

Муниципальное учреждение дополнительного образования
«Детская художественная школа»
муниципального образования город-курорт Анапа

ОДОБРЕНА
Педагогический совет
МБУ ДО ДХШ г-к Анапа
Протокол № 9 от 26.03.2024 год



УТВЕРЖДАЮ

Директор МБУ ДО ДХШ г-к

Анапа

 М.А. Гирич

Приказ № 55/ОД от 26.03.2024г.

**Дополнительная общеразвивающая программа
в области изобразительного искусства
«Графический дизайн с нуля»**

**СТРУКТУРА ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ
В ОБЛАСТИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН С НУЛЯ»**

1. Пояснительная записка

- 1.1 Введение.....
- 1.2 Новизна, актуальность и педагогическая целесообразность программы
- 1.3 Цели и основные задачи
- 1.4 Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса
- 1.5 Основные характеристики образовательного процесса
- 1.6 Отбор и структурирование содержания, направления и этапы образовательной программы, формы организации образовательного процесса
- 1.7 Ожидаемые результаты освоения программы
- 1.8 Педагогический мониторинг результатов освоения программы

2. Учебно-тематический план

3. Организационно-педагогические условия реализации программы

- 3.1 Кадровое обеспечение
- 3.2 Педагогические технологии, методы, приемы и формы организации образовательного процесса
- 3.3 Программное обеспечение
- 3.4 Дидактическое и методическое обеспечение

4. Список рекомендуемой литературы

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1 Введение

Дополнительная общеобразовательная программа в области изобразительного искусства «Графический дизайн с нуля» является неотъемлемой частью образовательной программы Муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Детская художественная школа» муниципального образования город-курорт Анапа и дает возможность каждому ребенку получать дополнительное образование исходя из его интересов, склонностей и способностей, образовательных потребностей, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов и федеральных государственных требований.

Посвоемуфункциональномуназначениюпрограммаявляетсяобщеразвивающейи направлена на удовлетворение потребностей обучающихся интеллектуальном, нравственном совершенствовании, в организации их свободного времени.

Дополнительная общеразвивающая программа в области изобразительного искусства «Графический дизайн с нуля» разработана на основе следующих нормативных документов:

- Конституции Российской Федерации 12.12.1993г.
- Федерального закона от 29.12.2012г. 273-ФЗ «Об образовании в РФ»
 - ч.9 ст.2
 - ч.8 ст.2
 - ч.1 -2, 4ст.75
 - ч.3 - 7 ст.83
- Конвенции о правах ребенка от 13 июня 1990г. № 1559-1;
- Примерные программы по дополнительным общеразвивающим программам в области изобразительного искусства и декоративно-прикладного творчества, рекомендованные Министерством культуры РФ (г. Москва, 2013 г.);
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 11.12.2006 № 06-1344 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. N 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Устава МБУ ДО ДХШ г-к Анапа.

Дополнительная общеобразовательная программа в области изобразительного искусства «Графический дизайн с нуля» ориентирована на изучение основных графических компьютерных программ векторной и растровой графики Adobe Photoshop и CorelDraw

рамках широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей. Программа так же решает ряд задач художественной направленности, так как ориентирована на развитие у детей дизайнерских способностей, художественного вкуса, творческого воображения, пространственного мышления средствами компьютерной графики.

1.2 Новизна, актуальность и педагогическая целесообразность программы

«Графический дизайн с нуля» является сравнительно молодой дисциплиной. Ее появлению способствовало развитие компьютерной техники на рубеже 80-х и 90-х годов. В данный момент персональные компьютеры имеют такие характеристики, которые позволяют профессионалам в области изобразительного искусства, к которым можно отнести художников-оформителей, дизайнеров, архитекторов, обходиться без традиционных инструментов художника: бумаги, красок, карандашей – все это заменяет компьютер с установленными на него специальным программным обеспечением.

Практика показывает, что одним из важнейших вопросов современного гуманитарного знания становится культура подачи графического изображения как часть общей информационной культуры.

Основное назначение курса «Графический дизайн с нуля» состоит в выполнении творческого культурологического и социального заказа современного общества, направленного на подготовку подрастающего поколения к полноценной работе в условиях глобальной информатизации всех сторон общественной жизни. На предмете «Графический дизайн с нуля» имеется возможность более детального и углубленного изучения отдельных разделов современного искусства и дизайна благодаря новым информационным технологиям. Гибкость индивидуальной программы, разработанной преподавателем, приближает обучение к реалиям современной жизни. На занятиях учащиеся изучают основные информационные технологии, базовые приемы работы с компьютерной графикой, узнают о сферах использования компьютерной техники в работе современного художника. Это возможно только при условии обучения учащихся работе с информацией, привлекая для этого современные технические средства, в том числе, компьютер.

