - АСТ. Астрем, 2004.
7. Ковычева Е.И., Народная игрушка: учебно-методическое пособие, Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2012 г.
8. Кошаев В.Б. Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы. Издательство: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2012.
9. Кубышева М.А. Реализация технологии деятельностного метода на уроках разной целевой направленности. М.: УМЦ «Школа 2000...», 2005
10. Лесняк В. Графический дизайн (основы профессии). - М.: Индекс Маркет, 2011. - 301с.
11. Лобзин Ю.А. Программа элективного курса "Графический дизайн". -М.: Русское слово, 2010. - 232 с.
12. Лобзин Ю.А., Рожавский В.Г. Графический дизайн. - М.: Русское слово, 2008. - 203 с.
13. Лучшие орнаменты и декоративные мотивы/ пер.с англ. Т.М. Котельниковой.- М.: АСТ:Астрель, 2008.-638,(2)с.: ил.- (Карманная библиотека)
14. Михайлов С.М. История дизайна. - М.: Союз дизайнеров России, 2006. -393 с
15. Рунге В.Ф., Сеньковский В.В. Основы теории и методологии дизайна. М. МЗ-Пресс. 2001
16. Серов С. Дан Райзингер. - М.: Альма Матер, 2008. - 230 с

Для обучающихся:

1. Дуванов А. А. Рисуем на компьютере. Практикум. – С-Пб., 2005.
2. Залогова Л. «Практикум по компьютерной графике». Москва. Лаборатория базовых знаний. 2001 г.
3. Информатика. Учебник по базовому курсу .- М.: ООО «Издательство Лаборатория Базовых Знаний», 1998 г. – 464 с.: ил
4. Левин А. Самоучитель работы на компьютере. – СПб.: Питер, 2008г.
5. Под ред. Семакина И.Г., Хеннера Е.К. «Информатика. Задачник-практикум т.1», 7-11 классы - Москва, Лаборатория базовых знаний, 2001 г
6. Под ред. Семакина И.Г., Хеннера Е.К. «Информатика. Задачник-практикум т.2» 7-11 классы- Москва, Лаборатория базовых знаний, 2001 г
7. Райтман М.А., Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс, М.: Эксмо, 2011г.
8. Тучкевич Е., Самоучитель Adobe Photoshop CS5, СПб: БХВ-Петербург, 2011г.
9. Фролов М.И. Учимся на компьютере анимации. 2002
10. Фролов М.И. Учимся на компьютере рисовать. 2002
11. Ю.Шафрин «Основы компьютерной технологии», «Практикум по компьютерной технологии», 1998 г., Москва

Для родителей

1. Аббасов И.Б. Основы графического дизайна. - М.: ДМК Пресс, 2008. - 224 с.
2. Бесчастнов Н.П. Художественный язык орнамента: учебное пособие. Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2010.
3. Лесняк В. Графический дизайн (основы профессии). - М.: Индекс Маркет, 2011. - 301с.
4. Лобзин Ю.А. Программа элективного курса "Графический дизайн". -М.: Русское слово, 2010. - 232 с.

Приложение 1

Календарный учебный график дополнительной образовательной общеразвивающей программы «Основы графического дизайна»

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	сентябрь	01	Беседа.	2	Комплектование учебных групп. Входной контроль	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Входной контроль. Опрос
2.	сентябрь	06	Беседа. Практическая работа	2	Введение в дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу. Инструктаж по ТБ	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Тест
3.	сентябрь	08	Лекция	2	Основы теории и основы дизайна	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Самоанализ, педагогическое наблюдение
4.	сентябрь	13	Практическая работа	2	Основы теории и основы дизайна	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Тест. Педагогическое наблюдение
5.	сентябрь	15	Лекция	2	Основы дизайна и композиции	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Самоанализ, педагогическое наблюдение
6.	сентябрь	20	Лекция	2	Основы дизайна и композиции	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Самоанализ, педагогическое наблюдение
7.	сентябрь	22	Практическая работа	2	Основы дизайна и композиции	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Самоанализ, педагогическое наблюдение
8.	сентябрь	27	Практическая работа	2	Основы дизайна и композиции	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Тест. Педагогическое наблюдение
9.	сентябрь	29	Лекция	2	Графический редактор Canva	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Опрос
10.	октябрь	04	Лекция	2	Графический редактор Canva	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Опрос

