

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ г. УЛЬЯНОВСКА
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА № 2»**

Принята на заседании
Педагогического совета
От 09.04.2024 г.
Протокол № 3

Утверждена
Директор МБУ ДО г.Ульяновска
«ЦДТ №2»

Л.Р. Полянская
Приказ № 91-1 от 15.04.2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»

ПРОДВИНУТЫЙ УРОВЕНЬ

Объединение «Графический дизайн»

Возраст обучающихся: 13 - 17 лет

Срок реализации: 1 год/144 часа

Программа разработана:
Павловой Алевтиной Сергеевной,
педагогом дополнительного образования

г. Ульяновск, 2024 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы.....	3
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Цель и задачи программы.....	12
1.3 Содержание программы.....	14
1.4 Планируемые результаты.....	28
2.Комплекс организационно-педагогических условий.....	31
2.1 Календарный учебный график.....	31
2.2 Условия реализации программы.....	42
2.3 Формы аттестации.....	43
2.4 Оценочные материалы.....	43
2.5 Методические материалы.....	47
2.6 Список литературы.....	48
Приложение.....	50

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн» (далее – Программа) технической направленности, **продвинутый** уровень, предназначена для реализации в образовательном процессе МБУ ДО г.Ульяновска «ЦДТ №2».

Данная программа реализуется с применением оборудования, поставляемым по проекту создания высокооснащенных мест в дополнительном образовании.

Программа «Графический дизайн» разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. №678-р.
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Ульяновской области от 20.09.2022 № 485-пр.
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года».
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей».
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления

образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

- Постановление Главного государственного санитарного врача от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации «О направлении информации» от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».
- Распоряжение Министерства просвещения и воспитания Ульяновской области от 08.10.2021 № 1916-р «О проведении независимой оценки качества дополнительных общеразвивающих программ (общественной экспертизе)».
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
- «Методические рекомендации Министерства просвещения Российской Федерации от 20.03.2020 по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий».
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.08.2015 года № АК – 2563/05 «О методических рекомендациях» (Методические рекомендации по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ).

- Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».
- Устав МБУ ДО г. Ульяновска «ЦДТ № 2».
- Локальные нормативные акты Учреждения.

Уровень освоения программы: продвинутый

Направленность (профиль) программы – техническая.

Новизна программы.

Развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов обучающихся; формирование правильных моделей деятельности в областях применения растровой и векторной компьютерной графики; профессиональная ориентация.

Актуальность программы «Графический дизайн» заключается в том, что она может быть использована для формирования и расширения имеющихся знаний и умений обучающихся в сфере компьютерной графики и графического дизайна, а также 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»;
- 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.

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

Педагогическая целесообразность.

В результате освоения образовательной программы «Графический дизайн» обучающиеся получают начальные знания о сферах применения различных видов дизайна, будут знать основы компьютерного дизайна, принципы применения законов композиции на практике, инструментальные средства для создания макетов, познакомятся с основами черчения и технического английского языка; будут развивать чувство вкуса и вариативное мышление, способности анализировать результаты своей деятельности и находить нестандартные варианты решения поставленной задачи.

Адресат программы. Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн» рассчитана на детей 13 – 17 лет. Объединение комплектуется на основании заявлений законных представителей учащихся (самих учащихся с 14 лет). Группы формируются из школьников разного возраста на добровольной внеконкурсной основе.

В подростковом возрасте ведущей деятельностью является общение со сверстниками. Именно в процессе общения со сверстниками происходит

становление нового уровня самосознания ребенка, формируются навыки социального взаимодействия, умение подчиняться и в тоже время отстаивать свои права. Кроме того, общение является для подростков очень важным информационным каналом.

Программа дает возможность совместить освоение сферы графического дизайна и компьютерных технологий с **профессиональной ориентацией**, применить полученные знания на практике, используя профессиональное оборудование.

Объём программы: 144 часа

продвинутый уровень – 144 часа;

Срок освоения программы: 1 год.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 часа. Количество занятий в неделю – 2, количество часов в неделю – 4.

Режим занятий при очном обучении

Год обучения	Кол-во часов всего	Модуль	Количество учебных часов за модуль	Кол-во занятий в неделю	Продолжительность занятий (часов)	Кол-во часов за неделю
1	144	1	64	2	2x45 мин с перерывом 10 минут	4
		2	80	2	2x45 мин с перерывом 10 минут	4

Режим занятий при дистанционном обучении

Год обучения	Кол-во часов всего	Модуль	Количество учебных часов за модуль	Кол-во занятий в неделю	Продолжительность занятий (часов)	Кол-во часов за неделю
1	144	1	64	2	2x30 мин с перерывом 10 минут	4
		2	80	2	2x30 мин с перерывом 10 минут	4

Формы обучения и особенности организации образовательного процесса.

Методы обучения; словесные, наглядные, практические, проектные.

