

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО САМООПРЕДЕЛЕНИЯ»**

ПРИНЯТО
на педагогическом совете
протокол № 45
от «29» августа 2025 г.



УТВЕРЖДАЮ
директор МАОУ ДО ЦПС
Давыдов Д.Г.
Приказ от 01 сентября 2025 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»**

Направленность: техническая
Уровень: стартовый (ознакомительный)
Возраст обучающихся: 12 - 17 лет
Срок реализации: 1 год (108 часов)

Составитель:
Вдовин Н.А.,
педагог дополнительного
образования

Красноярск
2025

Пояснительная записка

Направленность: техническая

Программа «Графический дизайн» направлена на приобретение учащимися знаний, умений и навыков выполнению графических работ способами компьютерных технологий, овладение способами применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности.

Знания, полученные при освоении программы «Графический дизайн», могут стать фундаментом дальнейшего освоения компьютерных программ компьютерной графики и дизайна.

Практика показывает, что одним из важнейшего гуманитарного знания становится культура подачи графического изображения как часть общей информационной культуры. Освоение программы учебного предмета «Графический дизайн» основано на изучении компьютерных технологий путем исполнения творческих заданий с применением полученных навыков, что способствует развитию таких качеств личности как интуиция, образное мышление, а также развитию способностей к проектированию.

Теоретическая часть предполагает изучение обучающимися теоретических основ компьютерной графики и дизайна, при этом формой обучения являются лекции с элементами беседы и демонстрацией учебного материала.

Основным видом занятий по учебному предмету является практикум, содержание которого направлено на применение теоретических знаний в учебном опыте.

Программа предполагает также изучение основ графического дизайна через выполнение большого количества несложных упражнений, выполняемых средствами компьютерной графики.

Нормативные правовые документы, на основании которых разработана дополнительная общеобразовательная программа:

"- Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 28.12.2024) «Об образовании в Российской Федерации»;

- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.;

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (вступ. в силу с 01.03.2023);

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (ред. от 21.04.2023);

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.03.2016 г. № ВК-641/09 «Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»;

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);

- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 31.01.2022 № ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»);

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.08.2015 г. № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»);

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (с изменениями от 30.08.2024 №10)

- Устав МАОУ ДО ЦПС."

Новизна и актуальность

Новизна программы «Графический дизайн» заключается в реализации принципа интеграции учащихся средней школы в систему профессионального образования в отрасль дизайна. Важным аспектом применения данной программы является проведение занятий на базе визуальной коммуникации. Программа «Графический дизайн», с одной стороны, знакомит учащихся с особенностями языка графического дизайна, с другой, - помогает более осознанно выбрать будущую профессию тем ребятам, кто хочет продолжить обучение в данной области.

Актуальность: на сегодняшний день графический дизайн - одна из наиболее востребованных, высокооплачиваемых и интересных профессий. Без него не обойтись ни одному издательскому дому. Помимо оформления полиграфии графические дизайнеры могут быть задействованы в web-дизайне и дизайне пользовательских интерфейсов компьютерных программ или компьютерных игр, для которых важна не только функциональность, но и креативный внешний вид. Также дизайнеры требуются рекламным агентствам, компаниям по производству упаковок, открыток, канцелярских товаров и др.

Современный графический дизайн - динамично развивающаяся область профессиональной деятельности, к которой неизменно растет интерес молодежи из года в год. Разработанная рабочая программа и знания, полученные при освоении учебного предмета, могут стать фундаментом дальнейшего освоения компьютерных программ компьютерной графики и дизайна.

Отличительные особенности

Педагогическая целесообразность реализации данной программы позволяет приобщить подростков к истории, опыту издательского дела, накопленному человечеством за тысячелетия, ознакомиться с лучшими образцами в истории книжного дела, современными достижениями в области иллюстрации, техническими возможностями полиграфии. Особое внимание в программе уделяется организации проектной деятельности, когда в процессе обучения дети и подростки учатся генерировать оригинальные идеи, ставить перед собой цели и задачи, планировать процесс работы, достигать результата, используя традиционные изобразительные средства и современные компьютерные технологии применять полученные навыки в различных сферах жизни.