Актуальность программы обуславливается профессионально-ориентированной направленностью, насущной потребностью системы художественного образования в сфере культуры и искусства для обеспечения непрерывности художественного образования, включает задания, ориентированные на подготовку обучающихся к поступлению в профессиональные учебные заведения, а также важностью изобразительного искусства для развития и воспитания молодого поколения. Учащиеся приобретают необходимые навыки с компьютерными программами, познают изнутри труд художника-графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

Отличительные особенности данной образовательной программы от уже

существующих в ом, что она дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации.

Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

1.3 Цели и основные задачи

Цель программы - целостное культурно-эстетическое воспитание личности, развитие творческого потенциала обучающегося через приобретение художественно-исполнительских и теоретических знаний, умений и навыков по учебному предмету «Графический дизайн с нуля».

Основные задачи:

Обучающие:

- 1) познакомить учащихся с основами компьютерной графики в рамках изучения программ растровой и векторной графики Adobe Photoshop, CorelDraw, о цветовых моделях (RGB, CMYK и т.д.);
- 2) обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции;
- 3) получить теоретические знания о способах хранения графической информации;
- 4) сформировать теоретические знания об основных элементах и периферийных устройствах, определяющих эффективность использования компьютера при работе с графическим материалом;
- 5) освоить прикладные знания в области использования векторной графики в практической деятельности;
- 6) освоить прикладные знания в области использования растровой графики в практической деятельности;
- 7) освоить прикладные знания в области верстки изданий различного характера.

Развивающие:

- 1) развить творческий потенциал обучающихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника.
- 2) рассмотреть возможности работы с текстами, фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);

Воспитательные:

- 1) Воспитать творческую личность, способную к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики;
- 2) сформировать стремление (потребность) использовать полученные знания и умения, приобретенные учащимися на уроках в деятельности школьного коллектива, в быту, на досуге.

1.4 Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса

Реализация программы «Графический дизайн с нуля» основывается на принципах научности, последовательности, системности, связи теории с практикой, доступности.

В целях раскрытия педагогического и развивающего потенциала учебно-воспитательного процесса по программе акцентов на ней делается на следующих принципах:

Принцип прочности предполагает стремление к тому, чтобы приобретенные знания, умения и навыки обучающихся были прочно закреплены, в первую очередь практически, также постоянное поддержание интереса обучающихся к занятиям.

Принцип проектности предполагает последовательную ориентацию всей деятельности педагога на подготовку и выведение ребенка в самостоятельное проектное действие, развертываемое в логике замысел–реализация–рефлексия. В ходе проектирования перед человеком всегда стоит задача представить себе еще не существующее, но то, что он хочет, чтобы появилось в результате его активности.

Принцип активности предполагает необходимость строить учебный процесс таким образом, чтобы учащиеся не просто воспринимали предлагаемый материал, но и стремились закрепить полученные знания, умения и навыки, анализировали ошибки, достижения свои и товарищей, самостоятельно решали поставленные задачи.

1.5 Основные характеристики образовательного процесса

Программа предполагает участие детей в возрасте от тринадцати лет.

Принцип приема учащихся в класс «Графический дизайн с нуля» осуществляется на заявительной основе.

Уровень освоения программы базовый, что предполагает освоение обучающимися специализированных знаний, обеспечение трансляции общей и целостной картины тематического содержания программы.

Форма обучения очная.

Срок реализации программы- 1 года.

Количество детей в группе: до 7-ми человек (по количеству компьютеров в компьютерном классе).

Примерный режим работы: занятия проводятся два раза в неделю по 3 учебных часа. В соответствии с СанПиН 2.4.4.3172-14 длительность одного академического часа для детей школьного возраста – 40 мин.

При реализации дополнительной общеразвивающей программы в области изобразительного искусства «Графический дизайн с нуля» с нормативным сроком обучения 1 год общая трудоемкость учебного предмета «Графический дизайн с нуля» составляет 204 часа (34 учебных недели).

1.6 Отбор и структурирование содержания, направления и этапы образовательной программы, формы организации образовательного процесса

Программное содержание, методы, формы, средства обучения отбирались с учетом выше обозначенных принципов и основных направлений развития дополнительного образования, отраженных в Концепции развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014г.№1726-р).

Содержание программы ориентировано на:

- удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в освоении компьютерных технологий;
- формирование и развитие творческих способностей обучающихся;
- создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития и творческого труда обучающихся;
- социализацию и адаптацию обучающихся в жизни общества.

В содержание курса «Графический дизайн с нуля» включены следующие виды знаний:

- основные понятия и термины, которые используются в графическом дизайне;
- законы и приемы композиции;
- роль и значение цвета в графическом дизайне;
- основы шрифтовой композиции, основы типографики;
- создание стандартных и сложных примитивов;
- законы векторной и растровой графики.

