

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО И ЮНОШЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
ГОРОДСКОГО ОКРУГА ГОРОД ОКТЯБРЬСКИЙ РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН

СОГЛАСОВАНО
на заседании
Методического совета
МБУ ДО «ДДиЮТ»
протокол № 1
от « 18 » 08 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ ДО «ДДиЮТ»
В.П.Ульянова

приказ № 120
от « 18 » 08 2022 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»

Уровень освоения программы: базовый
Срок реализации: 1 год (144 час.)
Возраст обучающихся: 12 - 15 лет
Автор-составитель:
Беликова Анна Рашитовна,
старший педагог дополнительного образования

г. Октябрьский, 2022 год

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» реализуется в рамках создания новых мест национального проекта "Образование" федерального проекта "Успех каждого ребенка".

Программа ориентирована на стандарты соревнований «Молодые профессионалы» WorldSkills Russia Junior по компетенции «Графический дизайн». Программа разработана с учётом Профессионального стандарта «Графический дизайнер», утвержденного Приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 17 января 2017 № 40н, регистрационный номер 573, код вида профессиональной деятельности 11.013. Обучающиеся на практике знакомятся с профессиональными обязанностями дизайнера-иллюстратора.

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.

Направленность программы

Направленность программы - техническая.

Уровень программы

Уровень освоения программы - базовый. Освоение программного материала данного уровня предполагает получение обучающимися базовых знаний в области изобразительного творчества и графического дизайна.

Актуальность программы

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. В подростковом возрасте подростки всерьез задумываются о своей будущей специальности, при этом они готовы воспринимать более серьезную подачу информации, а также у них возникает желание глубже понимать предмет изучения. Программа «Графический дизайн» предполагает серьезное изучение основных графических программ, приемов работы в сфере компьютерной графики. Программа предусматривает включение в учебный процесс смену видов деятельности (практической и теоретической), повышенное внимание к творчески одаренным учащимся, помогает при необходимости планировать индивидуальную работу с обучающимися разной подготовки.

Отличительные особенности и новизна

Программа «Графический дизайн» состоит из двух модулей:

Модуль 1. Основы изобразительной деятельности.

Модуль 2. Компьютерная графика. Работа в графических редакторах с использованием графических планшетов.

Два модуля в течение учебного года ведутся параллельно. То есть обучающиеся осваивают основы изобразительной деятельности одновременно с работой за ноутбуками и графическими планшетами. Педагог вправе изменять последовательность изучения разделов и тем внутри модуля, предусмотренных данной программой.

В результате освоения образовательной программы «Графический дизайн» обучающиеся получают базовые знания о сферах применения различных видов дизайна, будут знать основы и принципы композиции, типографики, цвета, построения предметов, компьютерного дизайна, инструментальные средства для создания макетов, познакомятся с основами черчения, будут развивать чувство вкуса и вариативное мышление, способности анализировать результаты своей деятельности и находить нестандартные креативные варианты решения поставленной задачи.

Педагогическая целесообразность программы

В результате освоения программы подростки

- познакомятся с миром профессий сферы дизайна;
- изучат основные принципы дизайна; сформируют и закрепят навыки работы в программах: Paint, Corel Draw, Adobe Photoshop.

Благодаря перечисленным программам обучающиеся смогут:

- создавать афиши, брошюры и плакаты;
- обрабатывать изображения и фотографии;
- разрабатывать собственные логотипы и иконки для социальных сетей и веб-сайтов;
- работать с цветами, шрифтами, фонами и различными элементами;
- создавать и презентовать собственные проекты.

Адресат программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн» рассчитана на детей 12 – 15 лет. В объединение принимаются дети без специального отбора, проявляющие интерес к художественному и техническому творчеству, без предъявления требований к навыкам в области художественного творчества, обладающие минимальным набором знаний и навыков работы на компьютере.

Объем и срок освоения программы

Программа рассчитана на 1 год обучения. Общее количество учебных часов - 144.

В летний каникулярный период работа по данной программе может быть продолжена в форме проектной деятельности.