11.	октябрь	06	Лекция	2	Графический редактор Canva	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Опрос
12.	октябрь	11	Практическая работа.	2	Графический редактор Canva	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Создание мини-проектов. Педагогическое наблюдение
13.	октябрь	13	Практическая работа	2	Графический редактор Canva	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Создание мини-проектов. Педагогическое наблюдение
14.	октябрь	18	Практическая работа	2	Графический редактор Canva	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Создание мини-проектов. Педагогическое наблюдение
15.	октябрь	20	Практическая работа	2	Графический редактор Canva	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Создание мини-проектов. Педагогическое наблюдение
16.	октябрь	25	Практическая работа	2	Графический редактор Canva	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Создание мини-проектов. Педагогическое наблюдение
17.	октябрь	27	Лекция	2	Графический редактор Crello	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Опрос
18.	ноябрь	01	Лекция	2	Графический редактор Crello	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Опрос
19.	ноябрь	03	Лекция	2	Графический редактор Crello	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Опрос
20.	ноябрь	08	Практическая работа.	2	Графический редактор Crello	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Создание мини-проектов. Педагогическое наблюдение
21.	ноябрь	10	Практическая работа	2	Графический редактор Crello	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Создание мини-проектов. Педагогическое наблюдение

22.	ноябрь	15	Практическая работа	2	Графический редактор Crello	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Создание мини-проектов. Педагогическое наблюдение
23.	ноябрь	17	Практическая работа	2	Графический редактор Crello	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Создание мини-проектов. Педагогическое наблюдение
24.	ноябрь	22	Практическая работа	2	Графический редактор Crello	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Создание мини-проектов. Педагогическое наблюдение
25.	ноябрь	24	Лекция	2	Проектная деятельность	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Опрос
26.	ноябрь	29	Лекция	2	Проектная деятельность	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Опрос
27.	декабрь	01	Практическая работа	2	Проектная деятельность	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Самоанализ и общее обсуждение плакатов
28.	декабрь	06	Практическая работа	2	Проектная деятельность	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Самоанализ и общее обсуждение плакатов
29.	декабрь	08	Практическая работа	2	Проектная деятельность	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Самоанализ и общее обсуждение плакатов
30.	декабрь	13	Практическая работа	2	Проектная деятельность	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Самоанализ и общее обсуждение плакатов
31.	декабрь	15	Практическая работа	2	Проектная деятельность	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Самоанализ и общее обсуждение плакатов
32.	декабрь	20	Практическая работа	2	Проектная деятельность	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Самоанализ и общее обсуждение плакатов
33.	декабрь	22	Лекция	2	Работа с редактором Power point	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Опрос

34.	декабрь	27	Лекция	2	Работа с редактором Power point	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Опрос
35.	декабрь	29	Практическая работа	2	Работа с редактором Power point	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 7	Самоанализ. Педагогическое наблюдение
36.	январь	10	Практическая работа	2	Работа с редактором Power point	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Самоанализ. Педагогическое наблюдение
37.	январь	12	Практическая работа	2	Работа с редактором Power point	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Самоанализ. Педагогическое наблюдение
38.	январь	17	Практическая работа	2	Работа с редактором Power point	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Самоанализ. Педагогическое наблюдение
39.	январь	19	Практическая работа	2	Работа с редактором Power point	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Самоанализ. Педагогическое наблюдение
40.	январь	24	Практическая работа	2	Работа с редактором Power point	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Самоанализ. Педагогическое наблюдение
41.	январь	26	Лекция.	2	Безопасность в интернете	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Опрос. Педагогическое наблюдение
42.	январь	31	Лекция	2	Основы компьютерных технологий в дизайне	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Опрос
43.	февраль	02	Лекция	2	Основы компьютерных технологий в дизайне	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Опрос
44.	февраль	07	Практическая работа	2	Основы компьютерных технологий в дизайне	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Контроль выполнения заданий
45.	февраль	09	Практическая работа	2	Основы компьютерных технологий в дизайне	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Контроль выполнения заданий
46.	февраль	14	Практическая работа	2	Основы компьютерных технологий в дизайне	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Контроль выполнения заданий. Тестовое задание

47.	февраль	16	Лекция.	2	Векторная графика Adobe Photoshop, Adobe Illustrator	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Опрос
48.	февраль	21	Лекция.	2	Векторная графика Adobe Photoshop, Adobe Illustrator	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Опрос
49.	февраль	28	Лекция.	2	Векторная графика Adobe Photoshop, Adobe Illustrator	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Опрос
50.	март	02	Лекция.	2	Векторная графика Adobe Photoshop, Adobe Illustrator	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Опрос
51.	март	07	Практическая работа	2	Векторная графика Adobe Photoshop, Adobe Illustrator	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Контроль выполнения заданий.
52.	март	09	Практическая работа	2	Векторная графика Adobe Photoshop, Adobe Illustrator	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Контроль выполнения заданий.
53.	март	14	Практическая работа	2	Векторная графика Adobe Photoshop, Adobe Illustrator	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Контроль выполнения заданий.
54.	март	16	Практическая работа	2	Векторная графика Adobe Photoshop, Adobe Illustrator	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Контроль выполнения заданий.
55.	март	21	Практическая работа	2	Векторная графика Adobe Photoshop, Adobe Illustrator	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Контроль выполнения заданий.
56.	март	28	Практическая работа	2	Векторная графика Adobe Photoshop, Adobe Illustrator	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Контроль выполнения заданий.
57.	март	30	Практическая работа	2	Векторная графика Adobe Photoshop, Adobe Illustrator	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Контроль выполнения заданий.
58.	апрель	04	Практическая работа	2	Векторная графика Adobe Photoshop, Adobe Illustrator	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Контроль выполнения заданий.

