

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

СОГЛАСОВАНО
на заседании
Педагогического совета
МБУ ДО «ДДиЮТ»
протокол № 1
от «29» августа 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ ДО «ДДиЮТ»
_____ В.П.Ульянова
приказ № 01-26/ 123
от «29» августа 2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»

Уровень освоения: базовый
Срок реализации: 1 год (144 час.)
Возраст обучающихся: 13 - 15 лет
Составитель:
Беликова Анна Рашитовна,
старший педагог дополнительного
образования

г. Октябрьский, 2025 год

Внутренняя экспертиза проведена.

Программа рекомендована к утверждению на Педагогическом совете
«27» августа 2025 г.

Набиева А.М., методист

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Реализация программы в «Детском технопарке» МБУ ДО «ДДиЮТ» отвечает стратегической задаче интеграции творческого и технологического образования. В условиях цифровой экономики навыки визуального проектирования становятся ключевым элементом профессиональной грамотности.

Программа позволяет:

использовать современную материально-техническую базу «Детского технопарка» для освоения цифровых инструментов дизайна;

сочетать классические художественные методы с инновационными технологиями;

вовлекать подростков в проектную деятельность, соответствующую трендам IT-индустрии и креативных индустрий;

создавать междисциплинарные связи (дизайн + программирование, мультимедиа, робототехника).

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» (далее – Программа) имеет техническую направленность. Она реализует конвергентный (STEAM) подход, объединяя инженерно-технические технологии (работа со сложным программным обеспечением, предпечатная подготовка) и художественное творчество.

Уровень программы

Программа одноуровневая. Уровень освоения — базовый. Базовый уровень предполагает использование и реализацию форм организации обучения, которые способствуют освоению базовых знаний, умений, навыков в выбранном виде деятельности (векторная и растровая графика, веб-дизайн), формируют готовность выполнять действия по образцу, творческие задания (кейсы) и обогащают ценностно-смысловую сферу ребенка через приобщение к цифровой культуре и истории родного края.

Актуальность программы

Актуальность программы определяется ростом применения цифровых визуальных коммуникаций в различных сферах деятельности человека и обусловлена потребностью современного общества в грамотных специалистах в области креативных индустрий.

В условиях реализации Концепции развития дополнительного образования до 2030 года владение графическими редакторами становится ключевой цифровой компетенцией. Для города Октябрьский и Республики Башкортостан актуальность программы заключается в подготовке кадрового резерва, способного создавать качественный визуальный контент, сохраняя региональную идентичность. Для подростков 13-15 лет это возможность ранней профориентации и «полезной» цифровой занятости.

Отличительные особенности и новизна

При разработке программы были изучены существующие по данному направлению дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы технической направленности.

Изучив опыт коллег, работающих в данной сфере можно сделать вывод, что мою программу отличает: интеграция регионального компонента в современные IT-технологии.

Отличительной особенностью программы является то, что она предназначена для изучения дизайна через призму культуры Башкортостана: обучающиеся выполняют кейсы по векторизации национальных орнаментов, созданию айдентики для туристических объектов региона и социальных проектов г. Октябрьский.

Новизна программы заключается в продуктивном подходе и обновлении инструментария: исключено устаревшее ПО (Paint), внедрены профессиональные инструменты (3D Blender, Adobe Photoshop) и модули по основам UI/UX (интерфейсов), что соответствует запросам рынка труда.

Педагогическая целесообразность программы

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что полученные знания позволят детям преодолеть психологическую инертность, позволят развить их креативность, критическое мышление, научат работать в команде (симуляция работы дизайн-студии), помогут ориентироваться в постоянно меняющемся мире, больших потоках информации и обеспечат обучающихся умением учиться на протяжении всей жизни.

Соотношение теоретической (25%) и практической (75%) части программы позволяет считать данную программу общеразвивающей, ориентированной на максимальное усвоение материала обучающимися и формирование устойчивых практических навыков в работе с компьютерной графикой.

Обучающиеся изучают основы композиции, колористики, типографики, технологии печати и веб-верстки. Участвуют в конкурсах, хакатонах и проектной деятельности.