Программа «Графический дизайн с нуля» рассчитана на один год обучения.

Первое полугодие образовательного процесса: «Векторный редактор CorelDraw» решает задачу приобретения навыков создания творческих проектов, используемых в графическом дизайне. На этом этапе рассматриваются возможности векторной графики, уделяется внимание редактированию готовых изображений, включая максимум визуальных эффектов, чтобы заинтересовать учащихся.

Во втором полугодии «Многофункциональный редактор AdobePhotoshop» ставит задачу приобретения знаний и умений изучения базовых знаний ретуши растрового изображения. Здесь предполагается углубление полученных знаний, а также максимальное использование возможностей вектора, изучение основ полиграфического дела, шрифтовой композиции, возможностей работы с текстом и фотографиями (преобразование, подборок изображению, создание логотипа и т.д.).

В содержании программы представлен такой вид деятельности учащихся, как материально-практическая деятельность: репродуктивная деятельность в форме системы операций, ведущих к определенному варианту; практическая, связанная с отработкой умений и навыков, лабораторно-практическая; экспериментально-исследовательская; технологическая; проектная деятельность.

Для достижения определенных результатов обучения, усиления инструментальности курса применяются различные методы обучения, такие как

развитие рефлексивного отношения к информации, обучение сообща, организационные формы обучения (индивидуальные, групповые), а также средства обучения (изобразительные, естественные, вербально-информационные и технические), формы урока, такие как лекции, диспуты, а также проектная, исследовательская деятельность, практические занятия, игровые технологии и т.п.

Программой предусмотрено регулярное включение в образовательный процесс таких форм, как деловая игра, экскурсия, самостоятельная работа обучающихся по выбранным темам, индивидуальные и групповые консультации, конкурс на изготовление собственного логотипа, бренда. Данные формы помогают активизировать обучение.

1.7 Ожидаемые результаты освоения программы

Овладение предметными знаниями и умениями

Результатом освоения программы «Графический дизайн с нуля» является сформированность у обучающихся необходимых в профессиональной деятельности компетенций в предметной области.

Личностные результаты:

- формирование навыков трудолюбия, аккуратности при работе с оборудованием, инициативности и настойчивости в преодолении трудностей;
- формирование позитивных личностных качеств учащихся: целеустремленность, ответственность, терпения, коммуникативную культуру, внимание, находчивость, изобретательность;
- формирование эмоционально-ценностного отношения к миру, себе.

Метапредметные результаты:

характеризуют уровень сформированности универсальных учебных действий учащихся, проявляющихся в познавательной и практической деятельности:

- формирование умения определять и формулировать цель деятельности; проговаривать последовательность действий при выполнении заданий, высказывать свои предположения;
- формулировать умение слушать собеседника и вести диалог, излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- формирование умений добывать новые знания: находить ответы на вопросы, опираясь на свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятиях;
- учить перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы в группе;
- мотивировать учащихся к нестандартному мышлению, изобретательству и инициативности при выполнении рисунков и проектов;
- формировать умение совместно договариваться о правилах общения и поведения;
- формировать навыки сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, а затем профессиональной деятельности.

Предметные результаты:

- знание понятий «графический дизайн», «векторная графика», «растровая графика»;
- знание законов композиции дизайна;
- знание основных возможностей различных графических программ, особенностей их применения в графическом дизайне;
- знание основных изобразительных техник и инструментов;
- знания по цветоведению и колористике;
- умение использовать приемы стилизации, условности изображения;
- умение выполнять графическую часть проекта, макет, оригиналы художественно-графических элементов проекта;
- умение создавать графические изображения в программе CorelDRAW;
- умение создавать графические изображения в программе Adobe Photoshop;
- умение использовать в работе над изображениями разнообразные инструменты графических программ Corel DRAW и Adobe Photoshop;
- навыки создания авторских шрифтов и шрифтовых композиций.

1.8 Педагогический мониторингом результатов освоения программы

В начале учебных занятий педагогом проводится вводный контроль для определения начального уровня знаний учащихся в форме опроса.

В течение всего курса обучения осуществляется текущий контроль в форме педагогических наблюдений, позволяющий определить уровень усвоения программы, творческую активность учащихся, выявить коммуникативные склонности.

Итоговый контроль проводится по завершению учебного года обучения с учетом его особенностей. Педагог анализирует:

- усвоение обучающимся предметных знаний и умений;
- качество и способность учащегося работать самостоятельно и творчески;
- творческую активность по участию в мероприятиях (конкурс, олимпиада, акция, конференция и т.д.) различного уровня.