Формы проведения занятий: комбинированные, теоретические, практические, диагностические, лабораторные, контрольные, репетиционные, тренировочные, мастер-классы, самостоятельная и групповая продуктивная деятельность, проектная деятельность, проблемное изложение материала, с помощью которого дети сами решают возникающие познавательные задачи, конкурсы, соревнования, очные и заочные экскурсии, конференции, флеш-мобы, челленджи, акции, он-лайн марафоны, квесты.

Во время практических занятий основной задачей обучающихся является создание правильных моделей, т.е. моделей, в которых соблюдены принципы:

- параметричности – соблюдена возможность использования задаваемых параметров, таких как длина, ширина, радиус изгиба и т.д;

- ассоциативности, то есть, соблюдена возможность формирования взаимообусловленных связей в элементах модели, в результате которых изменение одного элемента вызывает изменение и ассоциированного элемента.

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- фронтальной - подача материала всему коллективу обучающихся;
- индивидуальной - самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи при возникновении затруднения, не уменьшая активности обучающегося и содействуя выработке навыков самостоятельной работы;
- групповой - когда обучающимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению заданий. Особым приёмом при организации групповой формы работы является

ориентирование обучающихся на создание мини-групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

При реализации программы применяется **конвергентный подход**, интеграция различных предметных областей (физики, математики, логики, информатики, технологии), конвергентные технологии (информационно-коммуникационные, когнитивные, социальные технологии, технология проектной деятельности, STEAM-технология).

Педагогическая целесообразность программы заключается в следующем:

В процессе освоения курса подростки познакомятся с миром профессий сферы дизайна; изучат основные принципы дизайна; сформируют и закрепят навыки работы в программах, sK1, Pixelitor, OpenToonz, Mandelbulber, LibreOffice Draw, Photivo, MeMaker, GIMP, Inkscape, Karbon, Blender 3D.

Основным методом обучения является метод проектов. Через переживание ситуаций соревновательного характера образовательная программа «Графический дизайн» повышает коммуникабельность учащихся, что способствует их успешной социализации.

С целью реализации **воспитательного компонента** в рамках дополнительной общеразвивающей программы «Графический дизайн» применяются следующие технологии:

- технология проектного обучения;
- личностно-ориентированная технология;
- технология здоровьесберегающая;
- технология развития критического мышления;
- технология коллективного творческого дела И. П. Иванова;
- технология создания ситуации успеха.

Реализация **воспитательного компонента** осуществляется через:

- занятия (информационные минутки, беседы, проведение коллективных творческих дел, мероприятий);

- участия в конкурсах и мероприятиях различного уровня (выполнение индивидуальных проектов, работ, проведение исследований);
- профилактику и безопасность (проведение встреч с компетентными органами согласно плану организации, проведение игр на знание техники безопасности и правил дорожного движения);
- социальное пространство (посещение выставок, мастер-классов, музеев);
- профориентацию (включение в занятия информации о профессиях, посещение экскурсии).

Отличительными особенностями программы являются:

- интегрированное обучение по темам;
- применение научно-технических знаний в реальной жизни;
- развитие навыков творческого мышления и создания уникальных проектов;
- развитие интереса к техническим дисциплинам через решение дизайнерских задач;
- применение метода ситуационного обучения и решения кейсов;
- нацеленность программы на профессиональную ориентацию и профессиональное самоопределение обучающихся.

Профориентационная направленность программы является её неотъемлемой частью, поскольку позволит обучающимся попробовать свои силы в освоении профессиональных компетенций таких специальностей, как «Веб-дизайнер», «Дизайнер продукта», «3D-художник», «UX-дизайнер», «Моушн-дизайнер».

Обучающиеся знакомятся с профессиями будущего: архитектор виртуальности, дизайнер виртуальных миров, дизайнер носимых энергоустройств, техно-стилист.

Программа может реализовываться с применением дистанционных технологий.

Электронное обучение и дистанционные образовательные технологии реализуются в программе через онлайн-платформы; цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах; электронные пособия,

разработанные с учетом требований законодательства РФ об образовательной деятельности.

Изложение теоретического материала происходит на платформе Сферум, которая сопровождается презентацией, совместной работой – дистанционное управление компьютером педагога (составление программ, конструирование).

Практическая работа сосредоточена на таких образовательных платформах как:

- GIMP – графический редактор для создания и обработки растровой графики.
- Inkscape – графический редактор для создания векторной графики.
- Pruffme представляет собой платформу для создания учебных курсов, конференций, опросов и тестов.
- Joyteka – бесплатный онлайн-сервис, с его помощью можно создать образовательные квесты, дидактические игры, терминологические словари (флэш-карточки), интерактивное видео.

Обратная связь осуществляется через мессенджер Telegram.

1.2. Цель и задачи программы.

Цель – раскрытие и реализация личностного и творческого потенциала обучающегося через обучение технологиям графического дизайна.

