

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
Политехническая гимназия

РАССМОТРЕНО

методическим советом  
МАОУ Политехническая гимназия  
протокол № 1 от 23.08.2023 г

УТВЕРЖДАЮ

Директор  
МАОУ Политехническая гимназия  
Г. И. Дьячкова  
Приказ от 30.08.2023 г № 349а



Дополнительная общеобразовательная программа  
технической направленности

## «Графический дизайн»

Возраст обучающихся – 10 – 17 лет  
Срок реализации – 2 года

Автор-составитель:  
Копанова Алина Вячеславовна  
педагог дополнительного  
образования

г. Нижний Тагил  
2023

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» является модифицированной, общекультурной, стартовой, технической.

**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;

– осуществление задачи по формированию у населения с детства необходимых для инновационного общества и инновационной экономики знаний, компетенций, навыков и моделей поведения, поставленной в Стратегии инновационного развития Российской Федерации на период до 2020 года (утверждена распоряжением правительства Российской Федерации от 08.12.2011 № 2227-р).

Программа строится на стандартах соревнований «Молодые профессионалы» WorldSkills, RussiaJunior по компетенции «Графический дизайн». Учащиеся на практике знакомятся с профессиональными обязанностями дизайнера-полиграфиста, web-дизайнера, дизайнера промо-вещей, дизайнера-иллюстратора и многих других.

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. Дизайн для анимации, web-страницы или полиграфии можно сравнить с дизайном автомобиля. Машина должна не только радовать глаз, но и предполагать устойчивость на дороге, безопасность в использовании, комфорт водителя и пассажиров, а также учитывать производственные и другие экономические возможности.

Настоящая программа «Графический дизайн» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года». Дата публикации 21 июля 2020г.
3. Постановление Правительства Российской Федерации от 31.10.2018 г. № 1288 «Об организации проектной деятельности в Правительстве Российской Федерации» (редакция от 24.06.2021 г.).
4. Приказ Министерства просвещения РФ «Об утверждении Целевой модели

региональных систем дополнительного образования детей» от 03 сентября 2019 года № 467. (Зарегистрировано в Минюсте России 06.12.2019 N 56722).

5. Проект Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года.

6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее - Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам).

7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30 сентября 2020 г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

8. 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».

9. Письмо Минпросвещения России от 07.05.2020 г. № ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий» (вместе с «Рекомендациями по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий»).

10. Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи СП 2.4 3648-20 (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.20 №28).

11. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 26.02.2021 г. № 136-Д «О проведении сертификации

дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ для включения в систему персонифицированного финансирования дополнительного образования детей Свердловской области в 2021 году».

12. Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)». Согласно ФЗ № 273 (ст. 12. п.5) образовательные программы самостоятельно разрабатываются и утверждаются организацией, осуществляющей образовательную деятельность, а именно Уставом МАОУ Политехническая гимназия.

### **Направленность программы**

Программа «Графический дизайн» является дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей), имеет художественную направленность, предназначена для использования в системе дополнительного образования детей.

Предметы изучения программы – изобразительное искусство (рисунок, цветоведение, композиция, шрифты) и компьютерная графика (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign).

### **Новизна программы**

Программа «Графический дизайн» является комплексной. Изучение элементов таких предметов как «Рисунок», «Цветоведение», «Шрифт», «Основы композиции», «Текстовые редакторы», «Графические редакторы», «Фирменный стиль» знакомит учащихся не только с особенностями дизайнерского мастерства, но и помогает более осознанно выбрать будущую профессию.

В ходе обучения учащиеся занимаются проектной деятельностью, что позволяет не только развить художественный вкус, способность анализировать ситуацию, учить ставить перед собой цели и задачи, расставлять акценты, прогнозировать ожидаемый результат, но и

сформировать мотивацию к творческой работе.

### **Педагогическая целесообразность**

Современное общество испытывает большую потребность в развитии творческой личности, т.к. она способна адаптироваться к изменениям, конструктивно взаимодействовать с другими людьми, видеть проблемы и решать их, анализировать и планировать свою деятельность.

Программа «Графический дизайн» позволяет учащимся, используя различные художественные приемы и техники, информационные технологии, раскрыть свои индивидуальные возможности и творческие способности, т.е. познать себя как творческую личность.

### **Отличительные особенности**

Отличительной особенностью программы является интегрированный подход к обучению – сочетание художественной подготовки и компьютерной графики.

Программа охватывает спектр знаний и умений, необходимый для освоения основ дизайнерского искусства: основы композиции, приемы стилизации, перспектива, основы цветоведения, выразительные средства графики. Большое количество часов отводится на практическую (проектную) деятельность.