Программа «Графический дизайн» включает следующие дисциплины: основы истории и теории дизайна, проектная деятельность, материаловедение и макетирование. Приобщение ребёнка к изучению книжного наследия и его участие в создании авторских проектов делает художественную деятельность уникальным средством воспитания, обучения и развития ребенка.

Адресат программы

Программа адресована детям 12 – 17 лет. Занятия проводятся в рамках дополнительного образования, при максимальном сочетании принципа группового обучения с индивидуальным подходом. По данным физиологов к 12 годам кора больших полушарий является уже в значительной степени зрелой. Однако несовершенство регулирующей функции коры проявляется в свойственных детям данного возраста особенностях поведения, организации деятельности и эмоциональной сферы: младшие школьники легко отвлекаются, не способны к длительному сосредоточению, возбудимы, эмоциональны. В этом возрасте нарастает ориентация на сенсорные эталоны формы, цвета, времени. К концу этого возрастного периода ребенок должен хотеть учиться, уметь учиться и верить в свои силы. Полноценное проживание этого возраста, его позитивные приобретения являются необходимым основанием, на котором выстраивается дальнейшее развитие ребенка как активного субъекта познаний и деятельности. Основная задача в работе с детьми этого возраста - создание оптимальных условий для раскрытия и реализации возможностей детей с учетом индивидуальности каждого ребенка.

Наполняемость групп – 12 человек. Система набора – добровольная, по желанию без учета степени предварительной подготовки.

Формы и методы организации деятельности воспитанников ориентированы на их индивидуальные и возрастные особенности.

Срок реализации программы и объем учебных часов

Программа рассчитана на 108 часов и реализуется в течение одного учебного года. Общая недельная нагрузка составляет 3 часа.

Формы обучения

Форма обучения: очная.

Режим занятий

Общая недельная нагрузка составляет 3 часа. Учащиеся посещают занятия согласно установленному расписанию два раза в неделю. Продолжительность одного занятия 2 академических часа с перерывом в 10 минут. Продолжительность второго занятия 1 академический час. Один академический час равен 45 минутам согласно возрастным особенностям обучающихся, требованиям нормативов СанПиН.

Цель и задачи дополнительной образовательной программы

Цель: создание условий для учащихся, при которых они смогут создавать иллюстрации различного уровня сложности и редактировать изображения.

Задачи:

Обучающие

- расширить представление учащихся о компьютерной графике;
- сформировать глубокое понимание принципов построения и хранения изображений;
- показать многообразие форматов графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
- показать особенности, достоинства и недостатки растровой и векторной графики; методы описания цветов в компьютерной графике - цветовые модели; способы получения цветовых оттенков на экране и принтере; методы сжатия графических данных;
- познакомить с назначениями и функциями различных графических программ;
- освоить специальную терминологию;
- развивать навыки компьютерной грамотности.

Развивающие

- развивать креативность и творческое мышление, воображение школьников;
- формировать новый тип мышления – операционный, который направлен на выбор оптимальных решений;
- предоставление возможности узнать новое в области компьютерной графики, дизайна;
- формирование представления о роли новых информационных технологий в развитии общества, изменении содержания и характера деятельности человека.

Воспитательные

- повышение общекультурного уровня учащихся;
- вооружение учащихся правильным методологическим подходом к познавательной и практической деятельности;
- выделение и раскрытие роли информационных технологий и компьютеров в развитии современного общества;
- привитие навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, а затем и профессиональной деятельности;
- формирование эмоционально-ценностного отношения к миру, к себе;
- воспитание у учащихся стремления к овладению техникой исследования;
- воспитание трудолюбия, инициативности и настойчивости в преодолении трудностей.