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» разработана для детей 13–15 лет. В объединение обучающиеся принимаются на основании заявления родителей (законных представителей), принимаются все желающие, уже имеющие базовые знания по пользованию ПК (уровень уверенного пользователя).

Возрастные особенности: Подростковый возраст (13–15 лет) — чувствительный период для развития абстрактно-логического мышления и профессионального самоопределения. Подросткам важно видеть практическую пользу от обучения и получать социальное признание.

Объем и срок освоения программы

Объем дополнительной и общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический Дизайн» составляет 144 часа в год.

Срок освоения- 1 год.

Режим занятия- 2 групповых занятия по 2 часа в неделю (4 часа в неделю)

Особенности организации образовательного процесса

Занятия по программе проходят в очной форме.

Программа предусматривает и дистанционную форму обучения в виде онлайн занятий для обучающихся, которые временно не могут посещать занятия (используется система дистанционного обучения Moodle, платформы Сферум/VK Мессенджер и облачные хранилища). Для выполнения дистанционных практических заданий используются интернет-ресурсы, указанные в программе.

В программе используется фронтальная (со всеми одновременно), групповая (в малых группах, в парах), индивидуальная (работа над проектами) форма организации деятельности.

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

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: формирование базовых профессиональных компетенций в области графического дизайна и визуальных коммуникаций посредством освоения современных цифровых технологий и изучения культурного наследия Республики Башкортостан.

Задачи программы

Предметные (обучающие):

- ознакомить с базовыми терминами, понятиями графического дизайна;
- изучить различные формы графического представления информации;
- приобрести теоретические знания и практические навыки графической работы;
- усвоить и применять на практике правила композиции, формообразования, цветоведения.
- овладеть основными приемами работы в трёх графических редакторах Графический редактор Corel Draw, Adobe Photoshop;
- дать представление об основных возможностях создания и обработки изображения в среде Blender.
- научить создавать трёхмерные изображения, используя набор инструментов и операций, имеющихся в изучаемом приложении.

Метапредметные (развивающие):

- приобретут элементарное образное, ассоциативное мышление, конструктивное видение, художественное восприятие, умение оценивать графические материалы;
- развивать умение учиться и самостоятельно искать визуальные референсы;
- способствовать формированию эмоционального интеллекта через психологию восприятия цвета;
- расширять кругозор в области истории искусств и дизайна.

Личностные (воспитательные):

- воспитывать настойчивость, самостоятельность и ответственность за результат;
- способствовать развитию креативности и цифровой этики (авторское право);
- способствовать патриотическому воспитанию через работу с региональным контентом;
- способствовать формированию коммуникативных способностей и навыков презентации.

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	10	4	6	
1.1.	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.	2	1	2	беседа, опрос
1.2	Основы цветоведения. Цветовой круг. Основные, составные и дополнительные цвета. Цветовой тон.	2	1	1	практическое задание
1.3	Понятие теплостудности.	2	1	1	практическое задание
1.4	Понятие «стилизация»	2	1	1	практическое задание
1.5	Цвет предметный и обусловленный. Оттенки одного цвета. Понятие «рефлекс».	2	-	1	практическое задание
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 Corel Draw	38	8	28	
3.1	Интерфейс. Примитивы. Кривые Безье. Работа с текстом. Трассировка. Особенности башкирского орнамента (символика, геометрия). Айдентика.	4	2	2	практическое задание
3.2	Создание векторного модуля башкирского узора.	2	1	1	практическое задание
3.3	«Типографика. Шрифтовой плакат»	2	1	1	практическое задание
3.4	«Логотипостроение. Брендинг»	2	1	1	практическое задание
3.5	Разработка фирменного стиля. Создание логотипов. Разработка фирменных бланков, визиток.	2	1	1	практическое задание
3.6	Использование спецэффектов. Добавление перспективы. Создание тени.	4	2	2	практическое задание
3.7	Создание рекламного блока. Разработка упаковки.	2	0	2	практическое задание
3.8	Фигурная обрезка. Трассировка растровых изображений. Импорт и редактирование.	2	0	2	практическое задание
3.9	Форматы векторных и растровых изображений. Создание открытки.	2	0	2	практическое задание
3.10	Печать документа. Планирование и создание макета с использованием всех элементов Corel Draw.	2	0	2	практическое задание
3.11	Разработка упаковки, фирменного стиля, обложки, рекламного блока (по выбору слушателя).	4	1	3	практическое задание
3.12	Разработка макета	6	0	6	практическое задание
3.13	Подготовка и защита проекта	2	0	2	практическое задание
	Раздел 4. 3D моделирование в Blender	45	10	30	
4.1	Навигация в 3D-пространстве. Горячие клавиши. Создание окон видов.	2	1	1	практическое задание
4.2	Интерфейс Blender Набор инструментов.	2	2	-	практическое задание
4.3	Основы моделирования. Extrude - экструдирование	7	2	5	практическое задание
4.4	Материалы и текстуры объектов. Subdividing - подразделение	4	2	2	практическое задание
4.5	Освещение и камеры	10	2	8	практическое задание
4.6	Модификаторы в Blender	2	1	1	практическое задание