59.	апрель	06	Лекция	2	Композиция в полиграфии	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Опрос
60.	апрель	11	Практическая работа	2	Композиция в полиграфии	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Педагогическое наблюдение
61.	апрель	13	Практическая работа	2	Композиция в полиграфии	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Педагогическое наблюдение
62.	апрель	18	Практическая работа	2	Композиция в полиграфии	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Педагогическое наблюдение
63.	апрель	20	Лекция	2	Создание мелкой печатной продукции	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Опрос
64.	апрель	25	Практическая работа	2	Создание мелкой печатной продукции	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Педагогическое наблюдение
65.	апрель	27	Практическая работа	2	Создание мелкой печатной продукции	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Педагогическое наблюдение
66.	май	02	Практическая работа	2	Создание мелкой печатной продукции	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Педагогическое наблюдение
67.	май	04	Практическая работа	2	Создание мелкой печатной продукции	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Педагогическое наблюдение
68.	май	11	Практическая работа	2	Создание мелкой печатной продукции	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Педагогическое наблюдение
69.	май	16	Практическая работа	2	Экскурсии и творческие встречи	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Педагогическое наблюдение
70.	май	18	Практическая работа	2	Итоговые занятия., выставки-просмотры	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Педагогическое наблюдение, самоанализ
71.	май	23	Практическая работа	2	Итоговые занятия., выставки-просмотры	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Педагогическое наблюдение, самоанализ
72	май	25	Практическая работа	2	Итоговые занятия., выставки-просмотры	ЦЦОД «IT-куб» г. Тында каб. № 8	Педагогическое наблюдение, самоанализ
Итого				144			

ВХОДНОЙ КОНТРОЛЬ

Срок проведения: сентябрь

Цель: исследование имеющихся навыков и умений у учащихся.

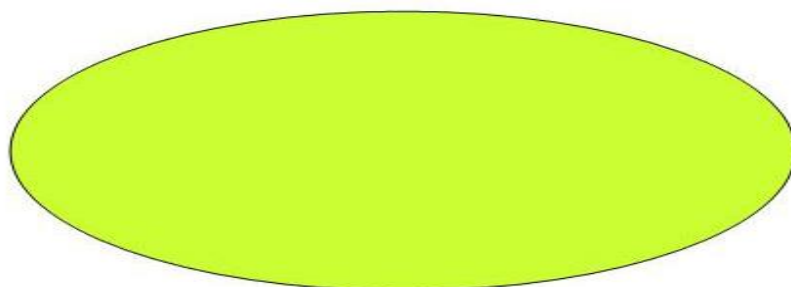
Форма проведения: тест.

Характеристика теста креативности Э.П. Торренса

Автор методики — Элис Пол Торренс, известный американский психолог, посвятивший жизнь исследованию творческого мышления и внёсший большой вклад в теоретическое и практическое изучение умственных процессов. В качестве педагога он много лет работал с одарёнными детьми. Тесты составлялись для выявления скрытых творческих способностей, а также с целью разработки коррекционных программ обучения, акцент в которых делался на индивидуальном подходе к каждому из учащихся. В полной мере осознавая всю сложность оценки креативного потенциала, который не может быть измерен в количественных показателях (в отличие от уровня интеллекта), Торренс тем не менее стремился создать надёжную методику для его изучения. Результаты диагностики обладают высокой степенью надёжности, так как методика была разработана по итогам длительных исследований, проведённых на большом количестве испытуемых. Тест творческого мышления Торренса предназначен для детей старшего дошкольного (5–6 лет) и школьного возраста (от 7 до 18 лет). Он состоит из 3 частей:

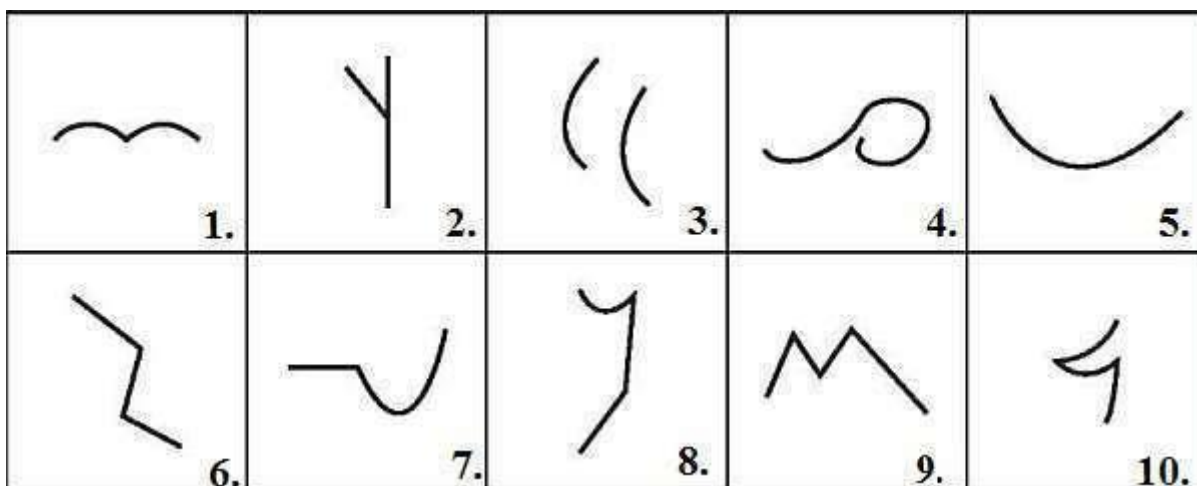
1.«Нарисуй картинку».

Испытуемым предлагается стимульный материал в виде овала, вырезанного из цветной бумаги (цвет экспериментатор выбирает самостоятельно, размер — с куриное яйцо). Приложив фигуру к листу чистой бумаги, ребёнок должен нарисовать законченную картинку, включающую в себя исходный элемент, и дать ей название.



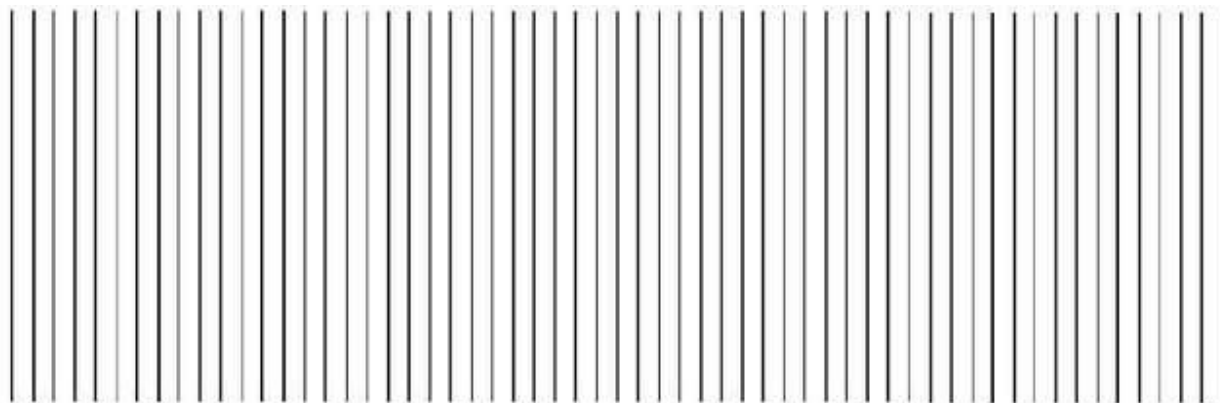
Первый субтест предполагает работу испытуемого с простым овалом

2. «Закончи рисунок» является наиболее распространённым из приведённых субтестов и может использоваться в качестве сокращённого варианта диагностики креативности Торренса. Суть его довольно проста: тестируемому предлагается набор фигур, которые он должен завершить таким образом, чтобы из каждой получилась осмысленная картинка. Испытуемому также требуется сопроводить каждый ответ письменным комментарием того, что он изобразил, чтобы экспериментатор мог верно оценить результат.



Второй субтест — набор фигур, которые дети должны завершить, превратив каждую в рисунок.

3.«Повторяющиеся линии». Тестируемому предлагается изображение 30 пар параллельных прямых. На основе каждой ребёнку нужно создать уникальный рисунок, который бы включал в себя исходные элементы.



На основе каждой пары линий тестируемый должен придумать рисунок в рамках третьего субтеста .

Процедура проведения диагностики творческого мышления.

Рекомендуется проводить тест в небольших группах — от 5 до 10 человек.(можно

индивидуально).

Причём чем младше участники, тем меньше их должно быть в объединении. Испытуемому полагается сидеть за столом одному или с помощником экспериментатора, который пояснит задание или подпишет рисунок в том случае, если ребёнок недостаточно хорошо и быстро это делает сам. Для детей дошкольного возраста тест лучше организовывать в индивидуальном порядке.