Для достижения поставленной цели необходимо выполнить следующие **задачи:**

образовательные:

- ознакомление с принципами оформления дизайна и типографики;
- ознакомление с основами трёхмерной компьютерной графики;
- формирование умения использовать различные технические приемы компьютерного дизайна;

развивающие:

- развитие пространственного воображения посредством моделирования и скульптинга;
- способствовать развитию у обучающихся логического мышления, внимательности и изобретательности;
- развитие креативного мышления, художественного вкуса, трудовой и творческой активности.

воспитательные:

- формирование у обучающихся интереса к техническим видам творчества;
- способствовать воспитанию чувства гражданской ответственности и неравнодушного отношения к проблемам окружающего мира;
- формирование коммуникативной компетенции: навыков сотрудничества в коллективе, малой группе, участия в беседе, обсуждении;
- воспитание художественного вкуса.

Программа реализуется на основе следующих принципов:

- принцип систематичности и последовательности, требующий логической последовательности в изложении материала и освоении навыков;
- принцип доступности, заключающийся в необходимой простоте изложения материала в соответствии с возрастом обучающихся;

- принцип преодоления трудностей, предусматривающий, что обучающее задание должно быть ориентировано на зоны ближайшего развития обучающихся;
- принцип сознательности и активности, основанный на свободном выборе обучающегося направления своей работы.

1.3. Содержание программы

Учебный план 2 года обучения

1 модуль

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы организации занятий	Формы контроля
		Всего	Теория	Практика		
1	Раздел 1. Диагностика (2 часа)					
1.1	Творческая работа	2	0	2	Учебное комбинированное	Диагностика, наблюдение, опрос
2	Раздел 2. Принципы дизайна (22 часа)					
2.1	Приближенность	4	2	2	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
2.2	Выравнивание	4	2	2	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
2.3	Повторение	4	2	2	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
2.4	Контраст	4	2	2	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
2.5	Итоговая творческая работа	6	0	6	Практическое занятие	Защита проектов
3	Раздел 3. Колористика в дизайне (32 часа)					
3.1	Цветовой круг	2	1	1	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
3.2	Соотношения цветов	4	1	3	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
3.3	Дополнительные цвета	4	1	3	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
3.4	Триады	4	1	3	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
3.5	Аналогичные и монохромные цвета	4	1	3	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
3.6	Комбинация оттенков и ненасыщенных тонов	4	1	3	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
3.7	Теплые и холодные цвета	4	1	3	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос

3.8	Итоговая творческая работа	4	0	4	Практическое занятие	Защита проектов
3.9	Игровая программа «Цвета радуги»	2	0	2	Практическое занятие	Беседа
4	Раздел 4. Практикум по разработке фирменного дизайна (8 часов)					
4.1	Фирменный стиль бренда	4	1	3	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
4.2	Фирменный логотип	4	0	4	Практическое занятие	Защита проектов
2 модуль						
5	Раздел 5. Трехмерная графика. Blender (40 часов)					
5.1	Интерфейс программы Blender	2	1	1	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
5.2	Набор инструментов	2	1	1	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
5.3	Основы навигации	4	1	3	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
5.4	Создание простейшего рисунка	4	0	4	Практическое занятие	Наблюдение, опрос
5.5	Управление объектами	4	1	3	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
5.6	Основные объекты в Blender	4	1	3	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
5.7	Обводка объектов в Blender	2	1	1	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
5.8	Создание рисунка в Blender	6	2	4	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
5.9	Анимация	6	2	4	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
5.10	Итоговая творческая работа	4	0	4	Практическое занятие	Защита проектов
5.11	Выход на экскурсию	2	0	2	Практическое занятие	Беседа
6	Раздел 6. Дизайн с использованием шрифтов (38 часов)					

6.1	Основы типографики	2	1	1	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
6.2	Специальные символы	2	1	1	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
6.3	Гармоничные и контрастные шрифты	8	4	4	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
6.4	Старостильные шрифты	2	1	1	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
6.5	Новостильные шрифты	2	1	1	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
6.6	Брусковые шрифты	2	1	1	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
6.7	Рубленые шрифты	2	1	1	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
6.8	Рукописные шрифты	2	1	1	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
6.9	Декоративные шрифты	2	1	1	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
6.10	Размер шрифта	2	1	1	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
6.11	Форма шрифта	2	1	1	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
6.12	Направление шрифта	2	1	1	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
6.13	Цвет шрифта	2	1	1	Учебное комбинированное	Наблюдение, опрос
6.14	Итоговая творческая работа	6	0	6	Практическое занятие	Защита проектов
7	Раздел 7. Итоговое занятие. Итоговая аттестация (тест) (2 часа)					
7.1	Итоговое занятие. Итоговая аттестация	2	0	2	Практическое занятие	Диагностика, тестирование
	Итого	144	43	101		

Содержание учебного плана

1 модуль

Раздел 1. Диагностика

Теория. Знакомство с содержанием 2 года обучения дополнительной общеразвивающей программы «Графический дизайн».

Практика. Проверка знаний, умений и навыков обучающихся, путём диагностики.

Форма контроля: наблюдение, опрос, диагностика.