4.7	Extrude – экструдирование. Создание моделей различных объектов с последующим рейдерингом	10	2	8	практическое задание
4.8	Итоговая творческая работа.	10	-	10	зачет
	Раздел 5. Растровая графика (Adobe Photoshop)	45	10	35	
5.1.	Основные приемы работы в базовом редакторе растровой графики Photoshop. Интерфейс.	4	2	2	практическое задание
5.2.	Работа с цветом. Цветовые модели.	4	2	2	практическое задание
5.3	«Типографика. Шрифтовой плакат»	4	2	2	практическое задание
5.4	«Логотипостроение. Брендинг»	8	2	6	практическое задание
5.5	«Photoshop: Магия слоев и масок»	4	2	2	практическое задание
5.6	«Ретушь и восстановление фото»	4	1	3	практическое задание
5.7	Техника рисования.	8	2	6	
5.8	Композиция с применением фильтров	4	2	2	практическое задание
5.9	Итоговая творческая работа.	1	-	3	зачет
	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: Рисунки 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 Понятие «стилизация» (2 час.)

Теория: Что такое стилизация.

Практика: Упражнение на стилизованность предметов.

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 и сохранения файлов в разных форматах.

Раздел 3. Графический редактор Corel Draw (36 часов)

Тема 3.1 Интерфейс. Прimitives. Кривые Безье.

Работа с текстом. (4 час.)

Трассировка. Особенности башкирского орнамента (символика, геометрия). Айдендика.

Практика: Отрисовка иконок. Векторизация элемента башкирского узора. Разработка логотипа для организации г. Октябрьский. Дизайн открытки/принта на футболку.

Тема 3.2 Создание векторного модуля башкирского узора. (2 час.)

Использование инструментов «Клонирование», «Зеркальное отражение». Создание паттерна (бесшовного узора) для фона.

Тема 3.3 «Типографика. Шрифтовой плакат». (2 час.)

Теория: Шрифты с засечками и без. Акцидентные шрифты. Шрифтовые пары. Понятие «воздуха» в макете.

Практика: Создание типографического плаката с цитатой поэта Мустая Карима. Использование только текста, работа с размером и цветом букв.

Тема 3.4 «Логотипостроение. Брендинг». (2 час.)

Теория: Виды логотипов (знак, логотип, эмблема). Принципы хорошего логотипа (простота, масштабируемость). Этапы: бриф-скетч-вектор.

Практика: Разработка логотипа для вымышленной организации г. Октябрьский (например, эко-парк «Зеленый город»).

Тема 3.5 Разработка фирменного стиля. (2 час.)

Теория: Создание логотипов.

Практика: Разработка фирменных бланков, визиток.

Тема 3.6 Использование спецэффектов.

Добавление перспективы. Создание тени. (4 час.)

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

Практика: Разработка фирменного стиля на заданную тему.

Тема 3.7 Создание рекламного блока. Разработка упаковки. (2 час.)

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

Практика: Разработка фирменного стиля на заданную тему.

Тема 3.8 Фигурная обрезка. Трассировка растровых изображений. Импорт и редактирование. (2 час.)

