

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 «29» августа 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ ДО «ДДиЮТ»
В.П.Ульянова
приказ № 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: 10 - 15 лет
Составитель:
Беликова Анна Рашитовна,
старший педагог дополнительного
образования

г. Октябрьский, 2025 год

Внутренняя экспертиза проведена.

Программа рекомендована к утверждению на Методическом совете
«27» августа 2025 г. Набиева А.М., методист

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» реализуется в рамках 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 и растровых программ (редакторов), 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. Программа связана с реализацией мероприятий по созданию новых мест в рамках Федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование».

Отличительные особенности и новизна

Программа «Графический дизайн» состоит из двух модулей:

Модуль 1. Основы изобразительной деятельности.

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

Два модуля в течение учебного года ведутся параллельно. 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 получат базовые знания о сферах применения различных видов дизайна, будут знать основы и принципы композиции, линейной и световоздушной перспективы, 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, Corel Photo-Paint, 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 10 – 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 10-15 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, Сфераум, 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):

- 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;

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;
- научатся выражать свои творческие идеи;
- расширят творческий кругозор и познавательную активность.

Личностные (воспитательные):

- получат навыки самостоятельной и командной работы при создании «графического продукта»;
- научатся умению поставить и удержать цель в процессе деятельности, контролировать, оценивать и корректировать свою деятельность;
- научатся саморегуляции (волевое усилие, преодоление препятствий);
- будут прививать 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	18	
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.	2	1	1	практическое задание
1.4	Основы цветоведения..Понятие теплохолодности.	2	-	2	
1.5	Основы цветоведения. Цвет предметный и обусловленный. Оттенки одного цвета. Понятие «рефлекс».	2	1	1	практическое задание
1.6	Основы цветоведения. Понятие «стилизация».	2	1	1	практическое задание
1.7	Основы рисунка.	2	1	1	практическое задание
1.8	Конструкция, симметрия, пропорции предметов.	2	1	1	практическое задание
1.9	Понятие о перспективе.	4	2	2	практическое задание
1.10	Простые формы по комбинациям геометрических тел	2	1	1	практическое задание
1.11	Основные средства композиции. Значение и роль композиции в изобразительном искусстве.	2	2	2	практическое задание
1.12	Целостность, равновесие Свойства предметов.	2	1	1	практическое задание
	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. Растворная 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	13	17	
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. Графические редакторы Photoshop и Photo-Paint	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	28	
5.1	Основы работы с программой. Использование в полиграфии и Internet. Векторная и растровая графика. Настройка программного интерфейса	4	2	2	практическое задание
5.2	Работа с цветом.	2	1	1	практическое задание
5.3	Создание и редактирование художественного контура. Создание этикетки.	2	1	1	практическое задание
5.4	Создание рекламного блока.	2	1	1	практическое задание
5.5	Создание макета обложки книги.	2	1	1	практическое задание
5.6	Разработка фирменного стиля. Создание логотипов. Разработка фирменных бланков, визиток.	4	2	2	практическое задание
5.7	Использование спецэффектов. Добавление перспективы. Создание тени.	2	1	1	практическое задание

5.8	Создание рекламного блока. Разработка упаковки.	2	0	2	практическое задание
5.9	Фигурная обрезка. Трассировка растровых изображений. Импорт и редактирование.	2	0	2	практическое задание
5.10	Форматы векторных и растровых изображений. Создание открытки.	2	0	2	практическое задание
5.11	Печать документа. Планирование и создание макета с использованием всех элементов Corel Draw.	2	0	2	практическое задание
5.12	Разработка упаковки, фирменного стиля, обложки, рекламного блока (по выбору слушателя).	4	1	3	практическое задание
5.13	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.

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

Теория: Цветовые контрасты

Практика: Упражнение на создание цветочных декоративных композиций в теплом и холодном колорите.

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. (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 и 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. Графические редакторы Photoshop и Photo-Paint (30 час.)