Учебный план

№	Раздел, тема	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Раздел 1. Введение в предмет	8	6	2	
1.	Введение в компьютерную графику и основы изображения. Вариативность применения знаний и навыков графического	3	3		Беседа, входное тестирование

	дизайна в будущем.				
2.	Знакомство с программами Inkscape и Gimp. Разбор сновного функционала программ.	3	3		Беседа
3.	Текущий контроль	2		2	Тестирование
	Раздел 2. Компьютерная графика. Inkscape	46	14	32	
4.	Базовый инструментарий графического редактора Inkscape	5	3	2	Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа
5.	Построение фигур	3	1	2	Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа
6.	Цвет в программе Inkscape	2	1	1	Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа
7.	Операции с контурами	3	1	2	Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа
8.	Возможности растра в векторной программе	3	1	2	Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа
9.	Основы работы с текстом	3	1	2	Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа
10.	Работа с фигурами	4	2	2	Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа
11.	Художественное оформление	3	1	2	Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа
12.	Творческое задание «Рекламный проект»	6		6	Беседа, практическая работа
13.	Создание переходов фигур и цветов	3	2	1	Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа
14.	Использование трехмерных	4	1	3	Беседа,

	эффектов				устный опрос, наблюдение, практическая работа
15.	Применение атрибутов вида и графических стилей	2		2	Беседа, практическая работа
16.	Дополнительные возможности	3		3	Беседа, практическая работа
17.	Промежуточная аттестация	2		2	Проект
	Раздел 3. Компьютерная графика. Gimp	54	26	28	
18.	Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Gimp	2	1	1	Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа
19.	Основные инструменты рисования	8	4	4	Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа
20.	Инструменты выделения	3	1	2	Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа
21.	Работа со слоями и фигурами	4	2	2	Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа
22.	Преобразование объектов	2	1	1	Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа
23.	Возможности коррекции изображения	3	2	1	Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа
24.	Творческое задание. Построение интерьера	5		5	Беседа, практическая работа
25.	Дополнительный интерфейс пользователя. Текущий контроль	3	2	1	Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа, зачет
26.	Инструменты клонирования	4	2	2	Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа

27.	Работа с текстом	3	2	1	Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа
28.	Создание объектов и фигур	3	2	1	Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа
29.	Возможности анимации	5	3	2	Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа
30.	Использование маски	3	2	1	Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа
31.	Рисование инструментом перо	3	2	1	Беседа, устный опрос, наблюдение, практическая работа
32.	Промежуточная аттестация	2		2	Выходное тестирование
33.	Подведение итогов	1		1	Беседа
	Итого	108	46	62	

Содержание программы

Раздел 1: Введение в предмет

Тема 1: Введение в компьютерную графику и основы изображения. Вариативность применения знаний и навыков графического дизайна в будущем.

Теория: Понятие компьютерной графики, графического дизайна, возможности, область применения.

Тема 2: Знакомство с программами Inkscape и Gimp. Разбор сновного функционала программ.

Теория: Характеристика программ, применение, основные функции и возможности.

Раздел 2: Компьютерная графика. Inkscape

Тема 4: Базовый инструментарий графического редактора Inkscape.

Теория: Особенности векторной графики. Печатная страница, основные инструменты, создание документа. Инструмент «Форма». Возможности редактирования отдельных точек.

Практика: Принцип работы с векторными объектами. Создание «Прямоугольник», «Эллипс», изменение основных характеристик. Инструмент «указатель». Копирование фигур. Быстрые клавиши. Другие фигуры. Задание параметров фигур. Создание изображений с помощью фигур. Форма «Звезда». Создание искажений. «Собери конструктор». Создание композиции из заданных фигур.

Тема 5: Построение фигур.

Теория: Возможности построения прямых и кривых. Инструмент «Свободная рука».

Практика: Редактирование линии. «Кривая Безье». Построение рисунка по образцу: «Кошка», «Вишенка», «Машина».

Тема 6: Цвет в программе Inkscapе.

Теория: Возможности работы с цветовыми палитрами. Модели, микшеры, палитры.

Практика: Подбор цвета. Заливка контуров – однородная, интерактивная, градиентная. Заливка текстурой. Создание новых узоров. Использование эффекта прозрачности.

Тема 7: Операции с контурами.

Теория: Меню «Форма». Соединение, обрезка, пересечение, спаивание объектов. Инструмент «Нож», «Ластик».

Практика: Рисование фигуры «сыр». Использование инструментов вырезания для рисования раппорта снежинки.

Тема 8: Возможности растра в векторной программе.

Теория: Доступный функционал растра в векторной программе.

Практика: Инструмент «Кисть», «Пульверизатор». Инструмент «Каллиграфия». Создание рисунка с использованием художественного оформления.