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

Практика: Разработка фирменного стиля на заданную тему.

Тема 3.9 Форматы векторных и растровых изображений. Создание открытки. (2 час.)

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

Практика: Разработка фирменного стиля для открытки на заданную тему.

Тема 3.10 Печать документа. Планирование и создание макета с использованием всех элементов Corel Draw. (2 час.)

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

Практика: Разработка фирменного стиля на заданную тему.

Тема 3.11 Разработка упаковки, фирменного стиля, обложки, рекламного блока. (2 час.)

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

Практика: Разработка полиграфической продукции.

Тема 3.12 Разработка макета (6 час.)

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

Практика: Разработка полиграфической продукции.

Тема 3.13 Подготовка и защита проекта (2 час.)

Теория: Принципы построения проекта.

Практика: Выполнение и защита индивидуального итогового проекта.

Раздел 4. 3D моделирование в Blender (45 час.)

Тема 4.1 Интерфейс Blender Набор инструментов. (2 час.)

Теория: Настройка Blender. Управление сценой в Blender. Типы окон.

Тема 4.1 Навигация в 3D-пространстве.(2 час.)

Горячие клавиши. Создание окон видов. Изменение типов окна. Перемещение в 3D пространстве. Открытие, сохранение, прикрепление файлов. Упаковка и импорт файлов. Работа с файлами.

Практика: Создание простейшего рисунка, использование команд панели МЕНЮ.

Тема 4.2 Основы моделирования. Extrude – экструдирование. (7 час.)

Теория: Примитивы и их структура. Выделение, перемещение, вращение и масштабирование меш-объектов.

Практика: Создание простых моделей мебели (табурет, стол, стул, шкаф и др.)

Тема 4.3 Материалы и текстуры объектов.

Subdividing – подразделение (4 час.)

Теория: Общие сведения о текстурировании в 3-хмерной графике. Добавление материала. Свойства материала.

Практика: Практическая работа «Изменение структуры meshобъектов». Опции Subdivide Multi (Множественное подразделение),

Тема 4.4 Освещение и камеры. Модификаторы в Blender (10 час.)

Теория: Типы источников света. Теневой буфер. Объемное освещение.

Практика: «Фонарь».

Тема 4.5 Параметры настройки освещения. (2 час.)

Теория: Опции и настройки камеры

Практика: Использование Цвета, Звезд и Тумана.

Тема 4.6 Модификаторы в Blender (2 час.)

Теория: Разделение грани или ребра на части. Subdivide.

Практика: «Изменение структуры meshобъектов». Опции Subdivide Multi (Множественное подразделение), Subdivide Multi Fractal, Subdivide Smooth (Гладкое подразделение).

Тема 4.7 Extrude – экструдирование. Создание моделей различных объектов с последующим рейдерингом (10 час.)

Теория: Выдавливание граней, ребер и вершин, практическая работа «Ваза», трансформатор Inset Faces (вставка, выдавливание вовнутрь).

Практика: работа «Шахматы»

Тема 4.8 Итоговая творческая работа (2 час.)

Практика: Выполнение рисунка на заданную тему в программе 3D моделирование

Раздел 5. Растровая графика (Adobe Photoshop) (45 час.)

Тема 5.1 Основные приемы работы в базовом редакторе растровой графики Photoshop. Интерфейс. (4 час.)

Теория: Устройство программы, вкладок и групп. Простейшие инструменты.

Тема 5.2 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.

Тема 5.3 «Типографика. Шрифтовой плакат» (10 час.)

Цель: Изучить виды шрифтов и правила верстки текста.

Теория: Шрифты с засечками и без. Акцидентные шрифты. Шрифтовые пары. Понятие «воздуха» в макете.

Практика: Создание типографического плаката с цитатой поэта Мустая Карима. Использование только текста, работа с размером и цветом букв.

Тема 5.4 «Логотипостроение. Брендинг» (9 час.)

Теория: Виды логотипов (знак, логотип, эмблема). Принципы хорошего логотипа (простота, масштабируемость). Этапы: бриф-скетч-вектор.
Практика: Разработка логотипа для вымышленной организации г. Октябрьский (например, эко-парк «Зеленый город»).