Программа имеет межпредметные связи с другими образовательными областями. При выполнении эскизов, при работе над композицией применяют знания из областей черчения, рисования, математики, информатики.

Программа разработана в соответствии с требованиями, стандартов WorldSkills (JuniorSkills) по знаниям, умениям и навыкам, которыми должны обладать участники чемпионата по компетенции «Графический дизайн».

### **Адресат программы**

Возраст учащихся 10-17 лет. Учащиеся, проявляющие интерес к изобразительному искусству и компьютерной графике, обладающие внимательностью, терпением, усидчивостью.

Программа построена с учетом возрастных особенностей учащихся, реализуется со всеми желающими, в разных возрастных группах.

На основании цели и задач программы определена модель личности учащегося, который должен обладать такими качествами как:

- Социально-адаптированная личность, готовая к гражданскому и профессиональному самоопределению, с высоким уровнем познавательной активности и мотивационной направленности на учебно-производственный труд.
- Творческая личность, ориентированная на достижение успеха, инициативная, самостоятельная, эмоционально устойчивая, способная к адекватной самооценке, готовая к восприятию исторически сложившейся системы ценностных ориентаций.

### **Объем программы**

144 часа ежегодно, так как программа включает в себя два значимых направления (изобразительное искусство и компьютерная графика), которые взаимно дополняют друг друга и требуют много времени для освоения приемов и навыков.

### **Формы обучения и виды обучения**

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа (4 часов в неделю). Продолжительность занятия устанавливается в соответствии с СанПиН и Уставом учреждения и составляет 45 мин. Перерыв между занятиями 10 мин. В случае производственной необходимости и/или при невозможности проведения очных занятий используется дистанционная форма обучения.

### **Цель и задачи программы**

**Цель:** формирование у учащихся компетенций в области графического дизайна и современных технологий производства, способствующих профессиональному самоопределению

**Задачи:**

**Образовательные:**

- создание фирменного стиля компании и его главного элемента – логотипа;
- разработка корпоративного шрифта и прочей атрибутики;
- подготовка дизайна рекламной полиграфической продукции (брошюры, листовки, буклеты, визитки, бланки, конверты, календари и другое);
- изготовление сувенирной продукции;
- разработка упаковки (обложки, пакеты, этикетки, коробки и прочее);
- графический дизайн баннеров, мультимедиа и Web продуктов;
- создание дизайна для социальной и информационной полиграфической продукции (иллюстрации книг, книжные макеты, газеты, журналы).

***Развивающие:***

- формирование навыков проектной деятельности;
- формирование и развитие творческих способностей учащихся;
- формирование эстетического и художественного вкуса;
- развитие способностей к самопознанию и самоопределению;
- развитие образного мышления, внимания, фантазии.

***Воспитательные:***

- воспитание эстетического отношения к действительности, трудолюбия, аккуратности, усидчивости, терпения, умения довести начатое дело до конца, взаимопомощи при выполнении работы, экономичного отношения к используемым материалам;
- привитие основ культуры труда.

Для реализации поставленных задач программа «Графический дизайн» разработана с учетом возрастных и индивидуальных особенностей учащихся. Одной из главных задач преподавания является развитие способности к самопознанию и самоопределению, осознание своих внутренних творческих возможностей. Следовательно, необходимо помочь учащимся вступить в мир творчества. Нужно найти подход к каждому учащемуся и помочь ему



поверить в себя, свои способности и возможности, так как творческая личность способна на удивительные открытия, находки, парадоксальные, неожиданные решения.

### **Обучение опирается на следующие принципы:**

- принцип доступности материала (соответствие возрастным возможностям учащихся);
- принцип возвращения к пройденному на более высоком исполнительском уровне;
- принцип преемственности (передача опыта от старших к младшим);
- принцип заинтересованности учащихся результатами своего труда;
- принцип связи обучения с практикой (реализуется в процессе выполнения творческих проектов);
- принцип единства обучения, воспитания и развития (реализуется в неразрывной связи этих компонентов на каждом занятии);
- принцип личностно-ориентированного подхода в обучении с ориентацией на формирование индивидуально-творческой личности учащегося.

Деятельность педагога на основе этих принципов развивает у учащихся художественное воображение, ассоциативную память, творческие способности.

Основной дидактический принцип – обучение в предметно-практической деятельности.

Последовательность изучения тем представлена в логическом развитии, постепенно формируя новые практические умения и навыки учащихся, открывая возможности для творчества и позитивного отношения к труду.

Последовательность проведения занятий строится по следующей схеме:

- организационные вопросы;
- краткое повторение пройденного материала;
- изложение новой темы;
- подготовка к практической работе;

- просмотр законченных изделий и их анализ.

Новый материал излагается доступно, сопровождается демонстрацией наглядных пособий, приемов работы.