Оборудование: компьютер в сборе (АРМ Тип 2), графический планшет, ПО «Операционная система», принтер цветной лазерный.

Раздел 2. Принципы дизайна

Теория. Знакомство с основными принципами графического дизайна для создания грамотного визуала, такие как приближенность, выравнивание, повторение, контраст.

Практика. Создание визиток, открыток, Web-дизайна, следуя основным принципам дизайна.

Форма контроля: наблюдение, опрос

Оборудование: компьютер в сборе (АРМ Тип 2), графический планшет, ПО «Операционная система», принтер цветной лазерный.

Раздел 3. Колористика в дизайне

Теория. Знакомство с цветовым кругом и правила для составления гармоничного сочетания цветов: соотношения цветов, дополнительные цвета, триады, триады расщепленных дополнительных цветов, аналогичные цвета, оттенки и насыщенные тона, монохромные цвета, теплые и холодные цвета. Цветовая модель RGB и CMYK. Цветовые модели, используемые при печати и в веб-дизайне.

Практика. Создание и коррекция изображения (яркость, контрастность, цветовая гамма). Создание черно-белого изображения. Раскрашивание черно-белых фотографий. Выполнение индивидуального проекта.

Форма контроля: наблюдение, опрос, защита проектов.

Оборудование: компьютер в сборе (АРМ Тип 2), графический планшет, ПО «Операционная система», принтер цветной лазерный.

Раздел 4. Практикум по разработке фирменного дизайна

Теория: Визуальные атрибуты фирменного дизайна: логотип компании, фирменные элементы, шрифты в графических редакторах.

Практика: Создание бренда компании, фирменного цвета, шрифтов, графических элементов, логотипа, дизайн сайта, упаковки.

Форма контроля: наблюдение, защита индивидуального проекта

Оборудование: компьютер в сборе (АРМ Тип 2), графический планшет, ПО «Операционная система», принтер цветной лазерный.

Раздел 5. Трехмерная графика. Blender

Теория: Введение в программу Blender и предварительная настройка. Интерфес программы. Основы навигации. Работа с объектами: управление объектами, основные объекты. Использование меню. Алгоритм моделирования.

Постановка целей, задач, для выполнения проекта. Анимация.

Практика: Создание 3D-изображения, моделирование, скульптинга, анимации.

Форма контроля: наблюдение, защита индивидуального проекта.

Оборудование: компьютер в сборе (АРМ Тип 2), графический планшет, ПО «Операционная система», принтер цветной лазерный.

Раздел 6. Дизайн с использованием шрифтов

Теория: Основы типографики: гармония, контраст и конфликт шрифтов. Категории шрифтов: старостильные, новостильные, брусковые, рубленые,

рукописные, декоративные шрифты. Контраст шрифтов, размер, цвет, форма, насыщенность, структура, направление, комбинирование

Практика: Создание, соединение и группировка разных шрифтов в фирменном дизайне

Форма контроля: наблюдение, защита индивидуального проекта

Оборудование: компьютер в сборе (АРМ Тип 2), графический планшет, ПО «Операционная система», принтер цветной лазерный.

Раздел 7. Итоговое занятие. Итоговая аттестация (тест)

Практика: Подведение итогов. Защита творческих проектов.

Форма контроля: наблюдение, тестирование, защита индивидуального проекта.

Оборудование: компьютер в сборе (АРМ Тип 2), графический планшет, ПО «Операционная система», принтер цветной лазерный.

1.4. Планируемые результаты

Планируемые результаты 2-го года обучения

Личностные результаты обучения:

- заложить основу умений общего характера, тесно связанных с личностными качествами.
- навыки критического мышления, решения задач, публичного выступления, делового общения, работы в команде, цифрового общения, организации деятельности;
- Самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы.

метапредметные:

- создавать, анализировать и разрабатывать проект графического оформления, отражающего результаты обсуждения, включая понимание иерархии, шрифтовое оформление, эстетику и композицию;
- макетировать различные продукты графического дизайна в соответствии со стандартами презентации;

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- умение работать по предложенным инструкциям.
- выполнять коррекцию и соответствующие настройки в зависимости от конкретного процесса печати;
- корректировать и обрабатывать изображения, чтобы обеспечить соответствие проекту и техническим условиям;
- вносить корректировку цветов в файл;
- сохранять файлы в соответствующем формате;

предметные:

- знать и создавать дизайн по основным принципам и правилам;
- знать технические требования, предъявляемые к работам в рамках методик;
- знать основной инструментарий дизайнера и уметь правильно выбирать программное обеспечение для решения конкретных задач;
- особенности и специфику использования приложений, основы интерфейса и принципы взаимодействия с пользователем;
- возможности приложения для создания и обработки векторных и растровых изображений.