Тема 5.5 Техника рисования

Практика: Коллаж «Город будущего» (на основе фото улиц Октябрьского). Рет Создание векторного модуля башкирского узора. Использование инструментов «Клонирование», «Зеркальное отражение». Создание паттерна (бесшовного узора) для фона.

Тема 5.6 «Photoshop: Магия слоев и масок» (16 час.)

Теория: Понятие слоев. Инструменты выделения (Лассо, Волшебная палочка). Маска слоя как способ неразрушающего редактирования.
Практика: Создание коллажа «Октябрьский будущего». Совмещение фото городских улиц с футуристическими объектами.

Тема 5.7 «Ретушь и восстановление фото» (6 час.)

Теория: Инструменты ретуши: Штамп, Лечащая кисть, Заплата. Основы частотного разложения (упрощенно).
Практика: Кейс «Семейный архив». Ретушь старой черно-белой фотографии (удаление царапин, пятен), подготовка к печати для акции «Бессмертный полк».

5.8 Итоговая работа (10 час.)

Практика: Выполнение рисунка на заданную тему в программе Photoshop.

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 в программах Corel Draw, Adobe Photoshop;
- основные принципы работы с 3D объектами и возможности применения Blender по созданию трёхмерных компьютерных моделей;
- классификацию, способы создания и описания трёхмерных моделей;
- роль и место трёхмерных моделей;
- технику редактирования 3D объектов;
- общие сведения об освещении;
- правила расстановки источников света в сцене, проектирования;
- способы работы со специальными инструментами;

Будут уметь:

- создавать информационные и художественные объекты, оперировать ими;
- применять средства информационных технологий для выполнения практических задач;
- использовать изученные алгоритмы при создании и визуализации трёхмерных моделей;
- создавать модели и сборки средствами Blender;
- использовать модификаторы при создании 3D объектов;
- преобразовывать объекты в разного рода поверхности;
- использовать основные методы моделирования;
- 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 - со 2 сентября.

Со 2 по 10 сентября - введение в программу, комплектование групп.
 количество учебных недель - 36, количество учебных часов - 144. Окончание учебного года - 31 мая 2025 г.

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»).

В рамках реализации мероприятий по созданию новых мест Федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» был осуществлен ремонт в помещениях для новых объединений, установлено закупленное оборудование:

Для реализации программы:

- 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 - Adobe Photoshop, 3D моделирование в Blender.

Кадровое обеспечение:

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

КПК: «Информационные технологии и нейросети для педагогов: применение и интеграция в образовательный процесс» 72 ч, Екатеринбург, 2025 г.

2.3. Формы аттестации и контроля

Система отслеживания результатов обучения по программе выстроена следующим образом:

- 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 «перевернутый 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	Приветствие, проверка готовности, ТБ	5 мин
Основной	Теория (15 мин.)+практика за ПК (60 мин.с перерывом)	
Рефлексия	Просмотр работ, обсуждение, самооценка	10 мин

2.6. Рабочая программа воспитания

1. Цели, задачи, целевые ориентиры воспитания детей

Основная цель программы воспитания – является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к культурному наследию и человеку труда.

Задачами воспитания по программе являются:

приобщение к ценностям культуры России и республики Башкортостан через визуальное искусство;

формирование культуры поведения в цифровой среде (цифровая этика и безопасность);

воспитание трудолюбия и ответственности за качество создаваемого продукта.

Целевые ориентиры воспитания детей по программе (техническая направленность):

интерес к технической деятельности, история дизайн;

ценности авторства и участия в техническом творчестве;

уважение к художественной культуре, искусству народов России и Башкортостана;

воля, упорство, дисциплинированность в реализации проектов;

2. Формы и методы воспитания

Решение задач осуществляется на каждом занятии через интеграцию воспитательного контента в практические задания (создание открыток к праздникам, плакатов на социальные темы)

Формы: беседы о профессиях, виртуальные экскурсии, участие в конкурсах и выставках, коллективные творческие дела (КТД).

Методы: убеждение, поощрение, создание ситуации успеха, личный пример.