**В процессе обучения используются следующие типы занятий:**

- вводный тип занятия;
- занятие по изучению технологических приемов и навыков;
- занятие по практической работе (по освоению сочетания выполняемых операций с технологическим процессом);
- итоговое занятие.

Направленность занятия заключается в том, чтобы учащиеся на основе полученных знаний освоили приемы и способы выполнения практических действий, операций, необходимых для последующего формирования у них знаний, умений и навыков выполнения работ в области графического дизайна.

Каждому типу занятий соответствуют разнообразные виды занятий, которые зависят от содержания учебной деятельности учащихся на занятии, от применения различных методических приемов, нетрадиционных форм проведения занятия, игровой методики и т.д.

- Занятие-конкурс.
- Занятие-практикум.
- Занятие с участием специалистов-профессионалов.
- Занятие-отчет (выставка).

Занятия включают в себя теоретические и практические части, проводимые в различных формах. Основное количество времени отводится практическим заданиям, что способствует формированию трудовых навыков и способностей, разгрузке умственного напряжения учащихся.

В процессе реализации программы используются разнообразные методы обучения: объяснительно-иллюстративный; практические работы репродуктивного и творческого характера; методы мотивации и стимулирования; обучающего контроля, взаимоконтроля и самоконтроля;

проблемно-поисковый, ситуационный. Подход к обучению дифференцированный. Так как в группе могут заниматься учащиеся разного возраста, для некоторых тем подобран разный по сложности и объему материал.

Разнообразные методы обучения в программе реализуются различными средствами и формами, способствующими повышению эффективности усвоения знаний и развитию художественно-творческого потенциала личности ребенка.

Методы	Формы	Приемы
Объяснительно-иллюстративный	Рассказы, беседы, демонстрации.	Беседы: «История развития графического дизайна», «История развития компьютерной графики» и др.
Репродуктивный («делай, как я»)	Практические работы репродуктивного характера (воспроизведение действий, применение полученных знаний на практике)	Практическая работа по готовой схеме
Частично-поисковый	Поиск материалов и его систематизация	Работа со схемами, технологическими картами, литературой, информационными источниками и т.д.
Проектный	Самостоятельная творческая деятельность	Разработка проекта фотоработы. Самостоятельная

		практическая работа.
Мотивации и стимулирования	Участие в работе студии, выставки, конкурсы	Награды в виде грамот, дипломов, сертификатов, благодарностей
Обучающего контроля, взаимоконтроля	Тестирование, выставки, конкурсы, фестивали, соревнования	Выполнение практических заданий различных уровней сложности
Самоконтроля	Самостоятельная работа	Анализ выполненной работы

**Срок освоения программы – 2 учебных года.**

### **Структура программы**

Структура программы «Графический дизайн» – блочно-модульная, разноуровневая.

1 уровень (1-й год обучения) – является стартовым, предназначен для обучения детей 10-17 лет, срок обучения 1 год.

Учащиеся знакомятся с основами изобразительного искусства и растровыми графическими редакторами.

2 уровень (2-й год обучения) – является базовым, предназначен для обучения детей 10-17 лет, срок обучения 1 год.

Учащиеся изучают рисунок, текстовые и векторные графические редакторы, знакомятся с фирменным стилем, выполняют практическую работу по разработке собственного фирменного стиля, расширяют полученные знания в области рисунка, осуществляют проектную деятельность, углубляют знания в области компьютерной графики, выполняют практическую работу по разработке фирменного стиля массового мероприятия.

№	Модуль	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	1 год обучения	144	34	110	Контрольное задание/ выставка, конкурс технического творчества, соревнование, фестиваль, олимпиада
2	2 год обучения	144	42	102	
<b>ИТОГО</b>		<b>288</b>	<b>76</b>	<b>212</b>	

### Учебный план

№ п/п	ТЕМА	Всего часов	Теоретич. часов	Практич. часов	Форма аттестации/ контроля
1	2	3	4	5	6
<b>1 год обучения</b>					
<b>1.</b>	<b>Раздел 1. Введение</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
1.1	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Краткий обзор программы.	2	1	1	
<b>2.</b>	<b>Раздел 2. Основы дизайна</b>	<b>26</b>	<b>7</b>	<b>19</b>	
2.1	Колористика и цветоведение	4	1	3	
2.2	Композиция	4	1	3	
2.3	Типографика	4	1	3	
2.4	Шрифтовой дизайн	4	1	3	
2.5	Свойства пространственной формы предметов.	4	1	3	
2.6	Соотношение размеров, равновесие масс.	4	1	3	
<b>3.</b>	<b>Раздел 3. Графический редактор Adobe Illustrator.</b>	<b>52</b>	<b>14</b>	<b>38</b>	
3.1	Программа <b>Adobe Illustrator</b> : состав, особенности. Интерфейс.	6	2	4	
3.2	Основы и приемы работы с объектами.	6	2	4	