Особенности организации образовательного процесса

Занятия по программе проходят в очной форме.

Группы формируются из подростков одной возрастной группы 12-15 лет. Состав группы - постоянный.

Количество детей в группе 1 года обучения – 15 человек.

Форма обучения: очная групповая.

Возможно использование дистанционных технологий и электронного обучения. Занятия могут быть проведены в онлайн формате (платформы ZOOM, DISCORD, Сферум, Яндекс Телемост и другие). Текстовые и видеоматериалы для изучения, контрольные и тестовые задания могут быть представлены на платформе дистанционного обучения MOODLE МБУ ДО «ДДиЮТ» по адресу: <https://ddut-terra.me>

Для выполнения дистанционных практических заданий используются интернет - ресурсы, указанные в программе.

Занятия проходят 2 раза в неделю по 2 академических часа. Продолжительность одного занятия - 40 минут. Перерыв для проветривания помещения и физкультминутки между занятиями 10 минут.

Формы проведения занятий: комбинированные, теоретические, практические, диагностические, контрольные, мастер-классы, самостоятельная и групповая продуктивная деятельность, проектная деятельность, проблемное изложение материала, с помощью которого подростки сами решают возникающие познавательные задачи, конкурсы,

соревнования, очные и заочные экскурсии, конференции, флешмобы, челленджи, акции, онлайн марафоны, квесты.

Формы организации деятельности на занятиях: фронтальная (со всеми одновременно), групповая (в малых группах, в парах)

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: развитие творческих способностей и компетенций в процессе освоения технических и художественных основ дизайнерской деятельности.

Задачи программы

Предметные (обучающие):

Будут знать:

- области применения графического дизайна в современном мире;
- основы векторной графики;
- правила композиции, формообразования, цветоведения.

Будут уметь:

- использовать возможности векторных инструментов в растровой программе, уметь отличать их;
- владеть основными приемами работы в графических редакторах;

Метапредметные (развивающие):

- приобретут элементарное образное, ассоциативное мышление, конструктивное видение, художественное восприятие, умение оценивать графические материалы;
- будут знать образцы графического искусства, известных деятелей в области дизайна;
- расширят творческий кругозор и познавательную активность.

Личностные (воспитательные):

- получают навыки самостоятельной и командной работы при создании «графического продукта»;
- умение поставить и удержать цель в процессе деятельности, контролировать, оценивать и корректировать свою деятельность;
- саморегуляция (волевое усилие, преодоление препятствий);
- привитая общая культура обучающихся, развитый художественный и эстетический вкус.

1.3. Содержание программы

Учебный план

Согласно цели и задачам в программе разработан учебный план обучения, учитывающий общее количество часов по темам, в том числе часов, отведенных на теорию и практику.

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля) по разделам
		всего	теория	практика	
МОДУЛЬ 1. Основы изобразительной деятельности					
	Раздел 1. Основы изобразительной деятельности	36	18	20	
1.1.	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.	2	2	0	беседа, опрос
1.2	Основы цветоведения. Цветовой круг. Основные, составные и дополнительные цвета. Цветовой тон.	2	1	1	практическое задание
1.3	Основы цветоведения. Цветовой акцент. Понятие теплостудности.	4	1	3	практическое задание
1.4	Основы цветоведения. Цвет предметный и обусловленный. Оттенки одного цвета. Понятие «рефлекс».	2	1	1	практическое задание
1.5	Основы цветоведения. Понятие «стилизация».	2	1	1	практическое задание
1.6	Основы рисунка.	2	1	1	практическое задание
1.7	Конструкция, симметрия, пропорции предметов.	2	1	1	практическое задание
1.8	Понятие о перспективе.	4	2	2	практическое задание
1.9	Простые формы по комбинациям геометрических тел	2	1	1	практическое задание
1.10	Основные средства композиции. Значение и роль композиции в изобразительном искусстве.	4	2	2	практическое задание
1.11	Симметрия и асимметрия, динамичность и статичность. Целостность, равновесие.	2	1	1	практическое задание