Для получения объективных результатов тестирование не должно включать в себя элемент соревнования или подразумевать наличие «правильных» ответов. **Напротив — исследованию полагается проходить в расслабленной и спокойной обстановке, в которой дети смогут раскрыть свой потенциал без страха получить плохую оценку.** Лучше всего, если экспериментатор преподнесёт задания в игровой форме. Сделать это будет не так сложно, поскольку тесты изначально предназначались для детей старшего дошкольного и школьного возраста, поэтому автор старался сделать их небанальными, чтобы заинтересовать тестируемых. Рекомендации к подготовке детей к предстоящей работе включают в себя фразы вроде: **«Ребята! Я уверен(а), что вам понравится предстоящая игра. Это поможет и нам понять, как вы умеете придумывать новое и решать разные вопросы. Вам потребуется подключить всю вашу фантазию и умение думать».**

Оптимальное количество испытуемых — не более 5–10 человек

Для выполнения заданий участникам тестирования нужна бумага, карандаши и ручки. Лучше убрать со стола все лишние предметы, которые могут отвлекать детей. Испытуемым также предоставляются листы со стимульным материалом. Во избежание путаницы следует обратить внимание детей на то, что бланки необходимо подписать. Рекомендуется предварять выполнение теста примерно таким вступлением: «Перед вами незаконченные фигуры. Если дорисовать к ним что-то, у вас получатся интересные картинки и истории. Это вам нужно сделать за 10 минут. Постарайтесь выдумать такой предмет или сюжет, который больше никто не нарисует. Придумайте ещё и необычное название для каждого изображения».

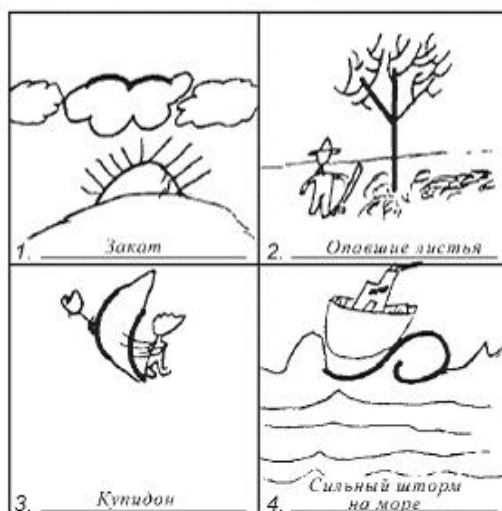
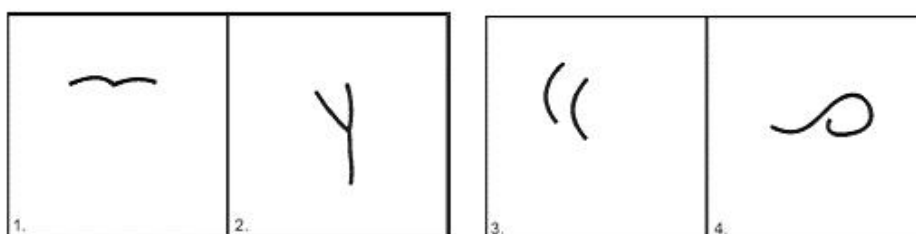
В отдельных источниках говорится, что не следует ограничивать детей по времени, так как это может помешать гармоничному протеканию творческого процесса. В оригинальном же описании теста указывается, что на выполнение каждого субтеста отводится 10 минут, поэтому экспериментатору понадобится секундомер. Если участники обеспокоены по этому поводу, то следует предупредить их, чтобы не волновались и работали в своём ритме: «Вы работаете с разной скоростью. Кто-то успевает сделать всё очень быстро, а затем

возвращается к заданиям и доделывает. Другие рисуют понемногу, но из каждой картинке делают сложные и интересные истории. Поступайте, как вам удобнее».

Экспериментатору следует обязательно поинтересоваться, не возникло ли вопросов. В случае замешательства понадобится повторить инструкцию простым и доступным языком с учётом возраста испытуемых. Но ни в коем случае нельзя предоставлять примеры выполнения теста, поскольку это может привести к снижению оригинальности работ.

По окончании тестирования организатору нужно проследить, чтобы к каждому рисунку был дан соответствующий комментарий. Если ребёнок забыл подписать какое-либо изображение, экспериментатору или его помощникам стоит сразу же выяснить ответы и подписать стимулы самостоятельно. В противном случае могут возникнуть сложности с интерпретацией результатов. Именно поэтому ассистентов должно быть достаточно, чтобы охватить всю группу испытуемых.

Тест креативности Торренса можно проводить повторно для оценки развития творческих способностей. Рекомендуется использовать при этом следующие пояснения: «Мы хотим понять, как изменились ваши умения придумывать новое и решать проблемы. Люди измеряют рост и вес регулярно, чтобы узнать, насколько выросли и поправились. Мы делаем почти то же самое, но только с целью исследования ваших способностей. Постарайтесь проявить себя как можно лучше». Сравнивая результаты тестов, можно отследить динамику развития креативности ребёнка на протяжении всего периода обучения в объединении.



Результат ребёнка обязательно должен включать не только дополненные фигуры, но и описания к ним.