3.3	Планирование и создание макета.	4	1	3	
3.4	Основы верстки текста	4	1	3	
3.5	Работа с векторными изображениями.	6	2	4	
3.6	Кисти: Art Brush, Pattern Brush	6	2	4	
3.7	Эффекты в иллюстраторе	6	1	5	
3.8	Работа с векторными изображениями. Трассировка	6	1	5	
3.9	Итоговая творческая работа.	8	2	6	
<b>4.</b>	<b>Раздел 4. Графический редактор Photoshop.</b>	<b>66</b>	<b>13</b>	<b>53</b>	
4.1	Основные приемы работы в базовом редакторе растровой графики Photoshop, интерфейс, введение.	6	2	4	
4.2	Работа с растром (фотографиями)	2	1	1	
4.3	Основы коллажирования	4	1	3	
4.4	Обтравка изображения	4	1	3	
4.5	Цветокоррекция изображений	4	1	3	
4.6	Эффекты Photoshop	6	1	5	
4.7	Сетка и направляющие	4	1	3	
4.8	Режимы наложения	4	1	3	
4.9	Дизайн социальных сетей	8	1	5	

4.10	Дизайн рекламных баннеров	8	1	7	
4.11	Дизайн для маркетплейсов	8	1	7	
4.12	Итоговая творческая работа	8	1	7	
	<b>ИТОГО:</b>	<b>144</b>	<b>34</b>	<b>110</b>	
<b>2 год обучения</b>					
5.	Раздел 5. Редактор верстки AdobeInDesign.	<b>68</b>	<b>20</b>	<b>48</b>	
5.1	Программа AdobeInDesign: состав, особенности. Интерфейс.	6	1	5	
5.2	Одностраничная вёрстка	6	2	4	
5.3	Многостраничная вёрстка журнальной статьи в InDesign	6	1	5	
5.4	Вёрстка рекламной листовки.	4	1	3	
5.5	Работа с таблицами.	4	1	3	
5.6	Вёрстка буклета.	6	1	3	
5.7	Вёрстка многостраничного портфолио	8	2	6	
5.8	Введение в историю типографики	4	2	2	
5.9	Шрифт и типографика	4	2	2	
5.10	Структура, иерархия, модульные сетки	4	2	2	
5.11	Грамотный выбор шрифтов для проекта	4	2	2	

5.12	Типографика в рекламе	4	2	2	
5.13	Итоговая творческая работа	8	1	7	
<b>6</b>	<b>Раздел 6. Бренд-айдентика</b>	<b>54</b>	<b>16</b>	<b>38</b>	
6.1	Бренд и брендинг	8	2	4	
6.2	Фирменный стиль и логотип	10	3	7	
6.3	Брендбук, логобук и другие книги компании	8	2	4	
6.4	Метафора бренда	4	2	2	
6.5	Имя и слоган бренда	6	2	4	
6.6	Коммуникационная стратегия бренда	4	2	2	
6.7	Мерч в брендинге	6	2	4	
6.8	Итоговая творческая работа	8	1	7	
<b>7.</b>	<b>Раздел 7. Портфолио</b>	<b>22</b>	<b>6</b>	<b>16</b>	
7.1	Изучение структуры портфолио графического дизайнера в 2023 году.	6	2	4	
7.2	Знакомство с площадками для размещения портфолио.	6	2	4	
7.3	Формирование собственного портфолио	10	2	8	
	<b>ИТОГО:</b>	<b>144</b>	<b>42</b>	<b>102</b>	

## Содержание учебного плана

### 1 год обучения

#### Раздел 1. Введение

*Теория:* Презентация программы, знакомство с планом работы объединения, инструктаж по технике безопасности на занятии, правила



обращения с электрическими приборами, правила поведения на занятии, во время мероприятий, в общественных местах.

*Практика:* Опрос. Тренинг на командообразование.

*Формы проведения занятий:* презентация, беседа с обсуждением, тренинги.

## **Раздел 2. Основы дизайна**

### Теория:

- симметрия, асимметрия, динамика; ритм; контраст; правила третей; матрица эмоций;
- геометрический вид (конфигурация), величина, положение в пространстве, масса, фактура, текстура, цвет, светотень объектов;
- средства композиции: линии, штриховка (штрих), пятно (тональное и цветное), линейная перспектива, светотень, цвет, воздушная и цветовая перспектива;
- понятия «текстура», «фактура», «структура», их применение в компьютерном дизайне;
- применение правил композиции в рекламе и плакатах; правила композиции для рекламы и плакатов;
- правила композиции при создании многостраничных документов;
- правила конструктивной работы в команде.