1.13	Масштаб и пропорции в композиции.	2	1	1	практическое задание
1.14	Задачи линейной и воздушной перспективы, плановость, композиционный центр.	2	1	1	практическое задание
1.15	Композиция в декоративно-прикладном, оформительском искусстве, дизайне.	2	2	0	практическое задание
1.16	Итоговая творческая работа.	2	0	2	зачет
МОДУЛЬ 2. Компьютерная графика. Работа в графических редакторах					
Раздел 2. Компьютерная графика		6	3	3	
2.1	Методы представления графических изображений. Растровая и векторная графика.	2	1	1	практическое задание
2.2	Цветовые модели RGB, CMYK, HSB.	2	2	0	практическое задание
2.3	Форматы графических файлов. Сохранение изображения. Основы работы с графическими объектами.	2	1	1	практическое задание
Раздел 3. Графический редактор Paint		30	12	12	
3.1	Интерфейс графического редактора Paint. Набор инструментов. Палитра цветов.	4	2	2	практическое задание
3.2	Получение цвета по кодам. Сохранение рисунка	2	1	1	практическое задание
3.3	Геометрические фигуры.	4	2	2	практическое задание
3.4	Инструмент- кривая. Фрагмент рисунка. Преобразование рисунка.	10	4	6	практическое задание
3.5	Сборка рисунка из деталей. Построение фигуры из дуг окружности. Построение с помощью клавиши Shift	6	2	4	практическое задание
3.6	Итоговая творческая работа.	4	2	2	зачет
Раздел 4. Графический редактор Photoshop		30	8	22	
4.1.	Основные приемы работы в базовом редакторе растровой графики Photoshop. Интерфейс.	2	1	1	практическое задание
4.2.	Планирование и создание макета.	4	1	3	практическое задание
4.3	Основы и приемы работы с объектами.	4	1	3	практическое

					задание
4.4	Работа с цветом. Цветовые модели.	6	1	5	практическое задание
4.5	Работа с текстом.	4	1	3	практическое задание
4.6	Техника рисования.	6	2	4	практическое задание
4.7	Итоговая творческая работа.	4	1	3	зачет
	Раздел 5. Графический редактор Corel Draw	36	8	30	
5.1	Основы работы с программой. Использование в полиграфии и Internet.	1	1	0	практическое задание
5.2	Графические редакторы. Векторная и растровая графика. Настройка программного интерфейса	2	1	1	практическое задание
5.3	Создание графических примитивов. Выделение и преобразование объектов.	1	0	1	практическое задание
5.4	Создание и редактирование художественного контура. Создание этикетки.	1	0	1	практическое задание
5.5	Работа с цветом.	1	0	1	практическое задание
5.6	Создание рекламного блока.	2	1	1	практическое задание
5.7	Средства повышенной точности. Выравнивание и распределение объектов.	1	0	1	практическое задание
5.8	Создание макета обложки книги.	2	1	1	практическое задание
5.9	Разработка фирменного стиля. Создание логотипов. Разработка фирменных бланков, визиток.	4	2	2	практическое задание
5.10	Оформление текста.	2	1	1	практическое задание
5.11	Создание рекламного блока. Разработка упаковки.	2	0	2	практическое задание
5.12	Фигурная обрезка. Трассировка растровых изображений. Импорт и редактирование.	2	0	2	практическое задание

5.13	Форматы векторных и растровых изображений. Создание открытки.	2	0	2	практическое задание
5.14	Использование спецэффектов. Добавление перспективы. Создание тени.	1	0	1	практическое задание
5.15	Печать документа. Планирование и создание макета с использованием всех элементов Corel Draw.	2	0	2	практическое задание
5.16	Разработка упаковки, фирменного стиля, обложки, рекламного блока (по выбору слушателя).	4	1	3	практическое задание
5.17	Выполнение и защита индивидуального итогового проекта.	6	0	6	итоговый контроль. Защита проекта.
	Итого:	144	50	94	

Содержание учебного плана программы

МОДУЛЬ 1

Раздел 1. Основы изобразительной деятельности (36 час.)

Тема 1.1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. (2 час.)