Тема 9: Основы работы с текстом.

Теория: Инструмент «Текст» (художественный, обычный). Возможности редактирования текста.

Практика: Размещение текста вдоль кривой. Привязка к объектам. Творческое задание. Создание рисунка с помощью текстовых блоков.

Тема 10: Работа с фигурами.

Теория: Меню «Распределение и выравнивание объектов».

Практика: Рисунок по образцу «бусы». Составление сложного рисунка с использованием повторяющихся объектов.

Тема 11: Художественное оформление.

Теория: Форматы графических файлов. Обработка битового изображения в CorelPhotoPaint. Основные возможности.

Практика: «Экспорт» и «Импорт» изображения. Использование маскированного изображения. Применение эффектов. Использование инструмента «распылитель».

Тема 12: Творческое задание «Рекламный проект».

Практика: Разработка идеи и замысла. Сбор материалов. Обработка текстового и графического блоков. Создание композиции.

Тема 13: Создание переходов фигур и цветов.

Теория: Эффекты перетекания фигур. Опции перетекания. Привязка к пути.

Практика: Использование эффекта прозрачности при перетекании объектов. Разделение фигур с перетеканием. Использование отдельных форм. Использование эффектов тени, интерактивной тени. Привязка тени к сложным объектам.

Тема 14: Использование трехмерных эффектов.

Теория: Интерактивная векторная экструзия. Просмотр этапов перехода. Применение эффекта экструзии к тексту.

Практика: Создание трехмерного цилиндра. Использование инструмента "вытеснение и скос". Отображение символов на поверхностях трехмерных фигур. Создание объекта путем вращения. Изменение освещения. Создание своего объекта путем вращения. Создание баннера, логотипа с помощью эффекта искривления.

Тема 15: Применение атрибутов вида и графических стилей.

Практика: Профили новых документов. Использование атрибутов вида. Использование графических стилей. Применение графического стиля к слою. Копирование, применение и удаление графических стилей.

Тема 16: Дополнительные возможности.

Практика: Эффекты свободной деформации формы. Типы искажений. Применение искажений к собранной группе фигур, к тексту. Создание рисунка с отражением. Подведение итогов по пройденным темам.

Раздел 3: Компьютерная графика. Gimp

Тема 18: Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Gimp.

Теория: Инструктаж по технике безопасности и правилам противопожарной безопасности. Знакомство с интерфейсом. Изучение горизонтального меню, панели настроек, плавающего меню. Создание нового документа. Сохранение и закрытие документа.

Практика: Форматы графических файлов. Средства управления панелью инструментов. Организация и присоединение палитр.

Тема 19: Основные инструменты рисования.

Теория: Знакомство с основными инструментами рисования – кистью и ластиком. Знакомство с инструментами заливки. Изменение установок инструмента, фактурная заливка.

Практика: Создание пробного рисунка. Настройки инструментов: форма, толщина, прозрачность. Цвет на практике. Цветовые режимы Gimp. Выбор и редактирование, цвета. Закрепление навыков работы кистью. Режимы смешивания. Выполнение творческого задания по пройденным инструментам. Создание рисунка с использованием объектов разной фактуры. Инструмент «Палец». Выполнение рисунка с использованием эффекта размытия пикселей «Пейзаж».

Тема 20: Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.

Теория: Знакомство с инструментом выделения «Лассо». Панель опций инструмента.

Практика: Практическое использование инструментов: выделения, выравнивания. Выполнение творческого задания по пройденным инструментам. Композиция из фрагментов изображения. Изменение положения и цвета отдельных фигур.

Тема 21: Работа со слоями и фигурами.

Теория: Знакомство с понятием «слой». Меню и палитра «Слои». Создание нового слоя, перемещение, выделение и сливание слоев. Инструмент «Область» для создания фигур, Функция растушевки. Применение инструмента «Градиент» к областям слоя.

Практика: Практическая работа со слоями. Редактирование содержимого слоя. Изменение положения слоев в пространстве, относительно друг друга и переднего плана. Понятие «Группировки». Создание групп слоев, возможности работы с группой. Опции инструмента «Волшебная палочка». Творческое задание «Фантастический натюрморт», «Город», «Робот». Использование инструментов «выделение» и «перемещение».