### Практика:

- выполнение заданий по различным видам композиции;
- создание различных композиций в пространстве;
- создание различных вариантов композиций;
- создание рисунков с использованием текстур;
- создание макета книжки, плаката.

*Формы проведения занятий:* демонстрация, эвристическая беседа, проблемное изложение материала, самостоятельная и коллективная продуктивная и проектная деятельность, конкурс.

## **Раздел 3. Графический редактор AdobeIllustrator.**

### Теория:

- принцип работы векторной графики; цветовая модель CMYK;
- интерфейс векторного графического редактора AdobeIllustrator, правила и приемы работы;
- знакомство с главным меню, меню контрол, панелью инструментов, рабочей областью.

### Практика:

- приемы настройки рабочего пространства редактора AdobeIllustrator;
- инструментарий программы AdobeIllustrator, палитры, приемы настройки монтажной области;
- приемы работы с заливками и контурами;
- свойства палитры, приемы обработки контуров;
- принципы и приемы работы с кривыми Безье;
- обработка текста.

*Формы проведения занятий:* демонстрация, мастер-класс, самостоятельная продуктивная деятельность.

## **Раздел 4. Графический редактор Photoshop.**

### Теория:

- принципы работы с растровой графикой. Цветовая модель RGB;
- интерфейс графического редактора AdobePhotoshop;
- приемы работы с главным меню, меню опций, панелью инструментов, рабочей областью.

### Практика:

- приемы настройки рабочего пространства редактора AdobePhotoshop;
- основные принципы и приемы работы с инструментарием программы AdobePhotoshop, палитрами, настройки рабочей области;
- принципы работы инструментов выделения;
- правила ретуши изображений, старинных фотографий;
- приемы перевода из черно-белого в цветной формат;
- правила работы со слоями, создание коллажей.

*Формы проведения занятий: демонстрация, проблемное изложение материала, самостоятельная продуктивная деятельность.*

## **2 год обучения**

### **Раздел 5. Редактор верстки AdobeInDesign.**

#### Теория:

- структура документа, свойства текста, абзаца, страницы, документа; правила набора текстов; оформления документов.
- растровое представление графической информации;
- методы ретуширования; масштабирование изображения.
- многослойная растровая графика; тоновая коррекция; цветовые модели; цветокоррекция;
- виды монтажа;
- история печатной продукции;
- кривые (контуры) Безье; сложная деформация векторных изображений;
- композиция в полиграфии: основные принципы и положения;
- афиши Альфонса Мухи, Тулуза Лотрека; плакатная живопись СССР.

#### Практика:

- использование систем оптического распознавания символов; конвертирование текстовых файлов; подготовка таблиц;
- редактирование текстов; написание и оформление доклада, реферата; представление работ;
- применение методов ретуширования; трансформация слоев для монтажа; создание текстур, растровые фильтры; проектирование творческой работы;
- работа над созданием флаера, пригласительного билета, конверта.
- создание и редактирование контуров; изменение атрибутов контура, трансформация контура; создание комбинированных объектов; создание групп перетекания и градиентов;
- работа над созданием открытки, афиши; экскурсионного творческого продукта: Эрмитаж, Французская живопись конца XIX-начала XX века.

*Формы проведения занятий: заочная экскурсия, демонстрация, проблемное*

изложение материала, самостоятельная и коллективная продуктивная и проектная деятельность.

### **Раздел 6. Бренд-айдентика.**

Теория: изучение коммуникационной стратегии бренда. Структура нейминга и создания слоганов. Знакомство с фирменным стилем, визуальной идентификацией бренда, теория дизайна логотипа.

Практика: Разработка брендбука, логобука и гайдлайнов.

*Формы проведения занятий:* презентация, эвристическая беседа, проблемное изложение материала, проектная деятельность.

### **Раздел 7. Портфолио**

Теория: портфолио дизайнера в 2023 году. Площадки для размещения портфолио.

Практика: Создание именного портфолио, выполнение индивидуальных заданий по брифу.

*Формы проведения занятий:* презентация, эвристическая беседа, проблемное изложение материала, проектная деятельность.

### **Планируемые результаты**

Результатом освоения программы «Графический дизайн» является достижение учащимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

#### **Личностные:**

##### формирование:

- личностных качеств (ответственность, исполнительность, трудолюбие, аккуратность, уважение к чужому труду и результатам труда, культурному наследию и др.);
- устойчивого познавательного интереса к творческой деятельности посредством изобразительного искусства;
- ценности здорового и безопасного образа жизни;
- потребности и навыков коллективного взаимодействия через вовлечение в общее творческое дело;

- ориентации на понимание причин успеха в творческой деятельности;
- навыков самостоятельной работы при выполнении практических творческих работ;
- возможности реализовывать творческий потенциал в собственной художественно-творческой деятельности, осуществлять самореализацию и самоопределение личности на эстетическом уровне.