Теория: Инструктаж по технике безопасности.

Практика: Знакомство с детьми, обсуждение плана работы на учебный год

Тема 1.2 Основы цветоведения. Цветовой круг. Основные, составные и дополнительные цвета. (2 час.)

Теория: Цветовой спектр, холодные и теплые цвета.

Практика: Рисунок цветового спектра, тон и пропорции.

Тема 1.3 Цветовой акцент. Колорит. Понятие теплохолодности (2 час.)

Теория: Цветовые контрасты.

Практика: Упражнение на контрастность предметов.

Тема 1.4 Цвет предметный и обусловленный. Оттенки одного цвета.

Понятие «рефлекс» (2 час.)

Теория: Понятие о составе сложных цветов путем смешения.

Практика: Упражнение на смешивании цветов.

Тема 1.5 Основы цветоведения. Понятие «стилизация» (2 час.)

Теория: Что такое стилизация.

Практика: Упражнение на стилизованность предметов.

Тема 1.6 Основы рисунка (2 час.)

Теория: Знакомство с графическими материалами и понятиями: линия, штрих, тон.

Практика: Упражнение в проведении прямых линий и упражнение на нарастание тона (градации серого).

Тема 1.7 Конструкция, симметрия, пропорции предметов (2 час.)

Теория: Свойства предметов.

Практика: Рисунок бытового предмета (чайник, кувшин)

Тема 1.8 Понятие о перспективе (2 час.)

Теория: Перспектива плоскости, куба.

Практика: Классический рисунок куба с построением и легкой светотенью.

Тема 1.9 Простые формы по комбинациям геометрических тел (2 час.)

Теория: Формы геометрических тел.

Практика: Рисунок 2-х геометрических тел или 2-х предметов

Тема 1.10 Основные средства композиции. Значение и роль композиции в изобразительном искусстве (2 час.)

Теория: Применение композиции в ИЗО.

Практика: Рисунок пейзажа с композиционным центром.

Тема 1.11 Целостность, равновесие (2 час.)

Теория: Свойства предметов

Практика: Рисунок композиции на целостность и равновесии предметов.

Тема 1.12 Симметрия и асимметрия, динамичность и статичность (2 час.)

Теория: Сравнение фигур по тону и зрительному восприятию формы.

Практика: Рисунок геометрических фигур (от 3 до 7 фигур) в произвольной двухмерной композиции, выполнены в графически в линиях, тоне, цвете.

Тема 1.13 Масштаб, пропорции в композиции (2 час.)

Теория: Композиционное решение, характер формы и пропорциональность.

Практика: Рисунок композиции в пропорциях.

Тема 1.14 Задачи линейной и воздушной перспективы, плановость, композиционный центр (2 час.)

Теория: Линейная и воздушная перспектива.

Практика: Набросок различных видов перспективы в пейзаже.

Тема 1.15 Композиция в декоративно-прикладном, оформительском искусстве, дизайне (2 час.)

Теория: Значение композиции и ее роль в прикладном искусстве.

Теория: Разбор композиции в ДПИ, дизайне.

Тема 1.16 Итоговая работа (2 час.)

Раздел 2. Компьютерная графика. Работа в графических редакторах (6 час.)

Тема 2.1 Методы представления графических изображений.

Растровая и векторная графика (2 час.)

Теория: Примеры графических редакторов.

Практика: Упражнение на разбор растровой и векторной графики.

Тема 2.2 Цветовые модели RGB, CMYK, HSB (2 час.)

Теория: Система передачи RGB, цветовая схема CMYK, цветовое пространство HSB и их свойства.

Тема 2.3 Форматы графических файлов. Сохранение изображения (2 час.)

Теория: Основы работы с графическими объектами.

Практика: Упражнение - создание, сохранения файлов в разных форматах.

Раздел 3. Графический редактор Paint (30 час.)

Тема 3.1 Интерфейс графического редактора Paint. Набор инструментов. Палитра цветов. (2 час.)

Теория: Обзор набора инструментов и их применение.