Тема 22: Преобразование объектов.

Теория: Основные функции трансформирования объектов. Масштабирование объектов. Использование инструмента "свободное трансформирование".

Практика: Отображение, вращение, смещение, искажение и сдвиг объектов. Изменение перспективы. Создание нескольких трансформаций.

Тема 23: Возможности коррекции изображения.

Практика: Выравнивание цвета и тона через «Уровни», «Автоуровни». Цветокоррекция. Изменение яркости, контрастности, применение пастеризации, фотофильтра.

Тема 24: Творческое задание. Построение интерьера.

Практика: Изучение перспективы. Создание эскизов. Сбор материалов. Их обработка. Выполнение перспективного построения будущего интерьера. Составление композиции, размещение мебели и аксессуаров.

Тема 25: Дополнительный интерфейс пользователя.

Теория: Фильтры в программе Gimp. Художественные фильтры.

Практика: Фильтры искажения и пластики. Создание размытия и резкости на изображении. Применение эффектов освещения.

Тема 26: Инструменты клонирования.

Теория: Возможности инструмента «Штамп».

Практика: Использование инструмента «Заплата». Творческое задание: создание коллажа на тему «Мои любимые животные», «Плакат».

Тема 27: Работа с текстом.

Теория: Основные характеристики инструмента "текст". Палитра шрифтов. Изменение размера и цвета, искажение шрифта.

Практика: Обтекание текстом графического объекта. Заполнение шрифта изображением через выделение и «маску текста». Самостоятельная работа «Открытка».

Тема 28: Создание объектов и фигур.

Теория: Режимы «контуры», «слой фигуры» «заливка пикселей».

Практика: Применение стиля слоя к фигуре. Создание своей пользовательской формы.

Тема 29: Возможности создания анимации.

Теория: Особенности передачи движения в программе. Окно анимирования изображений.

Практика: Создание кадровой ленты. Решение простого анимированного изображения. Баннер.

Тема 30: Использование маски.

Теория: Наложение маски на изображение. Возможности работы с маской.

Практика: Практическая работа с маской. Применение маски к текстовому слою. Создание «исчезающего текста».

Тема 31: Рисование инструментом перо.

Теория: Основные функции инструмента "перо" и принципы работы. Рисование прямых и кривых линий.

Практика: Построение кривых линий. Угловые точки привязки на кривых линиях. Рисование кривых линий разных типов. Преобразование гладких точек в угловые и наоборот. Рисование фигуры по образцу. Редактирование кривых линий.

Итоговые занятия. Коллективное обсуждение итогов учебного года и индивидуальное осмысление собственных результатов. Выбор трех лучших творческих работ.

Планируемые результаты

Личностные результаты:

- реализация творческого потенциала;
- способность работать в команде;
- позитивная самооценка творческих возможностей.

Предметные результаты:

- развитие художественного вкуса;
- общее понятие о значении графического дизайна в мире;
- развитие и формирование навыков использования методов проектирования в практической деятельности в сфере графического дизайна на основе сочетания теории и практики.

Метапредметные результаты:

- развитое художественное восприятие, умение оценивать произведения разных видов искусства;
- участие в дизайн-проектной жизни центра, школы, города и т.д.;
- продуктивное сотрудничество (общение, взаимодействие, работа в команде) со сверстниками при выполнении различных проектов;
- наблюдение за разнообразными явлениями жизни и искусства в учебной и внеурочной деятельности.

В результате освоения программы учащиеся

должны знать:

- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
- способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- методы сжатия графических данных;
- проблемы преобразования форматов графических файлов;
- назначение и функции различных графических программ.

должны уметь:

1) Создавать собственные иллюстрации, используя главные инструменты векторной программы Inkscape, а именно:

- создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);
- выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.);
- формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
- закрашивать рисунки, используя различные виды заливок;
- работать с контурами объектов;
- создавать рисунки из кривых;
- создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов;
- получать объёмные изображения;
- применять различные графические эффекты (объём, перетекание, фигурная подрезка и др.);
- создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории;

2) Редактировать изображения в программе Gimp, а именно:

- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область, лассо, волшебная палочка и др.);
- перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
- редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
- сохранять выделенные области для последующего использования;
- раскрашивать чёрно-белые эскизы и фотографии;
- применять к тексту различные эффекты.