развитие:

- эстетического сознания через освоение художественного наследия дизайнеров России и мира, творческой деятельности эстетического характера;
- развитие способности к самооценке на основе критерия успешности деятельности.

**Метапредметные:**

**Регулятивные:**

- выбирать художественные материалы, средства художественной выразительности и компьютерной графики для создания творческих проектов;
- осуществлять поиск информации с использованием литературы и средств массовой информации;
- выстраивать оптимальную технологическую последовательность реализации собственного или предложенного замысла;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности.

**Познавательные:**

- различать изученные виды изобразительного искусства и компьютерной графики, представлять их место и роль в жизни человека и общества;
- приобретать и осуществлять практические навыки и умения в художественном творчестве и компьютерной графике;

- осваивать особенности художественно-выразительных средств, материалов и техник, применяемых в графическом дизайне;
- развивать художественный вкус как способность чувствовать и воспринимать многообразие видов и жанров искусства;
- развивать фантазию, воображение, художественную интуицию, память;
- развивать критическое мышление, способность аргументировать свою точку зрения по отношению к различным произведениям изобразительного искусства;
- понимать культурно-историческую ценность традиций, отраженных в предметном мире, и уважать их.

#### **Коммуникативные:**

- сотрудничать и оказывать взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми;
- учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности.

#### **Предметные результаты:**

*в области художественного творчества:*

- знания терминологии в области изобразительного искусства и компьютерной графики;
- умения грамотно изображать с натуры и по памяти предметы (объекты) окружающего мира;
- умения создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;
- умения самостоятельно преодолевать технические трудности при реализации художественного замысла;

- навыки работы в различных техниках и материалах;
- навыки передачи объема и формы, четкой конструкции предметов, передачи их материальности, фактуры с выявлением планов, на которых они расположены;
- навыки подготовки работ к экспозиции.

*в области истории искусств:*

- знания основных этапов развития графического дизайна и изобразительного искусства;
- умения использовать полученные теоретические знания в художественно-творческой деятельности.

*в области компьютерной графики:*

- знания графических редакторов, шрифтов, цвета, типографики и композиции и умение применять их на практике;
- умения и навыки работы с текстом и версткой страниц;
- умения и навыки разработки макетов полиграфии;
- навыки работы с веб-дизайном.

Вариантом оценки индивидуальных результатов учащихся является мониторинг приобретенных навыков, знаний и умений (практических и организационных), а также диагностика проявившихся и формирующихся личностных качеств. Отслеживание личностных качеств и степень их выраженности происходит методом наблюдения личностного роста учащихся.

## **КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ** **Календарный учебный график**

### **Календарный учебный график на 2023-2024 учебный год (Проект)**

1. Начало учебного года: 01 сентября 2023 года

Конец учебного года: 30 мая 2024 года

2. Продолжительность учебного года – 36 учебных недель

### 3. Сроки продолжительности обучения:

<i>1 полугодие</i>	17 учебных недель
<i>2 полугодие</i>	19 учебных недель

I полугодие – с 01 сентября 2023 года по 30 декабря 2023

II полугодие – с 11 января 2024 года по 30 мая 2024 года

### 4. Каникулярный период

<b>Учебные промежутки</b>	<b>Даты</b>
Набор детей в творческое объединение. Комплектование учебных групп.	01.09.2023-12.09.2023
Реализация дополнительной общеразвивающей программы	01.09.2023 - 30.10.2023
<b>Осенние каникулы (индивидуальная работа)</b>	31.10.2023 - 06.11. 2023
Реализация дополнительной общеразвивающей программы	07.11.2023 - 29.12.2023
<b>Зимние каникулы</b>	30.12.2023 - 11.01.2024
Реализация дополнительной общеразвивающей программы	12.01.2024 - 26.03.2024
<b>Весенние каникулы (выставочная деятельность, мастер-классы в рамках реализации дополнительной общеразвивающей программы)</b>	24.03.2024 - 2.04.2024
Реализация дополнительной общеразвивающей программы	3.04.2024 - 30.05.2024
<b>Летние каникулы</b>	01.06.20234 - 31.08.2024

В каникулярное время работа в детских объединениях ведется по индивидуальному графику.

В связи с производственной необходимостью возможна корректировка тем, дат, расписания, в зависимости от учебного расписания и работы МАОУ

Политехническая гимназия.

В связи с форс-мажорными обстоятельствами возможно введение дистанционного обучения.