4.1 Основные приемы работы в базовых[редакторах растровой графики Photoshop и Photo-Paint. Интерфейс (2 час.)

Теория: Преимущества базовых редакторов.

Практика: Знакомство с панелями, инструментами редакторов.

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 или Photo-Paint/

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

5.1 Основы работы с программой. Использование в полиграфии и Internet (2 час.)

Теория: Основные характеристики программы Corel Draw.

Практика: Знакомство с возможностями программы.

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.

5.2 Работа с цветом (2 час.)

Теория: Общие сведения о глубине цвета,

Практика: Использование палитры документа.

5.3 Создание и редактирование художественного контура. Создание этикетки (2 час.)

Теория: Создание, копирование и клонирование контура.

Практика: Дизайн этикетки по стилю.

5.4 Создание рекламного блока (2 час.)

Теория: Что такое рекламный блок.

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

5.5 Создание макета обложки книги (2 час.)

Теория: Разработка макета обложки

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

5.6 Разработка фирменного стиля. Создание логотипов. (2 час.)

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

Практика: Разработка фирменного стиля на заданную тему.

Разработка фирменных бланков, визиток (2 час.)

Теория: Размер и компоновка бланка, композиционное построение визитки

Практика: Разработка фирменного блока и визитки.

5.7 Использование спецэффектов. Добавление перспективы. Создание тени.

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

Практика: Разработка фирменного стиля на заданную тему.

5.8 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.

5.9 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.

5.10 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.

5.11 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.

5.12 Разработка упаковки, фирменного стиля, обложки, рекламного блока (по выбору слушателя) (2 час.)

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

Практика: Разработка полиграфической продукции.

Разработка макета (2 час.)

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

Практика: Разработка полиграфической продукции.

5.13 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.

Со 2 по 10 сентября - введение в программу, комплектование групп. количество учебных недель - 36, количество учебных часов - 144. Окончание учебного года - 31 мая 2026 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, kleевой карандаш, картон плотный, ножницы, краски гуашь, кисточки, баночки для воды.

Информационное обеспечение:

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

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 «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	10 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	10 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
Зашита индивидуальных проектов обучающихся	Очная или онлайн защита собственного индивидуального проекта с приглашением родителей обучающихся	май
Участие обучающихся в конкурсах	В соответствии с Положением	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 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. 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)»)
7. Закон Республики Башкортостан от 01 июля 2013 года N 696-з Об образовании в Республике Башкортостан (в редакции Законов Республики Башкортостан от 26.12.2014 N 171-з, от 27.02.2015 N 192-з, от 01.07.2015 N 253-з, от 18.09.2015 N 260-з, от 30.01.2017 N 464-з (редакции 16.06.2017, с изм. от 24.12.2018), от 22.06.2018 N 642-з, от 22.06.2018 N 644-з, от 22.06.2018 N 648-з, от 25.12.2018 N 50-з, от 03.04.2019 N 92-з, от 10.07.2019 N 140-з, от 10.07.2019 N 141-з, от 07.10.2019 N 155-з, от 19.12.2019 N 188-з, от 30.12.2019 N 206-з, от 04.02.2020 N 220-з, от 04.06.2020 N 272-з, от 04.06.2020 N 273-з, от 02.07.2020 N 300-з, от 07.12.2020 N 344-з, от 05.05.2021 N 407-з, от 24.12.2021 N 510-з, от 02.02.2023 N 675-з, от 26.04.2024 N 111-з, от 10.06.2024 N 126-з, от 03.06.2025 N 281-з, от 30.06.2025 N 308-з)
8. Постановление Правительства Республики Башкортостан от 01.11.2022 №690 «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей в Республике Башкортостан до 2030 года»;
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