Видами контроля по учебному предмету «Графический дизайн с нуля» являются текущая и промежуточная аттестации.

Текущая аттестация проводится с целью контроля качества освоения виде устного опроса – проверка знаний в форме беседы, которая предполагает знание терминологии предмета.

Промежуточная аттестация, итоговая могут проходить в виде тестирования. Сведения о проведении и результатах промежуточной и итоговой аттестации фиксируются в протоколах. Результаты аттестации доводятся до сведения родителей.

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

№	Наименование темы	Вид учебного занятия	Аудиторное задание (час.)
1	Векторная графика. Графическая программа CorelDRAW	урок	36
2	Приемы работы в программе CorelDRAW		9
3	Знакомство с законами и приемами композиции		18
4	Программа Adobe Photoshop. Растровая графика		57
5	Роль и значение цвета в графическом дизайне		24
6	Основы шрифтовой композиции		15
7	Основы типографики		24
8	Единство стиля в графическом дизайне		6
9	Импорт, экспорт изображений		15
	Итого		204

3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1 Кадровое обеспечение

Реализовывать программу может педагог, имеющий среднее специальное или высшее образование в сфере ИКТ, обладающий достаточными теоретическими знаниями и практическими умениями в области компьютерных технологий.

3.2 Педагогические технологии, методы, приемы и формы организации образовательного процесса

В качестве форм занятий по данной программе предполагаются лекции, беседы, объяснение нового материала, демонстрация примеров работ, комбинированные занятия, состоящие из теории и практики, показ приемов работы инструментами, самостоятельная тренировочная работа за компьютером.

3.3 Программное обеспечение учебного процесса включает:

- Системные программные средства: операционная система (Microsoft Windows XP), оболочки операционных систем, программы-утилиты, архиваторы, антивирусные программы, программы технического обслуживания и диагностические программы.
- Прикладные программные средства: текстовый процессор Microsoft Word; электронная таблица Microsoft Excel; программа для создания и просмотра

презентаций Microsoft PowerPoint; растровые и векторные графические редакторы Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и Corel Draw; веб-браузер Google Chrome; аудио- и видео-проигрыватель Windows Media Player.

3.4 Дидактическое и методическое обеспечение

- слайд-шоу, наглядно демонстрирующие узловые вопросы по каждой теме, дающие основные определения понятий, пояснительные таблицы и схемы;
- специализированные видеофильмы по отдельным темам;
- пособия по дисциплине;
- электронные учебники и учебные пособия, имеющиеся в библиотеке.

4. Список рекомендуемой литературы

Методическая литература

1. Ботелло К., Рединг Э.А. Adobe InDesign, Photoshop и Illustrator. Руководство дизайнера. Пер. с англ. + CD. – М.: Эксмо, 2008 г. – 600 с.: ил. 2. Голомбински К., Хаген Р. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики, веба и мультимедиа. Пер. с англ. – СПб.: Питер, 2013 г. – 272 с.: ил. 3. Adobe Photoshop CS6. Официальный учебный курс. Пер. с англ. + CD. – М.: Эксмо, 2012 г. – 432 с.: ил. 4. Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс. Пер. с англ. + CD. – М.: Эксмо, 2013 г. – 592 с.: ил. 5. Иоханнес Иттен Искусство цвета. – Д.Аронов, 2007 г. 6. Келби С. Adobe Photoshop CS6. Справочник по цифровой фотографии. Пер. с англ. – Вильямс, 2013 г. – 464 с.: ил. 7. Саттон Т., Виллен Б. Гармония цвета.

Учебная литература

1. Сокольникова Н.М. Основы композиции. – Обнинск: Титул, 1996
2. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство. Часть 2. Основы живописи. – Обнинск: Титул, - 1996
3. Яковлева Н.К. Воздушная живопись. Основные методы и приемы. -М.: ООО» ТД «Издательство Мир книги», 2006г.
4. Яковлева Н.К. Акварель. Основные техники и приемы. -М.: ООО ТД «Издательство Мир книги», 2005г.
5. Яковлева Н.К. Водный пейзаж. Основы техники изображения. -М.: ООО» ТД «Издательство Мир книги», 2006г.
6. Яковлева Н.К. Портрет. Уроки мастерства. -М.: ООО ТД «Издательство Мир книги», 2005г.
7. Яковлева Н.К. Натюрморт. Особенности жанра и композиции. -М.: ООО» ТД «Издательство Мир книги», 2005г.
8. Яковлева Н.К. Основы техники изображения. -М.: ООО ТД «Издательство Мир книги», 2006г.
9. Яковлева Н.К. Свет и цвет в живописи. Особенности изображения. -М.: ООО» ТД «Издательство Мир книги», 2006г.