**2. Календарный учебный график объединения «Графический дизайн»
на 2023-2024 учебный год**

Календарный учебный график 2-го года обучения

1 модуль

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1				Учебное комбинированное	2	Творческая работа		Диагностика, наблюдение, опрос
2				Учебное комбинированное	2	Приближенность		наблюдение, опрос
3				Учебное комбинированное	2	Приближенность		наблюдение, опрос
4				Учебное комбинированное	2	Выравнивание		наблюдение, опрос
5				Учебное комбинированное	2	Выравнивание		наблюдение, опрос
6				Учебное комбинированное	2	Повторение		наблюдение, опрос
7				Учебное комбинированное	2	Повторение		наблюдение, опрос
8				Учебное комбинированное	2	Контраст		наблюдение, опрос
9				Учебное комбинированное	2	Контраст		наблюдение, опрос
10				Практическое занятие	2	Итоговая творческая работа		Защита проектов
11				Практическое занятие	2	Итоговая творческая работа		Защита проектов
12				Практическое занятие	2	Итоговая творческая работа		Защита проектов
13				Учебное комбинированное	2	Цветовой круг		наблюдение, опрос
14				Учебное	2	Соотношения		наблюдение

				комбинированное		цветов		, опрос
15				Учебное комбинированное	2	Соотношения цветов		наблюдение , опрос
16				Учебное комбинированное	2	Дополнительные цвета		наблюдение , опрос
17				Учебное комбинированное	2	Дополнительные цвета		наблюдение , опрос
18				Учебное комбинированное	2	Триады		наблюдение , опрос
19				Учебное комбинированное	2	Триады		наблюдение , опрос
20				Учебное комбинированное	2	Аналогичные и монохромные цвета		наблюдение , опрос
21				Учебное комбинированное	2	Аналогичные и монохромные цвета		наблюдение , опрос
22				Учебное комбинированное	2	Комбинация оттенков и ненасыщенных тонов		наблюдение , опрос
23				Учебное комбинированное	2	Комбинация оттенков и ненасыщенных тонов		наблюдение , опрос
24				Учебное комбинированное	2	Теплые и холодные цвета		наблюдение , опрос
25				Учебное комбинированное	2	Теплые и холодные цвета		наблюдение , опрос
26				Практическое занятие	2	Итоговая творческая работа		Защита проектов
27				Практическое занятие	2	Итоговая творческая работа		Защита проектов
28				Практическое занятие	2	Игровая программа «Цвета радуги»		беседа
29				Учебное комбинированное	2	Фирменный стиль бренда		наблюдение , опрос

30				Практическое занятие	2	Фирменный стиль бренда		наблюдение, опрос
31				Учебное комбинированное	2	Фирменный логотип		наблюдение, опрос
32				Учебное комбинированное	2	Фирменный логотип		наблюдение, опрос
33				Учебное комбинированное	2	Интерфейс программы Blender		Наблюдение, опрос
34				Учебное комбинированное	2	Набор инструментов		Наблюдение, опрос
35				Учебное комбинированное	2	Основы навигации		Защита проектов
36				Учебное комбинированное	2	Основы навигации		Наблюдение, опрос
37				Учебное комбинированное	2	Создание простейшего рисунка		Наблюдение, опрос
38				Учебное комбинированное	2	Создание простейшего рисунка		Лекция, практическое занятие
39				Учебное комбинированное	2	Управление объектами		Лекция, практическое занятие
40				Учебное комбинированное	2	Управление объектами		Лекция, практическое занятие
41				Учебное комбинированное	2	Основные объекты в Blender		практическое занятие
42				Учебное комбинированное	2	Основные объекты в Blender		практическое занятие
43				Учебное комбинированное	2	Обводка объектов в Blender		Наблюдение, опрос
44				Учебное комбинированное	2	Создание рисунка в Blender		Наблюдение, опрос
45				Учебное комбинированное	2	Создание рисунка в Blender		Наблюдение, опрос
46				Учебное комбинированное	2	Создание рисунка в Blender		Наблюдение, опрос
47				Учебное комбинированное	2	Анимация		Наблюдение, опрос

				ное				
48				Учебное комбинирован ное	2	Анимация		Наблюдени е, опрос
49				Учебное комбинирован ное	2	Анимация		Наблюдени е, опрос
50				Практическое занятие	2	Итоговая творческая работа		Защита проектов
51				Практическое занятие	2	Итоговая творческая работа		Защита проектов
52				Практическое занятие	2	Выход на экскурсию		Беседа
53				Учебное комбинирован ное	2	Основы типографики		Наблюдени е, опрос
54				Учебное комбинирован ное	2	Специальные символы		Наблюдени е, опрос
55				Учебное комбинирован ное	2	Гармоничные и контрастные шрифты		Наблюдени е, опрос
56				Учебное комбинирован ное	2	Гармоничные и контрастные шрифты		Наблюдени е, опрос
57				Учебное комбинирован ное	2	Гармоничные и контрастные шрифты		Наблюдени е, опрос
58				Учебное комбинирован ное	2	Гармоничные и контрастные шрифты		Наблюдени е, опрос
59				Учебное комбинирован ное	2	Старостильны е шрифты		Наблюдени е, опрос
60				Учебное комбинирован ное	2	Новостильные шрифты		Наблюдени е, опрос
61				Учебное комбинирован ное	2	Брусковые шрифты		Наблюдени е, опрос
62				Учебное	2	Рубленые		Наблюдени