1. Адамс Ш. Реальный путеводитель по суперграфике. Графический дизайн в городской среде / Шон Адамс; пер. с англ. Н. Томашевской; - Ко Либри, 2021. - 384 с.
2. Айсманн К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop. Москва.: Издательский дом «Вильямс», 2022-367с.
3. Кузвесова Н.Л. Графический дизайн: от Викторианского стиля до Ар-Деко / Н.Л. Кузвесова; - Юрайт, 2023. - 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», 2024 - 474с.
6. Луптон Э. Графический дизайн. Базовые концепции / Эллен Луптон; - СПб.: Питер, 2021. - 256 с.
7. Официальный учебный курс Adobe Photoshop. Москва.: ТРИУМФ, 2020.- 370с.
8. Сокольникова Н. М. Основы композиции. Обнинск.: ТРИУМФ, 2024г.- 340 с.
9. Сокольникова Н. М. Основы рисунка. Обнинск.: ТРИУМФ, 2024 г. – 278 с.
10. Стасевич В.Н. Пейзаж: картина и действительность. Москва.: Эксмо, 2020 г.- 523с.
11. Хворостов А.С. Декоративно – прикладное искусство в школе. Москва.: Издательский дом «Вильямс», 2023 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/>

Приложение №1

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		Введение в программу. МОДУЛЬ 1. Основы изобразительной деятельности Цветовой круг. Основные, составные и дополнительные цвета.	2	
	9.09		Методы представления графических изображений. Растворная и векторная графика.	2	
	12.09		Основы цветоведения. Цветовой акцент. Понятие теплохолодности	2	
	16.09		Компьютерная графика. Цветовые модели RGB, CMYK, HSB	2	
	19.09		Основы цветоведения. Понятие теплохолодности. Упражнение цветочной композиции.	2	
	23.09		Компьютерная графика. Форматы графических файлов. Сохранение изображения Форматы графических файлов.	2	
	26.09		Основы цветоведения. Цвет предметный и обусловленный. Оттенки одного цвета. Понятие «рефлекс»	2	
октябрь	3.10		Компьютерная графика. Графический редактор Paint. Набор инструментов. Палитра цветов.	2	
	7.10		Основы цветоведения. Понятие «стилизация»	2	
	10.10		Компьютерная графика. Получение цвета по кодам. Сохранение рисунка.	2	

	14.10		Основы изобразительной деятельности. Основы рисунка.	2	
	17.10		Основы цветоведения. Конструкция, симметрия, пропорции предметов.	2	
	21.10		Компьютерная графика. Простые формы по комбинациям геометрических тел	2	
	24.10		Основы изобразительной деятельности. Понятие о перспективе.	2	
	28.10		Компьютерная графика. Инструмент-кривая. Фрагмент рисунка. Преобразование рисунка	2	
	31.10		Основы изобразительной деятельности. Основные средства композиции.	2	
ноябрь	7.11		Компьютерная графика. Инструмент-кривая. Фрагмент рисунка. Преобразование рисунка.	2	
	11.11		Основы изобразительной деятельности. Симметрия и асимметрия, динамичность и статичность. Целостность, равновесие.	2	
	14.11		Компьютерная графика. Инструмент-кривая. Фрагмент рисунка. Преобразование рисунка	2	
	18.11		Основы изобразительной деятельности. Масштаб и пропорции в композиции.	2	
	21.11		Компьютерная графика. Инструмент-кривая. Фрагмент рисунка. Преобразование рисунка	2	
	25.11		Основы изобразительной деятельности. Задачи линейной и воздушной перспективы, плановость, композиционный центр	2	
	28.11		Компьютерная графика. Инструмент-кривая. Фрагмент рисунка. Преобразование рисунка	2	
декабрь	2.12		Основы изобразительной деятельности. Композиция в декоративно-прикладном, оформительском искусстве, дизайне.	2	
	5.12		Компьютерная графика. Сборка рисунка из деталей. Алгоритм построения рисунка из разных деталей.	2	