Обработка и интерпретация результатов

Приступая к интерпретации, следует прежде всего оценить соответствие результатов заданию. Ответ признаётся неадекватным в случае, если:

- не был использован предложенный элемент;
- рисунок тестируемого представляет с собой неопределённую абстракцию;
- название картинки бессмысленное, не связанное с изображением;
- та или иная иллюстрация копирует один из предыдущих ответов.

Беглость

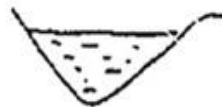
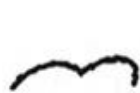
Беглость(продуктивность) оценивается подсчётом завершённых заданий: тестируемому начисляется по 1 баллу за каждое. Следует отметить, что этот критерий не является прямой оценкой творческого мышления. Он используется лишь в качестве ориентира для других параметров.

Оригинальность

Все результаты, которые были признаны адекватными, следует проанализировать по предложенной составителем теста шкале: баллы за оригинальность начисляются за статистически наиболее частые ответы на задания, заслуживающие 0 или 1 балла, редко встречающиеся и необычные варианты оцениваются 2 очками.

Этот показатель является наиболее значимым. **Высокие результаты по шкале оригинальности говорят о способности испытуемого находить нестандартные решения, отличные от общепринятых и банальных.**

Рассматриваемый показатель можно анализировать в соотношении с беглостью: для этого полученные за оригинальность баллы следует разделить на количество завершённых заданий и умножить на 100%.



Ответы тестируемого сверяются со списками, чтобы понять, какие оригинальные, а какие — не очень.

Примерные ответы с низкой оригинальностью:

Овал: 0 баллов: рыба, туча, облако, цветок, яйцо, звери (целиком, туловище, морда), озеро, лицо или фигура человека.

Стимул №1:

0 баллов: абстрактный узор, лицо, голова человека, очки, птица (летающая), чайка.

1 балл: брови, глаза человека, волна, море, животное (морда), кот, кошка, облачко, туча, сверхъестественные существа, сердце («любовь»), собака, сова, цветок, человек, мужчина, яблоко.

Стимул №2:

0 баллов: абстрактный узор, дерево и его детали, рогатка, цветок.

1 балл: буква (Ж, У и другие), дом, строение, знак, символ, указатель, птица, следы, ноги, цифра, человек.

Стимул №3:

0 баллов: абстрактный узор, звуковые и радиоволны, лицо человек, парусный корабль, лодка, фрукты, ягоды.

1 балл: ветер, облака, дождь, воздушные шарики, дерево и его детали, дорога, мост, животное или его морда, карусели, качели, колёса, лук и стрелы, луна, рыба, санки, цветы.

Стимул №4:

0 баллов: абстрактный узор, волна, море, вопросительный знак, змея, лицо человека, хвост животного, хобот слона.

1 балл: кот, кошка, кресло, стул, ложка, половник, мышь, насекомое, гусеница, червяк, очки, птица (гусь, лебедь), ракушка, сверхъестественные существа, трубка для курения, цветок.

Стимул №5:

0 баллов: абстрактный узор, блюдо, ваза, чаша, корабль, лодка, лицо человека, зонт.

1 балл: водоём, озеро, гриб, губы, подбородок, корзина, таз, лимон, яблоко, лук (и стрелы), овраг, яма, рыба, яйцо.

Стимул №6:

0 баллов: абстрактный узор, лестница, ступен, лицо человека.

1 балл: гора, скала, ваза, дерево (ель), кофта, пиджак, платье, молния, гроза, человек (мужчина, женщина), цветок.

Стимул №7:

0 баллов: абстрактный узор, автомобиль, ключ, серп.

1 балл: гриб, ковш, черпак, линза, лупа, лицо человека, ложка, половник, молоток, очки, самокат, символ (серп и молот), теннисная ракетка.

Стимул №8:

0 баллов: абстрактный узор, девочка (женщина), человек — голова или тело.

1 балл: буква: У и другие, ваза, дерево, книга, майка, платье, ракета, сверхъестественные существа, цветок, щит.

Стимул №9:

0 баллов: абстрактный узор, горы, холмы, животное и его уши, буква М;

1 балл: верблюд, волк, кот, лиса, лицо человека и фигура, собака.

Стимул №10:

0 баллов: абстрактный узор, гусь, утка, дерево (ель), сучья, лицо человека, лиса.

1 балл: Буратино, девочка, птица, сверхъестественные существа, цифры, человек (фигура).

Параллельные линии:

0 баллов: книга, тетрадь, бытовая техника, гриб, дерево, дверь, дом, забор, карандаш, коробка, лицо или фигура человека, окно, мебель, посуда, ракета, цифры.

Гибкость

Этот показатель позволяет оценить способность ребёнка переходить от одной стратегии к другой, уровень информированности и мотивации. Разнообразие идей и подходов у испытуемого выявляется количеством категорий, к которым могут быть отнесены его ответы (как рисунки, так и подписи к ним). Разделив это значение на показатель беглости и умножив его на 100%, можно получить индекс гибкости. Низкие результаты говорят о негибкости мышления либо о недостаточном интересе к выполнению теста.