должны владеть:

- основными понятиями, навыками, используемыми в компьютерной графике и графическом дизайне.

Календарный учебный график

Год обучения	Начало занятий	Окончание занятий	Количество учебных недель	Кол-во учебных часов в неделю	Кол-во учебных часов в год	Промежуточная аттестация обучающихся
1 год	сентябрь	май	36	3	108	декабрь, май

Материально-техническое обеспечение

Учебный компьютерный кабинет, удовлетворяющий санитарно-гигиеническим требованиям, для занятий группы 12 человек (компьютеры, парты, стулья, доска, шкаф для УМК и библиотеки), укомплектованный выделенным каналом выхода в Интернет.

Персональный компьютер, соответствующий минимальным системным требованиям программного обеспечения, задействованного при реализации программы. Дополнительная информация ПО в комплекте нет.

Выход в сеть Internet.

Программное обеспечение для векторной и растровой графики

Информационное обеспечение

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемые для использования в образовательном процессе.

а) Современные электронные ресурсы (проверено 01.08.2024):

1. Официальное обучение Inkscape [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://inkscape.org/learn/tutorials/>

2. GIMP уроки для начинающих [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://docs.gimp.org/3.0/ru/org.gimp.tutorial.paint-basics.html>

3. Графический дизайн для школьников [Электронный ресурс] / Pixel.Study. — Режим доступа: <https://pixel.study/graficheskij-dizajn-starshie-shkolniki>

б) Методические материалы для педагога:

1. ТОП-20 курсов графического дизайна 2026 [Электронный ресурс] / Sravni.ru. — Режим доступа: <https://edu.sravni.ru/kursy/dizajn-graficheskij/>

2. 23 лучшие программы для дизайна [Электронный ресурс] / ArtGluck. — Режим доступа: <https://artgluck.ru/blog/23-programmyi-dlya-graficheskogo-dizajna/>

Кадровое обеспечение

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим опыт работы в данной сфере с детьми не менее года, образование – высшее, профильное, педагогическое.

Формы аттестации и оценочные материалы

Педагог дополнительного образования осуществляет персонифицированный учет результатов освоения обучающимися общеразвивающей программы по итогам текущего контроля и промежуточной аттестации.

Текущий контроль обучающихся осуществляется педагогом по каждой изученной теме. Содержание материала текущего контроля определяется педагогом на основании содержания программного материала. Форма контроля указывается в итоговом занятии по теме в разделе «Содержание программы».

Фиксация результатов текущего контроля осуществляется персонифицировано в отслеживании динамики результатов и степени освоения образовательной программы.

Промежуточная аттестация - это установление уровня освоения отдельной части объема образовательной программы.

Промежуточная аттестация осуществляется:

- по итогам первого полугодия в декабре (конкретная дата указывается в рабочей программе согласно приказу администрации образовательного учреждения);

- по завершении изучения всего объема дополнительной общеобразовательной программы в мае (форма проведения промежуточной аттестации указывается в итоговом занятии, завершающем обучение по программе в разделе «Содержание программы»).

Фиксация результатов осуществляется персонифицировано в таблице «Отслеживание динамики результатов и степени освоения ДООП».

В ходе обучения обучающимся периодически предлагаются непродолжительные, рассчитанные на 5-10 минут контрольные работы для проверки уровня освоения изученных способов действий. Кроме того, проводятся тестовые испытания для определения глубины знаний. Контрольные замеры обеспечивают эффективную обратную связь, позволяющую преподавателю и обучающимся корректировать свою деятельность. При подведении итогов реализации программы учитывается творческая активность обучающихся: участие в конкурсных мероприятиях, олимпиадах, учебных проектах.