				комбинированное		шрифты		е, опрос
63				Учебное комбинированное	2	Рукописные шрифты		Наблюдение, опрос
64				Учебное комбинированное	2	Декоративные шрифты		Наблюдение, опрос
65				Учебное комбинированное	2	Размер шрифтов		Наблюдение, опрос
66				Учебное комбинированное	2	Форма шрифта		Наблюдение, опрос
67				Учебное комбинированное	2	Направление шрифта		Наблюдение, опрос
68				Учебное комбинированное	2	Цвет шрифта		Наблюдение, опрос
69				Практическое занятие	2	Итоговая творческая работа		Защита проектов
70				Практическое занятие	2	Итоговая творческая работа		Защита проектов
71				Практическое занятие	2	Итоговая творческая работа		Защита проектов
72				Практическое занятие	2	Итоговое занятие. Итоговая аттестация		Тестирование, диагностика
					144	итого		

2.2 Условия реализации программы

Успешность реализации программы в значительной степени зависит от уровня квалификации преподавательского состава и материально-технического обеспечения.

Состав группы: группа обучающихся состоит из 10 человек. Данное количество обусловлено спецификой образовательного процесса.

К работе в объединении обучающиеся приступают после проведения руководителями соответствующего инструктажа по правилам техники безопасной работы с инструментом, приспособлениями и используемым оборудованием.

Требования к педагогическому составу: профессиональное педагогическое с техническим уклоном (техническое) или высшее педагогическое (техническое) образование по направлениям математика, информатика.

Материально – технические условия

Помещение соответствующее СП

- рабочие столы, стулья;
- шкафы стеллажи для разрабатываемых и готовых прототипов проекта;
- Ноутбук – 10 шт;
- Компьютерная мышь- 10 шт;
- Графический планшет XP-Pen Star 03- 5 шт;
- Программное обеспечение "Графический редактор"-10 шт;
- Программное обеспечение "Операционная система"- 10 шт.

Для электронного обучения и обучения с применением дистанционных образовательных технологий используются технические средства, а также информационно-телекоммуникационные сети, обеспечивающие передачу по линиям связи указанной информации (образовательные онлайн-платформы, цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах, видеоконференции, вебинары, skype–общение, e-mail, облачные сервисы и т.д.)

2.3. Формы аттестации

Процесс обучения по дополнительной общеразвивающей программе предусматривает следующие формы диагностики и аттестации:

- Входная диагностика, проводится перед началом обучения и предназначена для выявления уровня подготовленности обучающихся к усвоению программы.

Формы контроля: устный опрос, наблюдение, практическая работа, творческий проект.

- Итоговая диагностика проводится после завершения всей учебной программы.

Для отслеживания результативности реализации образовательной программы возможно использование систем мониторингового сопровождения образовательного процесса, определяющие основные формируемые у обучающихся посредством реализации программы компетентностей: предметных, социальных и коммуникативных.

2.4. Оценочные материалы

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Баллы
1. Теоретическая подготовка обучающихся			
1.1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний обучающихся программным требованиям	Минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем 1/2 объема знаний, предусмотренных программой)	1
		Средний уровень (объем усвоенных знаний составляет более 1/2);	5
		Максимальный уровень (обучающийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период)	10
1. Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Минимальный уровень (обучающийся, как правило, избегает употреблять специальные термины);	1
		Средний уровень (обучающийся сочетает специальную терминологию с бытовой);	5
		Максимальный уровень (специальные термины употребляет осознанно в полном соответствии с их содержанием)	10
	Уровень теоретической подготовки	Низкий Средний Высокий	2-6 7-14 15-20
2. Практическая подготовка обучающихся			
2.1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие практических умений и навыков обучающимся программным требованиям	Минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений и навыков);	1
		Средний уровень (объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2);	5
		Максимальный уровень (обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными	10

		программой за конкретный период)	
2.2. Владение специальным оборудованием оснащением	Отсутствие затруднений и использования специального оборудования оснащения	Минимальный уровень умений в (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием); и Средний уровень (работает с оборудованием с помощью педагога); Максимальный уровень 10 (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	1 5 10
2.3. Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	Начальный (элементарный) уровень развития креативности (обучающийся в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога);	1
		Репродуктивный уровень (выполняет в основном задания на основе образца);	5
		Творческий уровень (выполняет практические задания с элементами творчества).	10
	Уровень практической подготовки	Низкий. Средний. Высокий	3-10 11-22 23-30
3. Общеучебные умения и навыки ребенка			
3.1. Учебно-интеллектуальные умения:			