Практика: Создание простейшего рисунка, использование команд панели МЕНЮ.

Тема 3.2 Получение цвета по кодам. Сохранение рисунка (2 час.)

Теория: Изменение цвета части существующей линии.

Практика: Создание простейшего рисунка.

Тема 3.3 Геометрические фигуры (2 час.)

Теория: Сохранение изображения в различных форматах.

Практика: Построение рисунка с помощью геометрических фигур.

Тема 3.4 Инструмент- кривая. Фрагмент рисунка. Преобразование рисунка (10 час.)

Теория: Приемы работы с инструментом.

Практика: Создание рисунка с помощью инструмента Кривая.

Теория: Различные способы преобразования рисунка.

Практика: Создание рисунка, выделение с фоном, выделение без фона, копирование рисунка.

Тема 3.5 Сборка рисунка из деталей (2 час.)

Теория: Алгоритм построения рисунка из разных деталей. Построения с помощью клавиши Shift.

Практика: Построение фигуры из дуг окружности, квадрата, овала.

Тема 3.6 Итоговая творческая работа (2 час.)

Практика: Выполнение рисунка на заданную тему в программе Paint.

4. Графический редактор Photoshop (30 час.)

4.1 Основные приемы работы в базовом редакторе растровой графики Photoshop. Интерфейс (2 час.)

Теория: Преимущества базового редактора Photoshop.

Практика: Знакомство с панелью, инструментами редактора.

4.2 Планирование и создание макета (2 час.)

Теория: Оформление и алгоритм действий по созданию макета.

Практика: Упражнение - создание макета, сохранение, свойства.

4.3 Основы и приемы работы с объектами (2 час.)

Теория: открытие изображения, изменение масштаба, перемещение по изображению, отмена и возврат действий.

Практика: Упражнение на возможности объектов в графическом редакторе.

4.4 Работа с цветом. Цветовые модели (2 час.)

Теория: Различные цветовые режимы: Режим RGB (миллионы цветов), Режим CMYK (цвета четырехцветной печати), Режим индексированных цветов (256 цветов), Режим градаций серого (256 оттенков серого), Битовый режим (2 цвета).

Практика: Изучение всех цветовых моделей и их применение.

4.5 Работа с текстом (2 час.)

Теория: Добавление и расположение текста.

Практика: Упражнение на компоновку шрифта и выбор читабельного.

4.6 Техника рисования (2 час.)

Теория: Основы рисования в редакторе. Создание векторных фигур и контуров.

Практика: Простейший рисунок объекта с контуром и тенью.

4.7 Итоговая работа (2 час.)

Практика: Выполнение рисунка на заданную тему в программе Photoshop

Раздел 5. Графический редактор Corel Draw (36 час.)

5.1 Основы работы с программой. Использование в полиграфии и Internet (1 час.)

Теория: Основные характеристики программы Corel Draw.

Практика: Знакомство с возможностями программы.

5.2 Графические редакторы. Векторная и растровая графика. Настройка программного интерфейса (2 час.)

Теория: Понятия - векторная и растровая графика и их отличие друг от друга.

Что входит в программный интерфейс.

Практика: Упражнение на разнохарактерность графики.

5.3 Создание графических примитивов. Выделение и преобразование объектов (1 час.)

Теория: Создание фигур

Практика: Рисование произвольной фигуры, доступ к устаревшим пользовательским фигурам, заливка и обводка фигур.

5.4 Создание и редактирование художественного контура. Создание этикетки (1 час.)

Теория: Создание, копирование и клонирование контура.

Практика: Дизайн этикетки по стилю.

5.5 Работа с цветом (1 час.)

Теория: Общие сведения о глубине цвета,

Практика: Использование палитры документа.

5.6 Создание рекламного блока (2 час.)

Теория: Что такое рекламный блок.

Практика: Упражнение на построение рекламного блока, компоновка, шрифт.

5.7 Средства повышенной точности. Выравнивание и распределение объектов (1 час.)

Теория: Выравнивание и распределение объекты на рисунке по отношению друг к другу и по отношению к элементам страницы рисования.