Отслеживание динамики результатов и степени освоения ДООП

Учебный год _____ Название программы _____ Группа _____ Педагог _____

Раздел/Тема																								
Текущий контроль/ Промежуточная аттестация																								
Форма Дата																								
Уровень освоения																								
Ф.И. обучающегося	Н	С	В	Н	С	В	Н	С	В	Н	С	В	Н	С	В	Н	С	В	Н	С	В	Н	С	В
ИТОГО																								

Количество посещающих занятия (чел.) (декабрь/май) _____ Количество детей с ОВЗ (чел.) (декабрь/май) _____

Сохранность контингента в % на (декабрь/май) _____

Уровень освоения (декабрь/май)

высокий (чел. %) _____

средний (чел. %) _____

низкий (чел. %) _____

Методические материалы

Фото и видео материал, презентации с дидактической информацией.

Дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебно-тематическим планом, возрастными и психологическими особенностями детей, уровнем их развития и способностями.

Образовательный процесс по программе «Графический дизайн» основывается на педагогических принципах:

- соответствия возрастным возможностям (учитывается возраст, уровень интеллектуальной подготовки, предполагающий выполнение заданий различной степени сложности);
- сотрудничества и ответственности;
- сознательного усвоения обучающимися учебного материала;
- систематичности, последовательности и наглядности обучения;
- личностно-ориентированного подхода (признание самобытности и уникальности каждого ребенка, его опыта собственной жизнедеятельности).

В образовательном процессе реализуется компетентностный подход с использованием активных форм проведения занятий с применением электронных образовательных ресурсов (учебные и справочные пособия, словари), индивидуальных и групповых проектов, анализа производственных ситуаций, групповых дискуссий в сочетании с внеаудиторной работой для формирования и развития общих и профессиональных компетенций.

Для успешной реализации программы используются следующие методические материалы:

- учебно-тематический план;
- календарно-тематический план;
- теоретический материал по изучаемым темам;
- инструкции по технике безопасности и правилам поведения в учреждении;
- справочники и переводчики в электронном виде;
- методическая литература для педагогов дополнительного образования.

Дидактическое обеспечение программы включает в себя следующие материалы:

- учебные презентации по темам;
- материалы для практических и самостоятельных заданий;
- материалы для проведения конкурсных мероприятий.

В процессе реализации программы используются следующие методы организации занятий:

- словесные методы (лекция, объяснение);
- демонстративно-наглядные (демонстрация работы в программе, схем, скриптов, таблиц);
- исследовательские методы;
- работа в парах;
- работа в малых группах;
- проектные методы (разработка проекта по спирали творчества, моделирование, планирование деятельности)
- работа с Интернет-сообществом (публикация проектов в Интернет-сообществе скретчеров).

Реализация программы «Графический дизайн» обеспечивается доступом каждого обучающегося к базам данных и библиотечным фондам по всему курсу. Во время самостоятельной подготовки обучающиеся обеспечены доступом в сеть Интернет.

Современные жизненные условия выдвигают свои требования по отношению к каждому: быть внимательным, мыслящим, инициативным и быть ориентированным на лучший конечный результат. Следовательно, педагогу на каждом занятии необходимо организовывать среду, в которой обучающиеся должны уметь задумывать, создавать, реализовывать и управлять действиями индивидуальной либо командной работы.

Отсюда методологической основой образовательной программы является системно-деятельностный подход, который обеспечивает формирование у обучающихся осознания важности образования для жизни и деятельности, а ожидаемыми результатами реализации программы являются: как предметные результаты, так и метапредметные и личностные, которые обозначены «должны знать», «должны уметь». Занятия по данной программе позволяют раскрыть индивидуальность обучающегося и реализовать максимум его возможностей.

Методическая работа:

- разработка наглядных образцов;
- разработка проектов, представляемых на выставках и соревнованиях.

Организационная работа:

- разработка творческих проектов;
- комплектация материальной базы;
- организация и проведение выставок.

Для успешной реализации всех этапов программы:

- проводить занятия в сухом хорошо проветриваемом помещении,
- кабинет должен хорошо освещаться и иметь нейтральный цвет стен,
- в кабинете должны быть столы, стулья, шкафы, стеллажи.

Для выполнения практических работ имеются:

- наглядные пособия;
- компьютер с комплектующими для демонстрации видео-презентаций;
- принтер для распечаток;
- помещение для хранения работ и методического фонда;
- специальную литературу, альбомы.