Умение подбирать и анализировать специальную литературу	Самостоятельность в подборе и анализе литературы	Минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога); Средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей); Максимальный уровень (работает с литературой самостоятельно, не испытывает трудностей).	1 5 10
3.1.2. Умение пользоваться компьютерными источниками информации	Самостоятельность в использовании компьютерными источниками информации	Уровни — по аналогии с п.3.1.1.	1 5 10
3.1.3. Умение осуществлять учебно-исследовательскую работу (писать рефераты, проводить самостоятельные учебные исследования)	Самостоятельность в учебно-исследовательской работе	Уровни — по аналогии с п.3.1.1.	1 5 10
3.2. Учебно-коммуникативные умения:			
3.2. Учебно-коммуникативные умения:	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога	Уровни — по аналогии с п.3.1.1	1 5 10
3.2.1. Умение слушать и выступать перед аудиторией	Выступления. Логика и построения доказательств	Уровни — по аналогии с п.3.1.1	1
3.3. Учебно-организационные умения и навыки			
3.3.1. Умение организовать свое рабочее место	Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой	Уровни — по аналогии с п.3.1.1	1 5 10

3.3.2. Навыки соблюдения правил деятельности по безопасности	Соответствие в реальных навыках соблюдения правил безопасности программным требованиям	Минимальный уровень (обучающийся овладел менее 1/2 объема навыков соблюдения правил безопасности, предусмотренных программой);	1
3.3.3. Умение аккуратно выполнять работу	Аккуратность и ответственность за работу	Средний уровень (объем усвоенных навыков составляет более 1/2); Максимальный уровень (обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период)	5 10
Вывод	Уровень общеучебных умений и навыков	Низкий Средний Высокий	9-30 31-62 63-90
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	Результат обучения по дополнительной образовательной программе	Низкий Средний Высокий	до 46 47-98 99-140

Критерии оценки результативности обучения:

- теоретической подготовки обучающихся: соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям; широта кругозора; свобода восприятия теоретической информации; развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии;
- практической подготовки обучающихся: соответствия уровня развития практических умений и навыков программным требованиям; свобода владения специальным оснащением; качество выполнения практического задания; технологичность практической деятельности;
- развития обучающихся: культура организации практической деятельности; культура поведения; творческое отношение к выполнению практического задания; аккуратность и ответственность при работе;

- качество реализации и уровень проработанности проекта реализуемый обучающимися (в соответствии с возрастными особенностями).

2.5. Методические материалы

Интернет-ресурсы:

1. Электронные образовательные ресурсы для УМК
<http://metodist.lbz.ru/iumk/informatics/er.php#bosova>
2. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru/>
3. Ресурсы федерального центра информационно-образовательных ресурсов
<http://fcior.edu.ru/>
4. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.
<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>
5. Виртуальные лаборатории по информатике <http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/109592/?interface=pupil&class=43&subject=19>
6. Методическая копилка учителя информатики <http://www.metod-kopilka.ru/>

2.6. Список литературы

Список литературы для педагога:

1. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов «Информатика 5-7». – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
2. Л. Залогова. Компьютерная графика. - М.: Лаборатория Базовых знаний, 2003.
3. Н.В. Макарова. Информатика. Учебник для 5-6 классов. - С.-П.:ПИТЕР, 2003.
4. С. Симонович, Г. Евсеев, А. Алексеев. Специальная информатика. Учебное пособие. – М.:АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2003.
5. С. Симонович, Г. Евсеев, А. Алексеев. Общая информатика. Учебное пособие. – М.:АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2005.
6. И. Трофимова. Информатика в схемах и таблицах. – М.:ЭКСМО, 2010.
7. Глазычев В. Дизайн как он есть: Изд. 2-е, доп. М.: Европа, 2009.
8. Основы теории дизайна. СПб.: Питер, 2009
9. Куприна Ю.П. Теоретические основы дизайна. Тамбов: Изд. дом ТГУ им. Г.Р. Державина, 2014
- 10.Брингхерст, Р. Основы стиля в типографике [Текст] /пер. с англ. – М., 2006. – 480 с.
- 11.Буковецкая, О.А. Дизайн текста: шрифт, эффекты, цвет [Текст] / 2 изд., испр. – М.: ДМК Пресс., 2000. – 304 с.
- 12.Райе, Л. 22 закона создания бренда [Текст] / Л. Райе, Э. Райе. – М.: Издательство «АСТ», 2003. – 149 с. 31. Рудер, Э. Типографика [Текст]: учеб.пособие / Э. Рудер. – М., Книга, 1982. – 288 с.
- 13.Панкратов, Ф.Г. Основы рекламы [Текст]: учеб. пособие / Ф.Г. Панкратов, Ю.К.Баженов, В.Г. Шахурин. – М.: Изд-во «Дашков и К», 2005. – 524 с.
- 14.Музыкант, В. Л.Формирование бренда средствами PR и рекламы [Текст] / В. Л. Музыкант. – М.: Экономистъ, 2004. – 608 с.
- 15.Мильчакова, Н.Е. Дизайн логотипов с учетом современных технологий представления информации [Текст]. – Москва, 2010. – С. 1-5.