3. Условия воспитания, анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях МБУ ДО «ДДиЮТ». Анализ результатов проводится методом педагогического наблюдения, опроса родителей и анализа активности участия детей в мероприятиях.

2.6. Календарный план воспитательной работы

Основная цель программы воспитания- личностное развитие обучающихся средствами творчески ориентированной деятельности 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
«Дизайн: Профессия будущего»	Беседа	сентябрь
Проф. Самоопределение «Узоры родного края» (ко дню Республики)	Конкурс плакатов	октябрь
Воспитание на учебном занятии «Открыта для Мамы»	Мастер- класс	ноябрь
Взаимодействие с родителями	«Безопасный интернет» КВИЗ	февраль
Воспитание в детском объединении «Образ Победы» (к 9 мая)	Проект (коллаж)	март
Воспитание на учебном занятии	Выставка «Цифровой старт». Отчетная выставка	май

Список литературы

Нормативно – правовые документы

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в редакции от 17.02.2023г);
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. №629 «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 молодёжи»;
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. Постановление Правительства Республики Башкортостан от 01.11.2022 №690 «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей в Республике Башкортостан до 2030 года»;
10. Устав МБУ ДО «ДДиЮТ» городского округа город Октябрьский Республики Башкортостан;
11. Положение о порядке разработки, утверждения и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (утверждено приказом МБУ ДО «ДДиЮТ» от 12 апреля 2022 г. № 03-20/52);
12. Положение об организации образовательного процесса с использованием дистанционного обучения и электронных технологий (утверждено приказом МБУ ДО «ДДиЮТ» от 27 марта 2020 г. № 31-1);

13. 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

1. Адамс Ш. Реальный путеводитель по суперграфике. Графический дизайн в городской среде / Шон Адамс; пер. с англ. Н. Томашевской; - КоЛибри, 2019. - 384 с.
2. Айсманн К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop. Москва.: Издательский дом «Вильямс», 2006-367с.
3. Кузвесова Н.Л. Графический дизайн: от Викторианского стиля до Ар-Деко / Н.Л. Кузвесова; - Юрайт, 2019. - 139 с.
4. Кэплин С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop.: Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. Москва.: Эксмо, 2007- 589 с.
5. Кэлби С. Хитрости и секреты работы в Photoshop 7.: Пер с англ. Москва.: Издательский дом «Вильямс», 2007 - 474с.
6. Луптон Э. Графический дизайн. Базовые концепции / Эллен Луптон; - СПб.: Питер, 2017. - 256 с.
7. Официальный учебный курс Adobe Photoshop. Москва.: ТРИУМФ, 2006.- 370с.
8. Сокольникова Н. М. Основы композиции. Обнинск.: ТРИУМФ, 1996 г.- 340 с.
9. Сокольникова Н. М. Основы рисунка. Обнинск.:ТРИУМФ, 1996 г. – 278 с.
10. Стасевич В.Н. Пейзаж: картина и действительность. Москва.: Эксмо, 1978 г.- 523с.
11. 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. 3D моделирование в Blender:
<https://cloud.mail.ru/public/AY3c/a3UHЕmyhQ>

Календарный учебный график на 2025-2026 г.г.

1 группа вторник, пятница 15.00-16.30

2 группа вторник, пятница 16:40-18:10

Месяц	Дата проведения		Наименование темы, раздела	Количество часов	Примечание
	план	факт			
сентябрь	2.09		Вводное занятие, организационная часть, техника безопасности.	2	
	5.09		Основы цветоведения. Цветовой круг. Основные, составные и дополнительные цвета. Цветовой тон.	2	
	9.09		Понятие теплостойкости.	2	
	12.09		Понятие «стилизация»	2	
	16.09		Цвет предметный и обусловленный. Оттенки одного цвета. Понятие «рефлекс».	2	
	19.09		Методы представления графических изображений. Растровая и векторная графика.	2	
	23.09		Цветовые модели RGB, CMYK, HSB.	2	
	26.09		Форматы графических файлов. Сохранение изображения. Основы работы с графическими объектами.	2	
октябрь	3.10		Графический редактор Corel Интерфейс. Примитивы. Кривые Безье. Работа с текстом. Трассировка.	2	
	7.10		Особенности башкирского орнамента (символика, геометрия). Айдентика. Corel Draw	2	
	10.10		Создание векторного модуля башкирского узора.	2	
	14.10		«Типографика. Шрифтовой плакат»	2	
	17.10		«Логотипостроение. Брендинг»	2	