Возможные категории:

- Автомобиль: машина легковая, гоночная, грузовая, повозка, тележка, трактор.
- Ангелы и другие божественные существа, их детали, включая крылья.
- Аксессуары: браслет, корона, кошелёк, монокль, ожерелье, очки, шляпа.
- Бельевая верёвка, шнур.
- Буквы: одиночные или блоками, знаки препинания.
- Воздушные шары: одиночные или в гирлянде.
- Воздушный змей.
- Географические объекты: берег, волны, вулкан, гора, озеро, океан, пляж, река, утёс.
- Геометрические фигуры: квадрат, конус, круг, куб, прямоугольник, ромб, треугольник.
- Декоративная композиция: все виды абстрактных изображений, орнаменты, узоры.
- Дерево: все виды деревьев, в том числе новогодняя ель, пальма.
- Дорога и дорожные системы: дорога, дорожные знаки и указатели, мост, перекрёсток, эстакада.
- Животное, его голова или морда: бык, верблюд, змея, кошка, коза, лев, лошадь, лягушка, медведь, мышь, обезьяна, олень, свинья, слон, собака.
- Животное: следы.
- Звуковые волны: магнитофон, радиоволны, радиоприёмник, рация, камертон, телевизор.
- Зонтик.
- Игрушка: конь-качалка, кукла, кубик, марионетка.
- Инструменты: вилы, грабли, клещи, молоток, топор.
- Канцелярские и школьные принадлежности: бумага, обложка, папка, тетрадь.
- Книга: одна или стопка, газета, журнал.
- Колёса: колесо, обод, подшипник, шина, штурвал.
- Комната или части комнаты: пол, стена, угол.
- Контейнер: бак, бидон, бочка, ведро, консервная банка, кувшин, шляпная коробка, ящик.
- Корабль, лодка: каноэ, моторная лодка, катер, пароход, парусник. Коробка: коробок, пакет, подарок, свёрток.
- Космос: космонавт. Костёр, огонь.
- Крест: Красный крест, христианский крест, могила.
- Лестница: приставная, стремянка, трап. Летательный аппарат: бомбардировщик, планер, ракета, самолёт, спутник.

- Мебель: буфет, гардероб, кровать, кресло, парта, стол, стул, тахта.
- Механизмы и приборы: компьютер, линза, микроскоп, пресс, робот, шахтёрский молот.
- Музыка: арфа, барабан, гармонь, колокольчик, ноты, пианино, рояль, свисток, цимбалы.
- Мячи: баскетбольные, теннисные, бейсбольные, волейбольные, комочки грязи, снежки.
- Наземный транспорт — см. «Автомобиль», не вводить новую категорию.
- Насекомое: бабочка, блоха, богомол, гусеница, жук, клоп, муравей, муха, паук, пчела, светлячок, червяк.
- Небесные тела: Большая Медведица, Венера, затмение луны, звезда, луна, метеорит, комета, солнце.
- Облако, туча: разные виды и формы.
- Обувь: ботинки, валенки, сапоги, тапки, туфли.
- Одежда: брюки, кальсоны, кофта, мужская рубашка, пальто, пиджак, платье, халат, шорты, юбка.
- Оружие: винтовка, лук и стрелы, пулемёт, пушка, рогатка, щит. Отдых: велосипед, каток, ледяная горка, парашютная вышка, плавательная доска, роликовые коньки, санки, теннис.
- Пища: булка, кекс, конфета, леденец, лепёшка, мороженое, орехи, пирожное, сахар, тосты, хлеб.
- Погода: дождь, капли дождя, метель, радуга, солнечные лучи, ураган.
- Предметы домашнего обихода: ваза, вешалка, зубная щётка, кастрюля, ковш, кофеварка, метла, чашка, щётка.
- Птица: аист, журавль, индюк, курица, лебедь, павлин, пингвин, попугай, утка, фламинго, цыплёнок.
- Развлечения: певец, танцор, циркач.
- Растения: заросли, кустарник, трава.
- Рыба и морские животные: гуппи, золотая рыбка, кит, осьминог.
- Сверхъестественные (сказочные) существа: Аладдин, баба Яга, бес, вампир, ведьма, Геркулес, дьявол, монстр, привидение, фея, черт.
- Светильник: волшебный фонарь, лампа, свеча, уличный светильник, фонарь, электрическая лампа.
- Символ: значок, герб, знамя, флаг, ценник, чек, эмблема.

- Снеговик. Спорт: беговая дорожка, бейсбольная площадка, скачки, спортивная площадка, футбольные ворота.
- Строение: дом, дворец, здание, изба, конура, небоскрёб, отель, пагода, хижина, храм, церковь. Строение, его части: дверь, крыша, окно, пол, стена, труба.
- Строительный материал: доска, камень, кирпич, плита, труба.
- Тростник и изделия из него. Убежище, укрытие (не дом): навес, окоп, палатка, тент, шалаш.
- Фрукты: ананас, апельсин, банан, ваза с фруктами, вишня, грейпфрут, груша, лимон, яблоко.
- Цветок: маргаритка, кактус, подсолнух, роза, тюльпан. Цифры. одна или в блоке, математические знаки.
- Часы: будильник, песочные часы, секундомер, солнечные часы, таймер.
- Девочка, женщина, мальчик, монахиня, мужчина, определённая личность, старик.
- Части тела человека: брови, волосы, глаз, губы, кость, ноги, нос, рот, руки, сердце, ухо, язык.
- Яйцо: все виды, включая пасхальное, яичница.

Разработанность

Разработанность подразумевает степень детализации рисунка — наличие уточняющих элементов, штриховки, теней, разнообразие цветов. Дополнительный балл начисляется за:

- ✓ каждую существенную деталь общего ответа. При этом каждый класс деталей оценивается один раз и при повторении не учитывается (например, при густой листве засчитывается 1 балл за весь элемент, несмотря на количество прорисованных листиков).
- ✓ цвет, если его использование дополняет основной сюжет изображения.
- ✓ особую штриховку (но не за каждую линию, а за общую идею) — тени, объём, оттенки.
- ✓ каждую идею оформления (кроме чисто количественных повторений) рисунка, значимую с точки зрения сюжета. Например, одинаковые предметы иногда изображаются для создания ощущения пространства.
- ✓ поворот рисунка на 90 градусов и более, оригинальность ракурса (вид снизу или изнутри, например), выход изображения за рамки стимула.
- ✓ подробный заголовок.

Высокие показатели разработанности говорят об изобретательности и способности

к конструктивной деятельности. Низкие характерны для детей со слабой мотивацией и успеваемостью.

Абстрактность названия

В тесте оцениваются не только рисунки участников, но и названия-пояснения, которые они им дают. Баллы за заголовки начисляются по следующей шкале:









0: очевидные названия, простые, констатирующие класс, к которому принадлежит нарисованный объект, состоящие из одного слова («Сад», «Горы», «Булочка» и так далее);

1: простые названия, описывающие конкретные свойства нарисованных объектов, которые выражают лишь то, что мы видим на рисунке, либо описывают то, что человек, животное или предмет делают на изображении, или из каких легко выводятся наименования класса, к которому относится объект («Мурка», «Летящая чайка», «Новогодняя ёлка», «Саяны», «Мальчик болеет» и прочие);

2: образные названия («Загадочная русалка», «SOS»), описывающие чувства, мысли («Давай поиграем», например);

3: абстрактные и философские заголовки, выражающие суть рисунка, его глубинный смысл («Мой отзвук», «Зачем выходить оттуда, куда ты вернёшься вечером» и подобные).

Пример расшифровки Представленный на картинке пример демонстрирует, как начисляются баллы в соответствии со шкалами. Первая цифра (слева направо) относится к номеру категории, вторая обозначает баллы, полученные за оригинальность, третья — очки за разработанность.

67—1—5	 Купидон	 Сильный шторм на море.	33—0—7
36—1—6	 Бассейн с золотыми рыбками	 Классная работа	19—2—4
36—0—6	 открывающий дверь	 Человек	37—0—3
4—1—6	 кошка		

Каждый рисунок оценивается по трём параметрам: номер категории ответа, оригинальность и разработанность.

Подсчёт баллов и их анализ.

Все выставленные баллы суммируются и делятся на количество категорий, по которым оценивалась работа ребёнка (беглость, оригинальность и так далее). Результаты сверяются со следующей шкалой:

- 30 — плохо;
- 0—34 — меньше нормы;
- 35—39 — немного ниже нормы;
- 40—60 — норма;
- 61—65 — несколько лучше нормы;
- 66—70 — выше нормы; >70 — отлично.

Таблица: Средние значения показателей креативности у учащихся разных классов.

Классы	Беглость	Гибкость	Оригинальность	Разработанность
1 — 2	9,0	7,5	10,3	22,4
3 — 4	8,9	7,6	9,7	31,7
5 — 6	9,0	6,8	9,2	30,4
7 — 8	9,1	7,4	9,6	11,8
9	9,7	8,1	10,7	40,4
1 — 9	9,2	7,6	10,0	31,3

Сам Торренс утверждал, что для успеха во взрослой жизни одного только творческого потенциала недостаточно. Для полной реализации возможностей человеку также требуется наличие определённых умений и мотивации. Только при условии сочетания этих трёх составляющих можно рассчитывать на большие творческие достижения в дальнейшей жизни. Иными словами: мало иметь способности к креативности, их нужно развивать и стремиться применять смолоду.