

Министерство образования Кировской области

Кировское областное государственное общеобразовательное  
бюджетное учреждение  
«Средняя школа пгт Суна»

СОГЛАСОВАНА  
Педагогическим советом  
КОГОБУ СШ пгт Суна  
Протокол № 1 от 26.08.2022г.



УТВЕРЖДАЮ  
Н.В.Хохрякова  
директор КОГОБУ СШ пгт Суна  
Приказ № 168/1 от 26.08.2022г.

Министерство образования Кировской области  
Кировское областное государственное общеобразовательное бюджетное учреждение «Средняя школа пгт Суна»

**Дополнительная  
общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
«Графический дизайн»  
Технической направленности**

Возраст обучающихся: 11 – 17 лет

Срок реализации: 1 год

Программу составила  
Пантюхина Екатерина Геннадьевна  
Педагог дополнительного образования

Суна 2022

## РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

### 1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» является модифицированной, общекультурной, стартовой.

**Актуальность** дополнительной общеразвивающей программы «Графический дизайн» подтверждается ее направленностью на реализацию целей и задач, обозначенных в государственных документах стратегического планирования, а именно:

- достижения целевых показателей охвата детей программами технической и естественнонаучной направленности дополнительного образования, намеченных в проекте «Успех каждого ребенка» в рамках национального проекта «Образование». «Паспорт национального проекта «Образование» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 N 16);

- реализацию задачи обновления воспитательного процесса с учетом современных достижений науки и на основе отечественных традиций: поддержку научно-технического творчества детей, обозначенной в пункте 2 раздела III «Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);

- достижение целей подпрограммы «Развитие дополнительного образования детей и реализация мероприятий молодежной политики» государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (утверждена Постановлением Правительства Российской Федерации «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» от 26 декабря 2017 г. № 1642) по увеличению численности детей и молодежи, занимающихся по дополнительным общеобразовательным программам технической и естественнонаучной направленности;

- осуществление задачи по формированию у населения с детства необходимых для инновационного общества и инновационной экономики знаний, компетенций, навыков и моделей поведения, поставленной в Стратегии инновационного развития Российской Федерации на период до 2020 года (утверждена распоряжением правительства Российской Федерации от 08.12.2011 № 2227-р).

Дизайн – это отправная точка работы в любом направлении современного компьютерного мира. Сделать дизайн – значит не просто нарисовать, а сгенерировать художественную идею, готовую к техническому воплощению. Дизайн для анимации, web-страницы или полиграфии можно сравнить с дизайном автомобиля. Машина должна не только радовать глаз, но и предполагать устойчивость на дороге, безопасность в использовании, комфорт водителя и пассажиров, а также учитывать производственные и другие экономические возможности.

#### **Отличительные особенности программы**

В результате освоения образовательной программы «Графический дизайн» обучающиеся получают начальные знания о сферах применения различных видов дизайна, будут знать основы компьютерного дизайна, принципы применения законов композиции на практике, инструментальные средства для создания макетов, познакомятся с основами черчения и технического английского языка; будут развивать чувство вкуса и вариативное мышление, способности анализировать результаты своей деятельности и находить нестандартные варианты решения поставленной задачи.

**Практическая значимость** программы заключается в следующем:

В процессе освоения курса подростки познакомятся с миром профессий сферы дизайна; изучат основные принципы дизайна; сформируют и закрепят навыки работы в программах AdobeIllustrator, AdobePhotoshop, AdobeInDesign и AdobeAcrobatPro; научатся создавать макеты упаковок; сформируют умения и навыки представления своей работы.

### **Адресат программы**

Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн» рассчитана на детей 11 – 17 лет. Объединение комплектуется на основании заявлений законных представителей учащихся. Группы формируются из школьников разного возраста на добровольной внеконкурсной основе.

### **Особенности организации образовательного процесса**

- **Объем программы:** 16 часов.
- **Срок реализации программы:** 1 год.
- **Режим обучения:** 45 минут
- **Количество учащихся** 12 – 20 человек
- **Форма обучения:** очная

**Методы обучения;** словесные, наглядные, практические, проектные.

**Формы проведения занятий:** комбинированные, теоретические, практические, диагностические, лабораторные, контрольные, репетиционные, тренировочные, мастер-классы, самостоятельная и групповая продуктивная деятельность, проектная деятельность, проблемное изложение материала, с помощью которого дети сами решают возникающие познавательные задачи, конкурсы, соревнования, очные и заочные экскурсии, конференции, флеш-мобы, челленджи, акции, он-лайн марафоны, квесты.

Во время практических занятий основной задачей обучающихся является создание правильных моделей, т.е. моделей, в которых соблюдены принципы:

- параметричности – соблюдена возможность использования задаваемых параметров, таких как длина, ширина, радиус изгиба и т.д;
- ассоциативности, то есть, соблюдена возможность формирования взаимообусловленных связей в элементах модели, в результате которых изменение одного элемента вызывает изменение и ассоциированного элемента.

## **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель:** Содействовать формированию личности, стремящейся к творческой самореализации средствами графического дизайна.

### **Задачи программы**

#### ***Обучающие:***

- формировать умение использовать различные технические приемы компьютерного дизайна;
- отрабатывать практические навыки работы с компьютерными дизайнерскими программами;
- формировать навыки организации и планирования работы;
- ознакомить с основами знаний в области композиции, формообразования, цветоведения.

#### ***Развивающие:***

- развить глазомер, пространственное и образное мышление, фантазию ребенка;
- формировать художественный вкус и гармонию между формой и содержанием художественного образа;
- развивать внимание, логическое, абстрактное и аналитическое мышление и самоанализ;
- развивать творческий потенциал ребенка, его познавательную активность;

#### ***Воспитательные:***

- воспитать культуру поведения на занятиях, конкурсах, мероприятиях;
- формировать коммуникативную культуру, умение работать в команде;
- воспитать художественный вкус.

## **1.3. Содержание программы**

## Учебный план

№	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		всего	теория	практика
<b>1</b>	<b>Раздел 1. Введение</b>	<b>1</b>	<b>0,5</b>	<b>0,5</b>
1.1	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Краткий обзор программы.	1	0,5	0,5
<b>2</b>	<b>Раздел 2. Графический редактор AdobeIllustrator.</b>	<b>15</b>	<b>7,5</b>	<b>7,5</b>
2.1	Программа AdobeIllustrator: состав, особенности. Интерфейс.	2	1	1
2.2	Основы и приемы работы с объектами.	2	1	1
2.3	Планирование и создание макета.	2	1	1
2.4	Работа с текстом.	2	1	1
2.5	Работа с цветом. Цветовые модели.	1	0,5	0,5
2.6	Работа с растровыми изображениями.	2	1	1
2.7	Использование спецэффектов.	2	1	1
2.8	Итоговая творческая работа.	2	1	1
	<b>Итого:</b>	<b>16</b>	<b>8</b>	<b>8</b>

### Содержание учебного плана

#### Раздел 1. Введение

*Теория:* Презентация программы, знакомство с планом работы объединения, инструктаж по технике безопасности на занятии, правила обращения с электрическими приборами, правила поведения на занятии, во время мероприятий, в общественных местах.

*Практика:* Опрос. Тренинг на командообразование.

*Формы проведения занятий:* презентация, беседа с обсуждением, тренинги.

#### Раздел 2. Графический редактор AdobeIllustrator.

*Теория:*

- принцип работы векторной графики; цветовая модель CMYK;
- интерфейс векторного графического редактора AdobeIllustrator, правила и приемы работы;
- знакомство с главным меню, меню контрол, панелью инструментов, рабочей областью.

*Практика:*

- приемы настройки рабочего пространства редактора AdobeIllustrator;
- инструментарий программы AdobeIllustrator, палитры, приемы настройки монтажной области;
- приемы работы с заливками и контурами;
- свойства палитры, приемы обработки контуров;
- принципы и приемы работы с кривыми Безье;
- обработка текста.

*Формы проведения занятий:* демонстрация, мастер-класс, самостоятельная продуктивная деятельность.

#### 1.4. Планируемые результаты освоения программы

По итогам освоения программы «Графический дизайн» обучающиеся достигают следующие *предметные результаты*:  
будут понимать/знать:

- смысл изучаемых понятий, принципов и закономерностей;
- знать назначение и возможности различных программ и их инструментария;
- способы работы со специальными инструментами;
- особенности

*уметь:*

- создавать информационные объекты, оперировать ими,
- оценивать числовые параметры информационных объектов и процессов,
- приводить примеры практического использования полученных знаний;
- применять средства информационных технологий для выполнения практических задач;
- создавать творческие проекты.

Перечень метапредметных результатов освоения программы:

- регулятивные: самостоятельно формулировать тему и цели занятия, сохранять цель и задачи на протяжении занятия, работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность; соотносить планируемые и реальные результаты своей деятельности, соотносить свои действия с целью и исправлять ошибки, понимать причины успеха/неуспеха, делать выводы и корректировать свою работу и поведение;
- познавательные: излагать полученную информацию, интерпретируя ее в контексте решаемой задачи; самостоятельно выстраивать рассуждения; осуществлять анализ, устанавливать аналогии; выбирать из предложенных и самостоятельно искать средства для решения задач; самостоятельно разрабатывать проектные продукты, используя разнообразные источники и материалы, оформлять результаты своей деятельности, представлять их на современном уровне;
- коммуникативные: строить позитивные отношения в процессе учебной деятельности, критически относиться к своему мнению, корректировать его; корректно и аргументированно отстаивать свою точку зрения; целенаправленно использовать информационные ресурсы для достижения цели, осуществления совместной продуктивной деятельности;

Личностные результаты:

- знать и применять правила техники безопасности в специализированном кабинете, адекватно оценивать пользу и вред от работы за компьютером, уметь организовать свое рабочее время, распределить силы и т.д;

Предметным результатом обучения является достижение базовой информационно-коммуникационной компетентности учащегося.

**Учащиеся должны знать/понимать:**

- сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации.
- возможности и области применения, достоинства и недостатки растровой и векторной графики, виды современных графических редакторов;
- различные форматы документов точечных рисунков;
- назначение и возможности программ векторной и растровой графики.
- элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программ графических редакторов;
- устройства ввода и вывода изображений;
- способы представления изображения для различных устройств; способы создания и обработки графической информации
- единицы измерения физического размера изображения;
- команды пункта меню «Изображение»;
- виды и особенности использования инструментов ретуширования изображения.

- способы работы с инструментами, предназначенными для выделения областей, способы изменения границ выделения, виды и возможности преобразований выделенной области, способы работы с основными графическими объектами их заливками и контуром;
- способы повышения резкости изображения, осветления и затемнения фрагментов изображения.
- режимы работы с выделенными областями;
- назначение маски;
- назначение канала.
- особенности создания компьютерного коллажа.
- сущность и специфику слоя, фонового слоя;
- особенности формирования многослойных изображений;
- назначение и виды спецэффектов;
- назначение и виды фильтров.

***Учащиеся должны уметь:***

- следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;
- определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи.
- создавать графические документы и задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах, копировать информацию из одного документа в другой;
- находить нужные палитры в окне программ графических редакторов, открывать и скрывать палитры;
- выбирать и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки простейших изображений.
- применять в работе кривые Безье, работать с заливками и обводками;
- управлять окном просмотра документа, в том числе масштабом просмотра.
- определять наиболее предпочтительные устройства ввода-вывода для представления изображения;
- определять физический размер изображения по заданному размеру в пикселях и разрешению;
- настраивать яркость и контрастность изображения, цветовой баланс изображения, осуществлять цветовую коррекцию;
- изменять размеры изображения, кадрировать изображение.
- применять различные инструменты выделения, перемещать и изменять границы выделения, преобразовывать выделенную область;
- использовать режим быстрой маски;
- применять и редактировать маску слоя;
- сохранять выделенную область в каналах.
- применять различные возможности Adobe Photoshop для восстановления старых или испорченных фотографий.
- оперировать с многослойными изображениями, создавать, редактировать и трансформировать слои;
- использовать инструмент «Текст» для ввода текста, редактировать введённый текст;
- применять возможности программы Adobe Photoshop для создания сложных фотоколлажей.
- использовать возможности Adobe Photoshop (слои, выделение, фильтры и т.п.) для создания спецэффектов.

## РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### 2.1. Календарный учебный график

Работа по программе осуществляется с 01 сентября по 26 июня

### 2.2. Условия реализации программы

#### *Материально-техническое обеспечение:*

- столы для компьютера;
- компьютерные стулья;
- шкафы для дидактических материалов, пособий;
- специальная и научно-популярная литература для педагога и учащихся;
- канцтовары;

#### *Информационное обеспечение:*

- *Персональный компьютер (ноутбук) (на каждого участника)*
- *Рабочее место педагога с техническими характеристиками*
- *мультимедийный проектор короткофокусный (ультракороткофокусный);*
- *Принтер цветной светодиодный формата А3;*

### 2.3. Формы аттестации (контроля)

**Входной контроль** проходит в виде собеседования или анкетирования, в ходе которого педагогом выявляются интересы и склонности подростков.

**Промежуточный контроль** осуществляется в форме оценки выполненных работ. Таким образом, определяется качество усвоения обучающимися содержания образовательной программы и способность его применять свои знания в дальнейшем самостоятельно.

**Итоговый контроль** проводится в форме выполнения и защиты итогового проекта.

### 2.4. Методическое обеспечение

#### **Методы обучения:**

1. **Словесный:** объяснение нового материала; рассказ обзорный для раскрытия новой темы; беседы с учащимися в процессе изучения темы.
2. **Наглядный:** применение демонстрационного материала, наглядных пособий, карт, презентаций по теме.
3. **Практический:** работа с картами, иллюстрациями, фотографиями, предметами из музейного фонда; природным материалом, выполнение учащимися определенных исследовательских заданий
4. **Игровой:** создание специальных игровых заданий, моделирующих реальную жизненную ситуацию, из которой учащимся предлагается найти выход.

#### **Технологии:**

1. **Технология проблемного диалога.** Учащимся не только сообщаются готовые знания, но и организуется такая их деятельность, в процессе которой они сами делают «открытия», узнают что-то новое и используют полученные знания и умения для решения жизненных задач.
2. **Технология коллективного взаимообучения** («организованный диалог», «сочетательный диалог», «коллективный способ обучения (КСО), «работа учащихся в парах сменного состава») позволяет плодотворно развивать у обучаемых самостоятельность и коммуникативные умения.

**3.** Игровая технология. Игровая форма в образовательном процессе создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения к деятельности. Способствует развитию творческих способностей, продуктивному сотрудничеству с другими учащимися. Приучает к коллективным действиям, принятию решений, учит руководить и подчиняться, стимулирует практические навыки, развивает воображение.

**4.** Элементы здоровьесберегающих технологий являются необходимым условием снижения утомляемости и перегрузки учащихся.

**5.** Информационно-коммуникационные технологии активизируют творческий потенциал учащихся; способствует развитию речи, повышению качества знаний; формированию умения пользоваться информацией, выбирать из нее необходимое для принятия решения, работать со всеми видами информации и т.д.

## **2.5. Управляемость программы**

2.6.1. В современных условиях программа может быть реализована в очно-заочной форме и дистанционно с помощью интернет-ресурсов на платформах для проведения онлайн-занятий Sferum и Discord, а также в Skype, социальных сетях и с помощью электронной почты.

2.6.2. Учащиеся могут быть сформированы в группы одного возраста или разных возрастных категорий.

2.6.3. В рамках программы проводят как аудиторные, так и внеаудиторные (самостоятельные) занятия в объединениях (по группам, индивидуально или всем составом объединения).

2.6.4. При реализации программы при наличии условий и согласия руководителя объединения совместно с несовершеннолетними учащимися могут участвовать их родители (законные представители).

2.6.5. В рамках программы педагог может организовывать и проводить массовые мероприятия, создавать необходимые условия для совместной деятельности учащихся и родителей (законных представителей).

2.6.6. Реализация программы может сопровождаться созданием уникальных модулей и частей инфраструктуры в зависимости от профиля и возможностей образовательной организации.



## 2.6. Список литературы

### Нормативно-правовые акты и документы

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4.07.2014 г. «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
4. Проект «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» (паспорт проекта утвержден президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 N 16);
5. Стратегия инновационного развития Российской Федерации на период до 2020 года. Распоряжение правительства Российской Федерации от 08.12.2011 № 2227-р.
6. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 24 апреля 2015 года № 729-р.
7. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года». Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р.
8. Письмо Министерства образования и науки от 18 ноября 2015 года № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)).
9. Государственная программа «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2016-2020 годы». Постановление Правительства Российской Федерации от 30 декабря 2015 года №1493.

### Литература для педагога

1. Гин, А. Приемы педагогической техники / А. Гин. – М.: Вита-пресс, 2009.
2. Жданов, А. Flash5. Краткий курс / А. Жданов. – СПб: Питер, 2001.
3. Кнабе, Г.А. Photoshop CS2 Эффективное руководство для новичков. Самоучитель / Г.А. Кнабе. – М.: ИТ-пресс, 2008.
4. Колеватов, Н.М. Реализация возможностей медиаобразования в дополнительном образовании детей // Информатика и образование Ежемесячный научно-методический журнал. – №12. – 2012. – С. 9-11.
5. Комолова, Н.В. CorelDrawX8. Самоучитель / Н.В. Комолова, Е.С. Яко в лев а. – М.: ВHV, 2016.
6. Леонтьев, Ю. CorelDRAW– 2000/ Ю. Леонтьев. – СПб: Питер, 2000.
7. Луций, С.А. Самоучитель PhotoShop7 / С.А. Луций. – СПб: Питер, 2005.
8. Маргулис, Д. Photoshop6 для профессионалов классическое руководство по цветокоррекции. /Пер. сангл./ДенМоргулис. – М:2001.
9. Молочков, В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель / В.П. Молочков. – СПб: Питер, 2004.
10. Сырых, Ю. Современный веб-дизайн. Настольный и мобильный / Ю. Сырых. – М.: Диалектика, 2014.

### Литература для обучающихся и родителей

1. Леонтьев, Ю. CorelDRAW– 2000/ Ю. Леонтьев. – СПб: Питер, 2000.
2. Луций, С.А. Самоучитель PhotoShop7 / С.А. Луций. – СПб: Питер, 2005.
3. Маргулис, Д. Photoshop6 для профессионалов классическое руководство по цветокоррекции. /Пер. сангл./ДенМоргулис. – М:2001.
4. Молочков, В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель /

В.П. Молочков. – СПб: Питер,2004.

5. Шерман, У. Скетчи. 50 креативных заданий для дизайнеров / Уитни Шерман. – СПб.: Питер, 2015.

#### **Интернет-ресурсы**

1. Есенкова Е.А. Современное учебное занятие в учреждении дополнительного образования детей [электронный ресурс] / Сайт [metod-kopilka.ru](http://www.patriotvrn.ru/metod-kopilka) – Режим доступа: <http://www.patriotvrn.ru/metod-kopilka> – Загл. с экрана.
2. Современные педагогические технологии в учреждении дополнительного образования детей (из опыта работы Л.А. Мацко) [электронный ресурс] / Сайт Муниципального автономного учреждения дополнительного образования Александровского района Оренбургской области «Центр развития» – Режим доступа: [http://alex-cvr.ucoz.ru/Covrem\\_pedtex.doc](http://alex-cvr.ucoz.ru/Covrem_pedtex.doc). – Загл. с экрана.
3. Уроки Photoshop (статьи и видео уроки по фотошопу)[электронный ресурс] / Сайт Уроки Photoshop – Режим доступа: <https://photoshop-master.ru/articles/> – свободный.