Список литературы для родителей (законных представителей):

1. Ермолаева Л.П. Основы дизайнерского искусства: декоративная живопись, графика, рисунок фигуры человека. М.:«Издательство Гном и Д», 201
2. Зрительное восприятие изображений / Под общ. Ред. М.М. Мирошникова. СПб.: Питер, 2011.
3. Куприна Ю.П. Проектирование в графическом дизайне. Изд-во ТРОО «Бизнес-Наука- Общество», 2013.
4. Лаврентьев А.Н. История дизайна. М.: Гардарики, 2008
5. Устин В.Б. Композиция в дизайне. М.: «Издательство Астрель», 2005.
6. Берд, Д. Веб-дизайн. Руководство разработчика [Текст] – СПб.: Питер, 2012. – 165 с.
7. Бхаскаран Л. Дизайн и время. Стили и направления в современном искусстве и архитектуре [Текст]: учеб.пособие / Л.Бхаскаран. – М.: Изд-во: «Арт-родник», 2005. – 258 с.

Список литературы для обучающихся

1. Васильев, Г.А. Основы рекламной деятельности [Текст] / Г.А. Васильев, В.А. Поляков. – М.: Изд-во: «Юнити-Дана», 2004. – 414 с.
2. Веркман, К. Использование товарных знаков в рекламе [Текст] / К. Дж. Веркман. – М.: Прогресс, 1986. – 224 с.
3. Капр, А. Эстетика искусства шрифта [Текст]: учеб.пособие/ А. Капр. – М., «Книга», 1979. – 128 с.
4. Каров, П. Шрифтовые технологии [Текст] / Описание и инструментарий. пер. с англ. – М.: Мир, 2001. – 454 с.

Список терминов:

Базовая линия текста – воображаемая горизонтальная линия, на которой размещаются текстовые символы.

Буфер обмена – область, которая используется для временного хранения вырезанной или скопированной информации.

Векторная графика – изображение, создаваемое на основе математического описания, с помощью которого задаются положение, длина и направление рисования линий.

Вставка – импорт изображения в рисунок.

Гистограмма – горизонтальная столбиковая диаграмма, на которой отображаются значения яркости пикселей на растровом изображении по шкале от 0 (темный) до 255 (светлый).

Глубина цвета – максимальное число цветов, которое может содержать изображение.

Динамические направляющие – временные направляющие, позволяющие создавать привязку объектов.

Заливка – внутренний цвет изображения.

Изменение разрешения – уменьшение или увеличение реального размера изображения. При уменьшении разрешения качество фотографии ухудшается.

Канал цветовой – область цвета в зависимости от используемого цветового режима.

Клон – копия объекта или области изображения.

Контрастность – разница между светлыми и темными областями изображения.

Линейка – горизонтальные и вертикальные полосы, содержащие разметку в виде единиц измерения.

Линза – объект, который защищает изображение или его часть во время коррекции цвета или тона.

Линия Безье – прямая или изогнутая линия, состоящая из сегментов и соединенная узлами.

Маска – указатель защищенных или редактируемых областей.

Масштаб – пропорциональное изменение горизонтальных и вертикальных размеров изображения на указанное процентное значение.

Масштабирование – увеличение или уменьшение размеров изображения.

Насыщенность – яркость цвета.

Непрозрачность – качество объекта, которое затрудняет видимость сквозь него.

Объект – термин, обозначающий любой элемент.

Обрезка – вырезание ненужных областей из рисунка.

Панорамирование – перемещение объекта в окне, когда оно больше окна.

Пиксель – цветная точка, являющаяся наименьшей частью растрового изображения.

По Гауссу – тип распределения пикселей от центра наружу с помощью колоколообразных кривых.

Привязка – автоматическое выравнивание объекта относительно точки на сетке.

Растровая графика – изображение, состоящее из точек (пикселей)

Рабочее пространство – конфигурация параметров, определяющая способ расположения различных панелей команд.

Размерная линия – линия, которая отображает размер объекта.

Разрешение изображения – количество пикселей на дюйм.

Распознавание фигур – возможность перевода нарисованных от руки форм в правильные фигуры.

Сетка – серия равноотстоящих вертикальных и горизонтальных точек.

Слой – прозрачная плоскость, на которой размещаются объекты.

Формат изображений JPEG – формат фотографий с незначительной потерей качества.

Цветовой режим CMYK – цветовой режим, в котором используются голубой (C), пурпурный (M), желтый (Y) и черный (K) цвета. Цветовой режим RGB – цветовой режим, в котором используются красный (R), зеленый (G), синий (B) цвета.

Цветовая модель Lab – цветовая модель. Которая содержит светлый компонент (L) и два насыщенных компонента, а – зеленый к красному, b – синий к желтому.

Цветовая гамма – диапазон цветов.

Цветовая палитра – набор сплошных цветов.

Шаблон – заданный набор данных.

Шрифт – набор символов одного стиля.

Шум – помехи напоминающие помехи в телевизоре.

Экспозиция – количество цвета, использованного при создании изображения.