Здоровьесберегающие технологии реализуются через проведение физкультминуток и релаксирующих пауз, обучающиеся научатся управлять своим самочувствием и заботиться о своем здоровье.

Правильная организация учебного процесса, сочетание разных методов обучения способствуют развитию технического мышления детей в сфере графический дизайн.

Формы организации занятий и методы обучения

Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

Формы проведения занятий:

- занятие с использованием игровых технологий;
- занятие-игра;
- занятие-исследование;
- творческие практикумы (сбор скриптов с нуля);
- занятие-испытание игры;
- занятие-презентация проектов;
- занятие с использованием тренинговых технологий (работа на редактирование готового скрипта в соответствии с поставленной задачей).

Режим занятий по программе соответствует Санитарно-эпидемиологическим требованиям к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей в части определения рекомендуемого режима занятий, а также требованиям к обеспечению безопасности обучающихся согласно нормативно-инструктивным документам Министерства просвещения России.

Программа предусматривает использование фронтальной, индивидуальной и групповой форм учебной работы обучающихся.

Фронтальная форма предусматривает подачу учебного материала всему коллективу учеников.

Индивидуальная форма предполагает самостоятельную работу обучающихся. Она предполагает оказание такой помощи каждому из них со стороны педагога, которая позволяет, не уменьшая активности ученика, содействовать выработке навыков самостоятельной работы. В ходе групповой работы учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Все это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Групповая работа позволяет выполнить наиболее сложные и масштабные работы с наименьшими материальными затратами, так как каждый обучающийся может научиться конкретному приему на отдельном образце, при изготовлении конкретного изделия, или в учебной игре. Кроме того, демонстрация, лекция, практическое упражнение под руководством педагога по закреплению определенных навыков, способствуют самостоятельности.

Общение на занятиях ведётся в свободной форме - каждый обучающийся в любой момент может задать интересующий его вопрос без поднятия руки. Данный момент очень важен в процессе обучения, так как любой невыясненный вопрос, может превратиться в препятствие для получения обучающимся последующих знаний и реализации им собственных проектов.

Практическая часть работы – работа в среде программирования со скриптами и проектирование информационных продуктов. Для наилучшего усвоения материала практические задания рекомендуется выполнять каждому за компьютером. При выполнении глобальных проектов рекомендуется объединять школьников в пары. Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения рефлексивных упражнений и практических заданий. Итоговый контроль осуществляется по результатам разработки проектов. Формы подведения итогов: презентация проекта, испытание квеста, игры.

Таким образом, на занятиях осуществляется не только обучение определённым знаниям, умениям и навыкам, но и воспитание, развитие обучающихся всеми средствами, доступными в условиях дополнительного образования.

Список использованной литературы

а) Основная литература для педагога:

1. Петров В.Л. Inkscape. Руководство пользователя / В.Л. Петров. — 3-е изд. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2023.
2. Тайц А.М., Тайц А.А. GIMP 2.10. Компьютерная графика / А.М. Тайц, А.А. Тайц. — СПб.: БХВ-Петербург, 2024.
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика для школьников / Л.А. Залогова. — М.: БИНОМ, 2022.

б) Для обучающихся:

1. Inkscape для начинающих: векторная графика / Официальное руководство. — Режим доступа: <https://inkscape-manuals.readthedocs.io/ru/stable/>
2. GIMP: растровая графика и дизайн / Официальная документация. — Режим доступа: <https://docs.gimp.org/3.0/ru/>
3. Графический дизайн для школьников / Pixel.Study. — Режим доступа: <https://pixel.study/graficheskij-dizajn-starshie-shkolniki>

в) Методические пособия:

1. Баркова И.В. Компьютерная графика для подростков / И.В. Баркова. — М.: Дворец творчества, 2023.
2. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий / А.К. Колеченко. — 5-е изд. — СПб.: КАРО, 2022.
3. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии / Г.К. Селевко. — М.: Народное образование, 2023.

г) Электронные ресурсы:

1. ТОП-20 курсов графического дизайна [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://edu.sravni.ru/kursy/dizajn-graficheskij/>
2. 23 программы для графического дизайна [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://artgluck.ru/blog/23-programmyi-dlya-graficheskogo-dizajna/>