	9.12		Итоговая творческая работа.	2	
	12.12		Графические редакторы Photoshop и Photo-Paint.	2	
	16.12		Основные приемы работы в базовом редакторе растровой графики	2	
	19.12		Оформление и алгоритм действий по созданию макета	2	
	23.12		Оформление и алгоритм действий по созданию макета	2	
	26.12		Основы и приемы работы с объектами.	2	
	30.12		Основы и приемы работы с объектами.	2	
январь	13.01		Работа с цветом. Цветовые модели	2	
	16.01		Работа с цветом. Цветовые модели	2	
	20.01		Работа с текстом	2	
	23.01		Работа с текстом	2	
	27.01		Техника рисования	2	
	30.01		Итоговая работа.Выполнение рисунка на заданную тему в программах Photoshop и Photo-Paint.	2	
февраль	03.02		Итоговая работа.Выполнение рисунка на заданную тему в программе Photoshop	2	
	06.02		Графический редактор Corel Draw.Основные характеристики программы Corel Draw.	2	
	10.02		Графический редактор Corel Draw.Основные характеристики программы Corel Draw.	2	
	13.02		Понятия - векторная и растровая графика и их отличие друг от друга.	2	
	17.02		Понятия - векторная и растровая графика и их отличие друг от друга.	2	
	20.02		Создание графических примитивов. Выделение и преобразование объектов	2	
	24.02		Создание графических примитивов. Выделение и преобразование объектов	2	

	27.02		Работа с цветом	2	
март	3.03		Работа с цветом	2	
	6.03		Создание и редактирование художественного контура.	2	
	10.03		Создание и редактирование художественного контура.	2	
	13.03		Создание этикетки	2	
	17.03		Создание этикетки	2	
	24.03		Создание рекламного блока	2	
	27.03		Создание рекламного блока	2	
апрель	3.07		Создание макета обложки книги		
	7.04		Создание макета обложки книги	2	
	10.04		Разработка фирменного стиля. Создание логотипов	2	
	14.04		Разработка фирменного стиля. Создание логотипов	2	
	17.04		Разработка фирменных бланков, визиток	2	
	21.04		Разработка фирменных бланков, визиток	2	
	24.04		Использование спецэффектов. Добавление перспективы. Создание тени.	2	
	28.04		Создание рекламного блока. Разработка упаковки	2	
май	5.05		Создание рекламного блока. Разработка упаковки	2	
	8.05		Фигурная обрезка. Трассировка растровых изображений. Импорт и редактирование	2	
	12.04		Фигурная обрезка. Трассировка растровых изображений. Импорт и редактирование	2	
	15.05		Форматы векторных и растровых изображений. Создание открытки	2	

	19.05		Печать документа. Планирование и создание макета с использованием всех элементов Corel Draw	2	
	22.05		Подготовка и защита проекта	2	
	26.05		Подготовка и защита проекта	2	
	29.00		Подготовка и защита проекта	2	

Приложение № 2

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 теплохолодность?
3. Что такое рефлекс?
4. Что такое перспектива?
5. Какие существуют средства композиции?
6. Что такое линейная, воздушная перспектива? Композиционный центр?

Контрольные вопросы

по модулю 2. Раздел 2. 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

по модулю 2. Раздел 3. Графический редактор Paint

1. Почему цветовую модель RGB называют аддитивной?
2. Почему цветовую модель CMYK называют субтрактивной?
3. Какие основные цвета вы знаете? Какой цвет дает сумма дополнительных цветов в аддитивной модели?
4. Какие дополнительные цвета вы знаете? Какой цвет дает сумма основных цветов в аддитивной модели?

Контрольные вопросы

по модулю 2. Раздел 4. Графические редакторы Photoshop и Photo-Paint

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?

Контрольные вопросы

по модулю 2. Раздел 5. 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:

1. Создать логотип
2. Слоган
3. Визитка

Критерии оценивания:

- 1.стилистика - до 20 б
- 2.лаконичность - до 20 б
- 3.的独特性 - 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