	21.10		Разработка фирменного стиля. Создание логотипов. Разработка фирменных бланков, визиток.	2	
	24.10		Использование спецэффектов. Добавление перспективы. Создание тени.	2	
	28.10		Создание рекламного блока. Разработка упаковки.	2	
	31.10		Фигурная обрезка. Трассировка растровых изображений. Импорт и редактирование.	2	
ноябрь	7.11		Форматы векторных и растровых изображений. Создание открытки.	2	
	11.11		Печать документа. Планирование и создание макета с использованием всех элементов Corel Draw.	2	
	14.11		Разработка упаковки, фирменного стиля, обложки, рекламного блока (по выбору слушателя).	2	
	18.11		Разработка упаковки, фирменного стиля, обложки, рекламного блока (по выбору слушателя).	2	
	21.11		Разработка макета	2	
	25.11		Подготовка и защита проекта	2	
	28.11		Раздел 4. 3D моделирование в Blender	2	
декабрь	2.12		Навигация в 3D-пространстве. Горячие клавиши. Создание окон видов.	2	
	5.12		Интерфейс Blender Набор инструментов.	2	
	9.12		Основы моделирования. Extrude - экструдирование	2	
	12.12		Материалы и текстуры объектов. Subdividing - подразделение	2	
	16.12		Освещение и камеры	2	
	19.12		Освещение и камеры	2	
	23.12		Освещение и камеры	2	

	26.12		Освещение и камеры	2	
	30.12		Освещение и камеры	2	
январь	13.01		Модификаторы в Blender	2	
	16.01		Extrude – экструдирование. Создание моделей различных объектов с последующим рейдерингом	2	
	20.01		Создание моделей различных объектов с последующим рейдерингом	2	
	23.01		. Создание моделей различных объектов с последующим рейдерингом	2	
	27.01		Создание моделей различных объектов с последующим рейдерингом	2	
	30.01		Extrude – экструдирование. Создание моделей различных объектов с последующим рейдерингом	2	
	03.02		Итоговая творческая работа.	2	
февраль	06.02		Итоговая творческая работа.	2	
	10.02		Итоговая творческая работа.	2	
	13.02		Итоговая творческая работа.	2	
	17.02		Итоговая творческая работа.	2	
	20.02		Раздел 4. 3D моделирование в Blender	2	
	24.02		Навигация в 3D-пространстве. Горячие клавиши. Создание окон видов.	2	
	27.02		Интерфейс Blender Набор инструментов.	2	
	3.03		Основы моделирования. Extrude - экструдирование	2	
март	6.03		Материалы и текстуры объектов. Subdividing - подразделение	2	
	10.03		Освещение и камеры	2	
	13.03		Модификаторы в Blender	2	
	17.03		Extrude – экструдирование. Создание моделей различных объектов с последующим рейдерингом	2	

	24.03		Итоговая творческая работа.	2	
	27.03		Раздел 5. Растровая графика (Adobe Photoshop)	2	
апрель	3.07		Основные приемы работы в базовом редакторе растровой графики Photoshop. Интерфейс.	2	
	7.04		Работа с цветом. Цветовые модели.	2	
	10.04		«Типографика. Шрифтовой плакат»	2	
	14.04		«Логотипостроение. Брендинг»	2	
	17.04		«Логотипостроение. Брендинг»	2	
	21.04		«Photoshop: Магия слоев и масок»	2	
	24.04		«Photoshop: Магия слоев и масок»	2	
	28.04		«Ретушь и восстановление фото»	2	
май	5.05		«Ретушь и восстановление фото»	2	
	8.05		Техника рисования.	2	
	12.04		Техника рисования.	2	
	15.05		Техника рисования.	2	
	19.05		Техника рисования.	2	
	22.05		Композиция с применением фильтров	2	
	26.05		Композиция с применением фильтров	2	
	29.00		Итоговая творческая работа.	2	
	Итого:			144	

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Контрольные вопросы

по модулю 1. Раздел 1. Основы изобразительной деятельности

1. Что такое цветовой круг. Перечислить основные, составные и дополнительные цвета?
2. Что такое теплехолодность?
3. Что такое рефлекс?
4. Что такое перспектива?
5. Какие существуют средства композиции?
6. Что такое линейная, воздушная перспектива? Композиционный центр?

Контрольные вопросы

Компьютерная графика. Работа в графических редакторах

1. Какие виды компьютерной графики вы знаете?
2. Какой вид компьютерной графики следует применить для разработки эмблемы предприятия, если заранее известно, что размер эмблемы может быть как малым (на бланках предприятия), так и большим (на уличных баннерах или на футболках)?
3. Какой вид компьютерной графики следует применить для обработки цветной фотографии, предназначенной для печати в качестве иллюстрации?
4. В каких единицах измеряют изображения в мониторе и в печатных изданиях?
5. Назовите наименьший элемент растрового изображения.
6. Для чего предназначены растровые редакторы?
7. Какие источники графических изображений для обработки в графическом редакторе вы знаете?

Контрольные вопросы

3D моделирование в Blender

1. Какие элементы содержит рабочее окно Blender?
2. Как добавить новый объект в 3D-окно?
3. Что такое окно проекции, какие есть виды проекций?
4. Как в Blender осуществляется выделение объектов, в том числе нескольких?
5. Какие операции можно производить с присутствующими на сцене объектами?
6. Какие известны типы Mesh-объектов?
7. С какой целью в редакторе применяются булевы операции?
 8. Какие булевы операции известны и какое обязательное условие необходимо для использования булевой функции?

9. Какие есть типы вершин сплайнов?
10. Как осуществляется редактирование сплайнов?
11. Что в Blender понимается под понятием модификатор?
12. Что такое стек модификаторов?
13. Каким образом можно настроить (изменить) параметры модификатора?
14. Какое количество модификаторов может быть прикреплено к объекту?

Контрольные вопросы

Графические редакторы Adobe Photoshop

1. Каким образом можно увеличить масштаб изображения, чтобы рассмотреть поближе мелкие детали?
2. Как уменьшить масштаб изображения, чтобы оно целиком поместилось на экране?
3. Что такое альтернативные инструменты графического редактора?
4. Какой командой главного меню надо воспользоваться, чтобы открыть плавающую палитру?
 1. Что такое основной и фоновый цвета программы?
 2. Какие инструменты рисования есть в редакторе Adobe Photoshop?
 3. Каким инструментом надо воспользоваться для измерения цвета?
 4. Что такое наложение цветов?
 5. С каким количеством активных цветов можно работать в Adobe Photoshop?
 6. Как преобразовать фоновый слой изображения в обычный слой?
 7. Какое максимальное количество слоев можно создать для одного изображения?
 8. Что такое активный слой?
 9. Что необходимо сделать, чтобы скрыть слой?
 10. Как можно продублировать слой?

Итоговый контроль

Проект по созданию фирменного стиля компании.

Задание:

1. Создать логотип
2. Слоган
3. Визитка

Критерии оценивания:

1. стилистика - до 20 б
2. лаконичность - до 20 б
3. уникальность - до 20 б

4. цветопередача - до 20 б
5. запоминаемость - до 20 б

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

Контрольные вопросы Графический редактор Corel Draw

1. Какие форматы графических файлов вы знаете?
2. В каких форматах файлов следует сохранять изображения, предназначенные для использования в интернете?
3. Как называется Кривая в программе Corel Draw, и какие функции она выполняет?
4. Преимущества и недостаток собственного формата Corel Draw.

Итоговый контроль

Проект по созданию фирменного стиля компании.

Задание:

4. Создать логотип
5. Слоган
6. Визитка

Критерии оценивания:

6. стилистика - до 20 б
7. лаконичность - до 20 б
8. уникальность - до 20 б
9. цветопередача - до 20 б
10. запоминаемость - до 20 б

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