Выходные и праздничные дни



4 ноября - День народного единства  
1-10 января - Новогодние каникулы  
7 января - Рождество Христово  
23 февраля - День защитника Отечества  
8 марта - Международный женский день  
1 мая - Праздник Весны и Труда  
9 мая - День Победы  
12 июня - День России

### **Условия реализации программы**

**Материально-техническое обеспечение:** столы ученические -12; компьютерные стулья -24; шкафы -2 штуки; диван -2 штуки, круглые столы -3 штуки, ноутбуки -15 штук, стационарный компьютер для преподавателя - 1, интерактивная панель -1, доска-1.

**Программное обеспечение:** операционная система Windows 7 профессиональная или выше или аналог, WinRAR или аналог, пакет офисных программ, AdobePhotoshop или аналог, Adobe Illustrator или аналог, Adobe InDesign или аналог, Adobe Acrobat Proилианалог, Любой браузер для интернет серфинга.

### **Формы аттестации (контроля)**

**Входной контроль** проходит в виде собеседования или анкетирования, в ходе которого педагогом выявляются интересы и склонности подростков.

**Промежуточный контроль** осуществляется в форме оценки выполненных работ. Таким образом, определяется качество усвоения обучающимся содержания образовательной программы и способность его применять свои знания в дальнейшем самостоятельно.

**Итоговый контроль** проводится в форме выполнения и защиты итогового проекта.

### **Методическое обеспечение**

**Методы обучения:**

1. **Словесный:** объяснение нового материала; рассказ обзорный для раскрытия новой темы; беседы с учащимися в процессе изучения темы.

2. **Наглядный:** применение демонстрационного материала, наглядных пособий, карт, презентаций по теме.

3. **Практический:** работа с картами, иллюстрациями, фотографиями, предметами из музейного фонда; природным материалом, выполнение учащимися определенных исследовательских заданий

4. **Игровой:** создание специальных игровых заданий, моделирующих реальную жизненную ситуацию, из которой учащимся предлагается найти выход.

### **Технологии:**

1. **Технология проблемного диалога.** Учащимся не только сообщаются готовые знания, но и организуется такая их деятельность, в процессе которой они сами делают «открытия», узнают что-то новое и используют полученные знания и умения для решения жизненных задач.

2. **Технология коллективного взаимообучения** («организованный диалог», «сочетательный диалог», «коллективный способ обучения (КСО), «работа учащихся в парах сменного состава») позволяет плодотворно развивать у обучаемых самостоятельность и коммуникативные умения.

3. **Игровая технология.** Игровая форма в образовательном процессе создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения к деятельности. Способствует развитию творческих способностей, продуктивному сотрудничеству с другими учащимися. Приучает к коллективным действиям, принятию решений, учит руководить и подчиняться, стимулирует практические навыки, развивает воображение.

4. **Элементы здоровьесберегающих технологий** являются необходимым условием снижения утомляемости и перегрузки учащихся.

5. **Информационно-коммуникационные технологии** активизируют творческий потенциал учащихся; способствует развитию речи, повышению качества знаний; формированию умения пользоваться информацией, выбирать из нее необходимое для принятия решения, работать со всеми видами информации и т.д.

## **Управляемость программы**

В современных условиях программа может быть реализована в очно-заочной форме и дистанционно с помощью интернет-ресурсов на платформах для проведения онлайн-занятий Zoom и Discord, а также в Skype, социальных сетях и с помощью электронной почты.

Учащиеся могут быть сформированы в группы одного возраста или разных возрастных категорий.

В рамках программы проводят как аудиторные, так и внеаудиторные (самостоятельные) занятия в объединениях (по группам, индивидуально или всем составом объединения).

При реализации программы при наличии условий и согласия руководителя объединения совместно с несовершеннолетними учащимися могут участвовать их родители (законные представители).

В рамках программы педагог может организовывать и проводить массовые мероприятия, создавать необходимые условия для совместной деятельности учащихся и родителей (законных представителей).

Реализация программы может сопровождаться созданием уникальных модулей и частей инфраструктуры в зависимости от профиля и возможностей образовательной организации.

## **Список литературы для педагога**

1. Гин, А. Приемы педагогической техники / А. Гин. – М.: Вита-пресс, 2009.
2. Жданов, А. Flash5. Краткий курс / А. Жданов. – СПб: Питер, 2001.
3. Кнабе, Г.А. Photoshop CS2Эффективное руководство для новичков. Самоучитель / Г.А. Кнабе. – М.: ИТ-пресс, 2008.
4. Колеватов, Н.М. Реализация возможностей медиаобразования в дополнительном образовании детей // Информатикаиобразование Ежемесячный научно-методический журнал. – №12. – 2012. – С. 9-11.
5. Комолова, Н.В. CorelDrawX8. Самоучитель / Н.В. Комолова, Е.С. Яко в лев а. – М.: BHV, 2016.
6. Леонтьев, Ю. CorelDRAW– 2000/ Ю. Леонтьев. – СПб: Питер, 2000.