Практика: Упражнение на выравнивание и распределение объектов.

5.8 Создание макета обложки книги (2 час.)

Теория: Разработка макета обложки

Практика: Упражнение на построение рекламного блока, компоновка, шрифт.

5.9 Разработка фирменного стиля. Создание логотипов. Разработка фирменных бланков, визиток (4 час.)

Теория: Что входит в фирменный стиль и для чего он нужен.

Практика: Разработка фирменного стиля на заданную тему.

5.10 Оформление текста.

Теория: Виды текста: простой и фигурный текст.

Практика: Навыки работы с текстовыми блоками. Дизайн текста.

5.11 Создание рекламного блока. Разработка упаковки.

Теория: Что входит в фирменный стиль и для чего он нужен.

Практика: Разработка фирменного стиля на заданную тему.

5.12 Фигурная обрезка. Трассировка растровых изображений. Импорт и редактирование.

Теория: Что входит в фирменный стиль и для чего он нужен.

Практика: Разработка фирменного стиля на заданную тему.

5.13 Форматы векторных и растровых изображений. Создание открытки.

Теория: Что входит в фирменный стиль и для чего он нужен.

Практика: Разработка фирменного стиля для открытки на заданную тему.

5.14 Использование спецэффектов. Добавление перспективы. Создание тени.

Теория: Что входит в фирменный стиль и для чего он нужен.

Практика: Разработка фирменного стиля на заданную тему.

5.15 Печать документа. Планирование и создание макета с использованием всех элементов Corel Draw.

Теория: Что входит в фирменный стиль и для чего он нужен.

Практика: Разработка фирменного стиля на заданную тему.

5.16 Разработка упаковки, фирменного стиля, обложки, рекламного блока (по выбору слушателя).

Теория: Что входит в фирменный стиль и для чего он нужен.

Практика: Разработка фирменного стиля на заданную тему.

5.17 Подготовка и защита проекта (6 час.)

Теория: Принципы построения проекта.

Практика: Выполнение и защита индивидуального итогового проекта.

1.4. Планируемые результаты освоения программы

К концу обучения по программе обучающиеся овладевают следующими компетентностями:

Предметные (обучающие):

Будут знать:

- смысл изучаемых понятий, принципов и закономерностей;
- знать назначение и возможности различных программ и их инструментария;
- способы работы со специальными инструментами;
- Будут уметь:
- создавать информационные и художественные объекты, оперировать ими;
- применять средства информационных технологий для выполнения практических задач;
- создавать творческие проекты.

Метапредметные (развивающие):

- 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;
- корректно и аргументированно отстаивать свою точку зрения;
- целенаправленно использовать информационные ресурсы для достижения цели, осуществления совместной продуктивной деятельности;

Личностные (воспитательные):

- воспитание информационной культуры;
- развитие логического и абстрактного мышления;
- развитие навыков формулирования и обоснования собственного цельного мнения о возможностях, преимуществах и недостатках предлагаемого программного продукта;
- опыт создания и оценки индивидуального и коллективного проекта;
- умение совместно принимать решения внутри команды;
- 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.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Режим организации занятий по программе определяется Календарным учебным графиком, который является приложением №1 к программе.

Начало учебного года - с 1 сентября.

С 1 по 10 сентября - введение в программу, комплектование групп. количество учебных недель - 36, количество учебных часов - 144. Окончание учебного года - 31 мая.

Занятия проводятся по утвержденному расписанию.

В период школьных каникул занятия проходят по расписанию в соответствии с содержанием программы.

2.2. Условия реализации программы

Материально-технические условия:

Учебное помещение должно соответствовать требованиям санитарных норм и правил, установленных Санитарными правилами (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»).

Для реализации программы необходимо:

- оборудованный учебный кабинет (стол для педагога, столы для обучающихся, стулья, стенды);
- технические средства обучения (ноутбуки, графические планшеты, экран, проектор, принтер);
- 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:

- электронные образовательные ресурсы (аудио, видео), специальные компьютерные программы - Paint, Corel Draw, Adobe Photoshop.

Кадровое обеспечение:

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим специальную подготовку. Требования к педагогу: высшее профессиональное образование. Регулярно повышает свою квалификацию на курсах для работников образования.

2.3. Формы аттестации и контроля

Система отслеживания результатов обучения по программе:

- определение начального уровня знаний, умений и навыков;
- текущий контроль;
- промежуточная аттестация;
- итоговый контроль.

Вид контроля	Контрольные измерители	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, Тест
Промежуточный	Проверка знаний, умений и навыков обучающихся; выявляется уровень владения знаниями и умениями в области компьютерных технологий, полученными в ходе обучения по программе	Собеседование, творческие задания Тест
Итоговый	Организация выставки работ всех обучающихся, наглядно- иллюстрирующая достигнутые успехи в области владения средствами современной компьютерной графики	Практическая работа Итоговая работа

2.4. Оценочные материалы

В начале обучения по программе «Графический дизайн» проводится определение начального уровня знаний, умений и навыков в форме контрольных вопросов.

Текущий контроль осуществляется путем наблюдения, определения качества выполнения заданий, отслеживания динамики развития обучающегося. Способы проверки уровня освоения тем: вопрос, тест, выполнение заданий, оценка выполненных самостоятельных работ.

Промежуточная аттестация обучающихся осуществляется в форме выполнения теста и оценивается по 100-балльной шкале, которая переводится в один из уровней освоения образовательной программы.

Баллы, набранные обучающимся	Уровень освоения
0–30 баллов	низкий уровень
31–70 баллов	средний уровень
71-100 баллов	высокий уровень

Итоговая аттестация обучающихся осуществляется в форме выполнения проекта и оценивается по 100-балльной шкале, которая переводится в один из уровней освоения образовательной программы

Баллы, набранные обучающимся	Уровень освоения
0–30 баллов	низкий уровень
31–70 баллов	средний уровень
71-100 баллов	высокий уровень

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: практические работы, разработка и защита творческих проектов.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: защита творческого проекта, аналитический материал по прошедшим практическим работам (Приложение 2).

2.5. Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы (Учебно-методический комплекс)

Методы обучения: словесный, наглядный практический.

Воспитание осуществляется с применением убеждения, поощрения, мотивации.

Технологии обучения: игровые, личностно-ориентированного обучения, педагогики сотрудничества, диалогового обучения, репродуктивные, технология «перевёрнутый класс», технология портфолио и др., направленные на формирование у обучающихся мотивации к познанию.

Целесообразно осуществлять связь с изобразительным искусством. Для данного курса разработаны презентации по различным темам. Творческий потенциал личности развивается посредством включения воспитанников в различные виды творческой деятельности, связанные с применением графических знаний и умений в процессе решения проблемных ситуаций и творческих задач.

Занятия предполагают, в основном, работу за компьютером. Поэтому особое внимание уделяется здоровьесберегающим технологиям, эмоциональному микроклимату, созданию комфортной обстановки и благоприятного эмоционального фона для обучения. Для сохранения правильной осанки и зрения учащихся, проводятся физические упражнения, которые способствуют снятию зрительного и мышечного напряжения. Особое внимание уделяется соблюдению правил техники безопасности.

Формы организации учебного занятия

Педагогом применяются традиционные и нетрадиционные формы организации учебной деятельности детей на занятиях, а именно: практические работы, разработка и защита творческих проектов, изучение учебного материала с помощью мультимедийных презентаций и др.

Дидактические материалы

Используемые дидактические материалы:

- учебные и методические пособия;
- материалы интернет-сайтов;
- иллюстрирующие материалы (видеоматериалы и фотографии).

В качестве дидактического материала служат задания по изучаемым темам, а также образец выполненной работы, который демонстрируется учителем с помощью проектора.

Структура учебного занятия

Этапы	Действия	Время
Организационный	Организация начала занятия, создание психологического настроя на деятельность и активизация внимания	5 мин
Основной	Усвоение новых знаний и способов действия	20 мин
Рефлексия	Самооценка детьми своей работоспособности, психологического состояния, причин некачественной работы, результативности работы, содержания и полезности учебной работы	5 мин

2.6. Календарный план воспитательной работы

Основная цель программы воспитания – личностное развитие обучающихся средствами творчески ориентированной деятельности научно-технической направленности.

Календарный план воспитательной работы состоит из модулей:

- «Воспитание на учебном занятии»;
- «Воспитание в детском объединении»;
- «Взаимодействие с родителями»;
- «Профессиональное самоопределение»

Название мероприятия, события	Форма	Сроки проведения
Ознакомление родителей обучающихся с задачами и условиями реализации программы	Родительское собрание	сентябрь
Посещение учреждений, ознакомление с практикой работы графического дизайнера	Экскурсии	октябрь, март
Творческая выставка обучающихся по теме «Знатоки графического дизайна»	Виртуальная или традиционная выставка работ	декабрь
Беседа с родителями о промежуточных результатах программы, достижениях, посещаемости, ожидаемых результатах	Родительское собрание	январь
Защита индивидуальных проектов обучающихся	Очная или онлайн защита собственного индивидуального проекта с приглашением родителей обучающихся	май
Участие обучающихся в конкурсах	В соответствии с Положениями	в течение учебного года

Список литературы

Нормативно – правовые документы

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в редакции Федерального закона от 31.07.2020 г. №304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»);
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. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. №996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09. 2020 г. №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. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 г. № 2 «Об утверждении Санитарных правил и норм СанПин 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
7. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. №09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
8. Закон Республики Башкортостан от 1 июля 2013 года № 696-з «Об образовании в Республике Башкортостан»;
9. Устав МБУ ДО «ДДиЮТ» городского округа город Октябрьский Республики Башкортостан;
10. Положение о порядке разработки, утверждения и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (утверждено приказом МБУ ДО «ДДиЮТ» от 12 апреля 2022 г. № 03-20/52);
11. Положение об организации образовательного процесса с использованием дистанционного обучения и электронных технологий (утверждено приказом МБУ ДО «ДДиЮТ» от 27 марта 2020 г. № 31-1);
12. Положение о периодичности и порядке текущей и промежуточной аттестации обучающихся муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дворец детского и юношеского творчества»

городского округа город Октябрьский Республики Башкортостан (утверждено приказом МБУ ДО «ДДиЮТ» от 25 декабря 2018 г. № 142).

Основная литература

13. Адамс Ш. Реальный путеводитель по суперграфике. Графический дизайн в городской среде / Шон Адамс; пер. с англ. Н. Томашевской; - КоЛибри, 2019. - 384 с.
14. Айсманн К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop. Москва.: Издательский дом «Вильямс», 2006-367с.
15. Кузвесова Н.Л. Графический дизайн: от Викторианского стиля до Ар-Деко / Н.Л. Кузвесова; - Юрайт, 2019. - 139 с.
16. Кэплин С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop.: Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. Москва.: Эксмо, 2007- 589 с.
17. Кэлби С. Хитрости и секреты работы в Photoshop 7.: Пер с англ. Москва.: Издательский дом «Вильямс», 2007 - 474с.
18. Луптон Э. Графический дизайн. Базовые концепции / Эллен Луптон; - СПб.: Питер, 2017. - 256 с.
19. Официальный учебный курс Adobe Photoshop. Москва.: ТРИУМФ, 2006.- 370с.
20. Сокольникова Н. М. Основы композиции. Обнинск.: ТРИУМФ, 1996 г.- 340 с.
21. Сокольникова Н. М. Основы рисунка. Обнинск.:ТРИУМФ, 1996 г. – 278 с.
22. Стасевич В.Н. Пейзаж: картина и действительность. Москва.: Эксмо, 1978 г.- 523с.
23. Хворостов А.С. Декоративно – прикладное искусство в школе. Москва.: Издательский дом «Вильямс», 1988 г.- 375с.

Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Adobe Photoshop: <https://www.adobe.com/ru/downloads.html>
2. Corel: <https://www.corel.com/en/>
3. Paint: <http://canvaspaint.org/>