7. Луций, С.А. Самоучитель PhotoShop7 / С.А. Луций.– СПб: Питер,2005.
8. Маргулис, Д. Photoshop6 для профессионалов классическое руководство по цветокоррекции. /Пер. сангл./ДенМоргулис. – М:2001.
9. Молочков,В.П.Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель / В.П. Молочков.– СПб: Питер,2004.
10. Сырых, Ю. Современный веб-дизайн. Настольныйимобильный / Ю. Сырых. – М.: Диалектика, 2014.

#### **Литература для обучающихся и родителей**

1. Леонтьев, Ю. CorelDRAW– 2000/ Ю. Леонтьев. –СПб:Питер,2000.
2. Луций, С.А. Самоучитель PhotoShop7 / С.А. Луций. – СПб: Питер,2005.
3. Маргулис, Д. Photoshop6 для профессионалов классическое руководство поцветокоррекции. /Пер. сангл./ДенМоргулис. – М:2001.
4. Молочков,В.П.Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель / В.П. Молочков. – СПб: Питер,2004.
5. Шерман, У. Скетчи. 50 креативных заданий для дизайнеров / Уитни Шерман. – СПб.: Питер, 2015.

#### **Интернет-ресурсы**

1. Есенкова Е.А. Современное учебное занятие в учреждении дополнительного образования детей [электронный ресурс] / Сайт [metod-kopilka.ru](http://www.patriotvrn.ru/metod-kopilka) – Режим доступа:<http://www.patriotvrn.ru/metod-kopilka>– Загл. с экрана.
2. Современные педагогические технологии в учреждении дополнительного образования детей (из опыта работы Л.А. Мацко) [электронный ресурс] / Сайт Муниципального автономного учреждения дополнительного образования Александровского района Оренбургской области «Центр развития» – Режим доступа: [http://alex-cvr.ucoz.ru/Covrem\\_pedtex.doc](http://alex-cvr.ucoz.ru/Covrem_pedtex.doc). – Загл. с экрана.
3. Уроки Photoshop (статьи и видео уроки по фотошопу)[электронный ресурс] / Сайт Уроки Photoshop– Режим доступа: <https://photoshop-master.ru/articles/> – свободный.

**ЗАЧЕТНАЯ ВЕДОМОСТЬ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ**

ЗА \_\_\_\_\_ УЧЕБНЫЙ ГОД

*Объединение: "Графический дизайн"*

Педагог дополнительного образования (ФИО):

группа (год обучения): \_\_\_\_\_

№	Фамилия, имя ребенка	Форма аттестации	Достижения учащихся	Критерии оценки						Уровень	Итоговая оценка
				1 полугодие			2 полугодие				
				В	С	Н	В	С	Н		
1		Контрольное занятие									
2											
3											
...											

*Учащиеся, имеющие высокий уровень (В) - ...%**Учащиеся, имеющие средний уровень (С) - ... %**Учащиеся, имеющие уровень ниже среднего (Н) - ...%***Уровень успеваемости обучающихся группы составляет..... %.****Уровень качества обученности обучающихся группы составляет ... %.**

По результатам промежуточной аттестации: .... обучающихся группы ....., .....  
года обучения, полностью освоили образовательную программу "Графический  
дизайн" за год.

Педагог \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ ./

**ЗАЧЕТНАЯ ВЕДОМОСТЬ ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ****ЗА \_\_\_\_\_ УЧЕБНЫЙ ГОД****Объединение: "Графический дизайн"**

Педагог дополнительного образования (ФИО):

группа (год обучения): \_\_\_\_\_

№	Фамилия, имя ребенка	Форма аттестации	достижения учащихся	Критерии оценки						Уровень	Итоговая Оценка
				теория			практика				
				В	С	Н	В	С	Н		
1.		Контрольное занятие									
2.											
3.											
..											

Учащиеся, имеющие высокий уровень (В) - \_\_\_\_%

Учащиеся, имеющие средний уровень (С) - \_\_\_\_%

Учащиеся, имеющие уровень ниже среднего (Н) - \_\_\_\_%

**Уровень успеваемости обучающихся группы составляет \_\_\_\_ %.****Уровень качества обученности обучающихся группы составляет \_\_\_\_ %.**

По результатам итоговой аттестации: \_\_ обучающихся группы \_\_ класса, \_\_ года обучения, полностью освоили образовательную программу «Графический дизайн».

Председатель комиссии: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /

Члены комиссии: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /;

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /.

Педагог \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /