

**Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное автономное негиповое образовательное учреждение
«Краевой центр образования»**

Рассмотрено на заседании
педагогического совета
КГАНУУ КЦО
Протокол № 7
2025-05-30

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор

КГАНУУ КЦО

Приказ № 299 от 2025-06-02

/Черёмухин П.С.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности**

«КОМПЬЮТЕРНЫЙ ДИЗАЙН»

Возраст учащихся: от 13 до 15 лет

Срок реализации: 3 года.

Объем программы: 540 часов

Автор - составитель:

Ларионов Игорь Степанович, педагог
дополнительного образования

г. Хабаровск
2025 г.

1. Комплекс основных характеристик ДООП

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный дизайн» технической направленности, вид деятельности – компьютерная графика.

Программа составлена на основании нормативно-правовых документов:

- Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

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

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе, реализуемой в Хабаровском крае (Приказ КГАОУ ДО РМЦ от 27.05.2025 № 220П);

- Положение порядке организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам центром внеурочной деятельности, дополнительного и профессионального образования в краевом государственном автономном нетиповом образовательном учреждении «Краевой центр образования» (Приказ

КГАНОУ КЦО от 12.09.2023 № 400);

- Устав КГАНОУ «Краевой центр образования».

Уровень освоения программы – стартовый, одноуровневая.

Актуальность

Компьютерный дизайн в современном мире стал представлять собой довольно развитую и насыщенную отрасль, в том числе формой эстетического мышления, активно влияющей на другие виды дизайна. Информационные технологии становятся одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе. Профессия графического дизайнера сегодня очень востребована в современном мире.

Данная программа дает возможность более детального и углубленного изучения графических программ с закреплением практических навыков работы. Успешно освоив все темы программы, обучающиеся свободно владеют компьютером и в дальнейшем могут стать самостоятельной и уверенной в себе личностью, продолжить обучение в колледже или высшем учебном заведении по направлению «Компьютерный дизайн», найти престижную работу.

Настоящая образовательная программа соответствует современным требованиям по изучению профессиональных графических пакетов и рекомендуется для работы в других творческих объединениях аналогичного направления.

Владение навыками компьютерного дизайна является одним из наиболее востребованных навыков на сегодняшнем рынке труда, способствует самоопределению школьников в выборе профессии и дальнейшей успешной социализации.

Отличительной особенностью программы

Настоящая программа дополнительного образования «Компьютерный дизайн» является модифицированной, она составлена на основе программ: «Информатика и ИКТ» Н. Угринович, Л. Босова; «Искусство компьютерной графики для школьников» Подосениной Т. А. Отличительной особенностью данной

программы является симбиоз различных видов деятельности, направлений и дисциплин (всех видов графических редакторов и пластических искусств), а также использование нестандартных материалов при выполнении различных дизайн-проектов.

Объем и срок освоения программы, режим занятий

Период реализации	Продолжительность занятия в часах	Кол-во занятий в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов общее
1 год	2/3	2	5	36	180
2 год	2/3	2	5	36	180
3 год	2/3	2	5	36	180
Итого по программе					540

Периодичность и продолжительность занятий соответствует СанПин 2.4.3648-20 от 28 сентября 2020 г. № 28 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Продолжительность одного академического часа – 45 мин. Перерыв между учебными занятиями – 10 мин.

Адресат программы: обучающиеся от 13 до 15 лет.

Дополнительные требования к обучающемуся: по желанию обучающегося.

Форма обучения

очная

Формы проведения занятий:

- индивидуальные, групповые
- практические занятия, проектная деятельность

I. Цель и задачи программы

Цель: формирование у обучающихся базовой культуры в сфере современных информационных технологий средствами цифровых и изобразительных ресурсов и возможностей.

Задачи:

Предметные:

- обучить основам компьютерной графики и дизайна;
- обучить художественным навыкам работы с изображением на компьютере;
- познакомить с основами композиции и формообразования;
- научить различать изученные виды компьютерной графики, представлять их место и роль в жизни человека и общества.

Метапредметные:

- развивать образное мышление, пространственное воображение;
- развивать навыки поиска информации с использованием литературы и средств массовой информации;
- развивать умение работать в коллективе, слушать и слышать друг друга, оказывать взаимопомощь;
- развивать умение планировать работу, делать самостоятельный выбор технологии, инструментов и форм для достижения поставленной задачи, цели.

Личностные:

- воспитать у обучающихся терпение, настойчивость, собранность, аккуратность, дисциплинированность, самостоятельность, уверенность в себе, ответственность, привычку и потребность к труду для достижения результата;
- формировать целеустремленность и удовлетворить потребность в самоопределении;
- формировать интерес к технической и творческой деятельности;
- развивать навыки использования различных средств познания, накопления знаний о мире в деятельности в информационной, цифровой среде;
- ориентировать на самовыражение в техническом и художественном

творчестве.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, блока, модуля	Количество часов			Формы контроля результатов обучения
		Всего	Теория	Практик а	
1	Работа с цифровым изображением. Программное обеспечение	180	69	111	Работа с цифровым изображением. Программное обеспечение
2	Основы дизайна.	180	69	111	Основы дизайна.
3	Дизайн и реклама.	180	69	111	Дизайн и реклама.
Итого		540	207	333	

ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ КОМПОНЕНТ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Тема	Направление	Личностный результат
Работа с цифровым изображением. Программное обеспечение	Ценности научного познания	Развивает навыки использования различных средств познания, накопления знаний о мире (языковая, читательская культура, деятельность в информационной, цифровой среде)
Основы дизайна	Эстетическое воспитание	Ориентированный на самовыражение в разных видах искусства художественном творчестве
Дизайн и реклама.	Эстетическое воспитание	Ориентированный на самовыражение в разных видах искусства художественном творчестве

Содержание учебного плана

1. Работа с цифровым изображением. Программное обеспечение (180 ч).

Теория: Структура одногодичной дисциплины "Компьютерная графика и основы дизайна": цели и задачи теоретических и практических занятий. Графические информационные объекты. Два подхода к представлению графической информации. Основные отличия растровой и векторной графики. Средства и технологии работы с графикой. Способы редактирования графических изображений. Типовые форматы файлов: GIF, JPEG, PNG. Цветовые модели, используемые в CorelDRAW и Adobe PhotoShop. Монохромные модели. Полноцветные модели: RGB, Lab, HSB, CMYK. Система управления цветом. Параметры растровых изображений. Классификация компьютерной графики. Программные средства для работы с графикой. Графический редактор Paint. Инструменты рисования. Свободное рисование. Инструменты рисования линий. Форматы сохранения изображений. (69 ч).

Практика: Работа с векторными и растровыми изображениями. Основы работы с объектами. Создание и редактирование графических информационных объектов средствами графического редактора Paint. Сохранение файла в различных форматах. Изменение размеров изображения и его разрешение. Хранение и обработка цифрового изображения. Создание стандартных фигур. Заливка областей. Исполнение надписей. Изменение масштаба просмотра. Изменение размера рисунка. Операции с цветом. Работа с объектами. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка из объектов. Внедрение и связывание объектов. Работа с объектами. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка. Работа с объектами. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка из объектов. Внедрение и связывание объектов. Закрепление пройденного материала. Выполнение практических заданий. Творческие задания. (111 ч).

В практической деятельности демонстрирует навыки работы в программе компьютерной графики, знания и умения работы в графических редакторах, умения сохранять изображения в различных форматах.

2. Основы дизайна (180 ч).

Теория: Дизайн - как особый вид изобразительного искусства. Виды изобразительного искусства. Жанры. Композиция. Понятие стиля. Виды дизайна. Референсы. Работа над эскизом. Цвет. Значение формы. Стаффаж в работе дизайнера. Подведение итогов за год. (69 ч).

Практика: Выполнение упражнений по теме. Создание проектов с использованием растровой и векторной графики. Выполнение проекта в графическом редакторе Corel DRAW. Выполнение проекта по созданию интерьера. Представление учащимися творческих проектов. (111 ч).

В практической деятельности демонстрирует умение составлять композицию, работать с цветовым кругом, применяет знания о цветовых сочетаниях, видах и подвидах дизайна.

3. Дизайн и реклама (180 ч).

Теория: Понятие «реклама». История рекламы. Основные виды рекламы. Функция рекламы. Направленность профессии «рекламный дизайнер». Знакомство с мировыми брендами с наиболее успешными рекламными компаниями. История возникновения и развития. Содержание понятия «Логотип». Теоретические аспекты логотипа. Функции логотипа. Определение понятия «бренд». Стилистические приемы. Эскиз - как основа успешной рекламы. Цели рекламы и достижение этих целей. Участие изображения и текста в создании динамической ситуации. Язык как любая знаковая система. (69 ч).

Практика: Самостоятельное изготовление рекламного продукта. Беседа. Обсуждение. Обсуждение известных логотипов и брендов. Практические упражнения. Обсуждение известных логотипов и брендов. Практические упражнения. Выполнение упражнений. Самостоятельная работа над созданием логотипа. Самостоятельная работа над созданием бренда. Самостоятельная работа над созданием макета рекламного щита. Презентация проектов с защитой, обсуждение работ обучающихся. (111 ч).

В практической деятельности демонстрирует умение работать с графикой и

текстом в различных программных средах, создавать образы, используя компьютерные технологии, выполнять проекты дизайнерских разработок.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

1 год обучения

№ п/п	Название раздела, блока, модуля	Количество часов			Формы контроля результатов обучения
		Всего	Теория	Практик а	
1	Введение в программу. Основы техники безопасности	5	5	0	Анкетирование
2	Знакомство и устройство ПК	5	5	0	Наблюдение
3	Стандартная программа Windows - Paint	13	3	10	Творческая работа
4	Растровая и векторная графика	12	6	6	Творческая работа
5	Основы работы с объектами	15	3	12	Творческая работа
6	Форматы сохранения изображений	5	2	3	Творческая работа
7	Цветовые модели	15	5	10	Творческая работа
8	Графический редактор CorelDRAW	20	5	15	Творческая работа
9	Основы работы с объектами в CorelDRAW	15	5	10	Творческая работа
10	Графические возможности MSWord	10	5	5	Творческая работа
11	Программа растровой графики Adobe PhotoShop	10	5	5	Творческая работа
12	Работа с изображениями в Adobe PhotoShop	10	5	5	Выставка работ
13	Основы работы со слоями в Adobe PhotoShop	10	5	5	Творческая работа
14	Работа с текстом в Photoshop	10	5	5	Творческая работа
15	Создание коллажа	15	5	10	Творческая работа
16	Вывод изображений на печать	5	0	5	Творческая работа

17	Защита творческих проектов	5	0	5	Защита проектов
Итого		180	69	111	

Содержание учебного плана 1 года обучения

1. Введение в программу. Основы техники безопасности (5 ч).

Теория: Структура одногодичной дисциплины "Компьютерная графика и основы дизайна": цели и задачи теоретических и практических занятий. Основные правила и требования техники безопасности и противопожарной безопасности при работе в помещении компьютерного класса. (5 ч).

В диалоге проявляет заинтересованность в дисциплине «Компьютерный дизайн», задает вопросы по теме занятия.

2. Знакомство и устройство ПК (5 ч).

Теория: Клавиатура. Мышка. Графический планшет. Процессор (5ч).

В диалоге демонстрирует понимание назначения использования в работе цифровых инструментов для создания творческой работы, выражает готовность к участию в решении практических трудовых дел и задач.

3. Стандартная программа Windows - Paint (13 ч).

Теория: Программные средства для работы с графикой. Графический редактор Paint. Инструменты рисования. Инструменты рисования линий (3 ч).

Практика: Свободное рисование. Создание стандартных фигур. Заливка областей. Исполнение надписей. Изменение масштаба просмотра. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка. Операции с цветом. Работа с объектами. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка из объектов. Внедрение и связывание объектов. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка. Закрепление пройденного материала. Выполнение практических заданий (10 ч).

В практической деятельности самостоятельно использует цифровые

инструменты рисования, проявляет интерес в выполнении поставленной задачи.

4. Растровая и векторная графика (12 ч).

Теория: Графические информационные объекты. Два подхода к представлению графической информации. Основные отличия растровой и векторной графики. Средства и технологии работы с графикой (6 ч).

Практика: Работа с графическими редакторами (6 ч).

В практической деятельности демонстрирует навыки работы с графическими редакторами, деятельность в цифровой среде.

5. Основы работы с объектами (15 ч).

Теория: Создание и редактирование графических информационных объектов средствами графических редакторов (3 ч).

Практика: Работа с растровыми и векторными графическими редакторами (12 ч).

В практической деятельности демонстрирует навыки создания и редактирования графическими информационными объектами средствами растровых и векторных редакторов.

6. Форматы сохранения изображений (5 ч).

Теория: Различные форматы изображений (2 ч).

Практика: Сохранение изображения на разных носителях (3 ч).

В практической деятельности демонстрирует навыки сохранения цифровых изображений на различных носителях.

7. Цветовые модели (15 ч).

Теория: Цветовые модели, используемые в CorelDRAW и Adobe PhotoShop. Монохромные модели. Полноцветные модели: RGB, Lab, HSB, CMYK. Система управления цветом. Параметры растровых изображений. Классификация компьютерной графики (5 ч).

Практика: Работа с предложенной цветовой палитрой (10 ч).

Самостоятельно работает с цветовой палитрой, используемой в CorelDRAW и Adobe PhotoShop.

8. Графический редактор CorelDraw (20 ч).

Теория: Установка приложения. Рабочая среда и интерфейс пользователя. Рабочее окно CorelDraw. Особенности меню (5 ч).

Практика: Рабочее поле, открытие файла для продолжения работы. Создание нового документа. Открытие и закрытие документа. Сохранение документа. Изменение параметров страницы и единиц измерения (15 ч).

В практической деятельности демонстрирует навыки работы с графическим редактором CorelDraw, деятельность в цифровой среде.

9. Основы работы с объектами в CorelDraw (15 ч).

Теория: Состав изображений. Прямоугольники. Эллипс. Многоугольники. Звезды. Спирали. Сетки. Стандартные фигуры. Методы упорядочивания и объединения объектов. Применение эффектов. Эффект объема. Эффект перетекания. Линии. Модель кривой. Точки излома. Сглаженные узлы. Симметричные узлы. Замкнутые и разомкнутые линии.

Линии и инструмент FreeHand и Bezier. Использование инструментов. Линии переменной ширины и инструмент ArtisticMedia. Режимы каллиграфии, заготовки, кисти, распылителя. Элементы чертежей и схем. Размерные линии. Простановка размеров. Выносные линии. Соединительные линии. Фигурный текст. Атрибуты. Создание блока. Простой текст. Объекты. Растяжение и сжатие. Назначение точных размеров. Масштабирование и отражение. Инструмент Shape и манипулирование узлами кривых. Инструмент Shape и текстовые объекты. Инструмент Smudge. Инструмент Crop. Инструмент Knife. Инструмент Eraser. Инструмент Virtualsegmentdelete. Заливки. Цветные палитры и модели цвета. Однородные заливки. Инструмент SmartFill Панель атрибутов для назначения и изменения однородной заливки. Специальные заливки. Градиентные и сетчатые заливки.

Заливка узором. Заливка двухцветным узором. Обводка контуров. Параметры контуров. Толщина. Вид. Завершители. Узлы. Наконечники. Цвет. Перо контурной линии. Варианты расположения заливки и контура объекта. Изменение толщины линии при перемещении объекта. Инструменты задания параметров контура. Процедура назначения параметров контура. Способы копирования параметров контура. Инструмент Zoom, панели его атрибутов и инструментов. Инструмент Hand. Диспетчер видов. Огибающие и деформации. Модификация формы объекта при помощи огибающих. Инструмент Interactive Distortion. Деформация PushandPull. Деформация Zipper. Деформация Twister. Инструмент RoughenBrush. Перспектива. Тени. Инструмент Interactive Shadow. Линзы. Преобразование линзы. Типы линз. Полупрозрачная линза. Увеличительная линза. Режим Viewpoint. Режим Frozen. Осветляющая линза. Линза негативного изображения. Линза цветовой отсечки. Линза сложения цветов. Линза полутонного монохроматического изображения. Линза теплового портрета. Линза заказной палитры. Каркасная линза. Линза «рыбий глаз». Полупрозрачность и фигурная обрезка. Инструмент Interactive Transparency. Пиксельные изображения и коллажи. Пиксельные эффекты. Автоматическая векторизация. Векторизация вручную (5 ч).

Практика: Упражнения. Создание векторных рисунков. Создание рисунков из кривых. Построение от руки линий и инструментов FreeHand и Bezier. Использование инструментов. Упражнения на каллиграфию, с заготовками, кистями, распылителями. Ввод, редактирование и форматирование фигурного текста. Создание и редактирование простого текста. Создание цепочки связанных рамок. Обтекание текстом. Атрибуты текста и шрифта. Атрибуты абзаца. Табуляции. Колонки текста. Эффекты. Маркированный список. Настройка буквицы. Приемы работы с простым текстом. Взаимное преобразование фигурного и простого текстов. Гармония и композиция текста. Выделение объектов. Выделение с помощью указателей и вспомогательные приемы. Размещение. Размещение с помощью пристыкованного окна Transformation. Скос, суперсдвиг и микросдвиг. Копирование и дублирование. Поворот. Скос. Блокировка. Преобразования блоков текста. Инструменты изменения формы объектов.

Выделение узлов. Перетаскивание направляющих точек узла. Перемещение узлов. Редактирование узлов. Добавление и удаление узлов. Сглаживание кривой. Разъединение кривой, соединение узлов и замыкание. Растяжение, сжатие и поворот узлов. Симметричное смещение узлов. Замыкание кривой. Разъединение ветвей. Выравнивание узлов. Эластичный сдвиг узлов. Разрезание объектов. Корректировка расстояний между смежными символами, словами, строками. Монохромные изображения. Планшетная печать. Офсетная печать. Воспроизведение на экране. Заливка по умолчанию. Выбор цвета с помощью экранной палитры. Выбор цвета заливки в диалоговом окне UniformFill, в окне Color. Применение инструментов Eyedropper и Paintbucket. Упражнение - растушевка цилиндра. Инструмент Interactive Fill^A диалоговое окно FountainFill. Сетчатые заливки. Упражнение - имитация кирпичной кладки. Заливка цветным узором. Заливка точечным узором. Заливка растром PostScript. Текстурные заливки. Отображение рисунка на экране. Масштабирование и прокрутка. Упорядочивание объектов. Использование линеек. Выравнивание объектов. Распределение объектов. Стопка и слои объектов. Операции с несколькими объектами. Группирование и разгруппирование. Соединение и разъединение. Маски и маскирование. Преобразование объектов в кривые. Добавление, удаление, копирование, редактирование огибающей. Перемещение узлов огибающей. Редактирование узлов и сегментов огибающей. Экструзия объектов. Эффекты освещения. Вращение тел экструзии. Построение линзы прозрачности. Фигурная обрезка. Редактирование и извлечение содержимого контейнера фигурной обрезки. Применение. Размещение текста на траектории. Настройка текста на незамкнутой траектории, вдоль разомкнутой кривой и отделение от траектории. Размещение нескольких фрагментов текста на одной траектории. Размещение текста вдоль замкнутой кривой. Импорт пиксельных изображений. Настройки цвета. Преобразования векторных объектов в пиксельные изображения. Преобразование пиксельных изображений в векторные объекты. Основные приемы коллажа. Упражнения. Вывод иллюстраций. Экспорт изображений в файл. Экспорт в формат EPS. Экспорт в формат PDF. Экспорт в форматы пиксельной графики. Вывод

изображений на печать. Выбор принтера и его настройка. Выбор части документа для печати. Размещение на листе бумаги. Предварительный просмотр. (10 ч).

В практической деятельности демонстрирует навыки работы с объектами в графическом редакторе CorelDraw, деятельность в цифровой среде.

10. Графические возможности MSWord (10 ч).

Теория: Работа с растровыми и графическими объектами. Внедрение рисунков. Операции с внедренным рисунком. Автофигуры. Объект WordArt. Выполнение практических заданий (5 ч).

Практика: Перемещение рисунка. Связывание рисунка и документа. Редактирование встроенного рисунка. Создание рисунка Paint внутри документа Word. Рисование схем и диаграмм с помощью таблиц Word. Рисование схем и диаграмм с помощью механизма создания "надписей". Работа со шрифтами. Работа с текстом. Знакомство с быстropечатанием при помощи игровых программ (например-Solo) (5 ч).

В практической деятельности демонстрирует навыки работы с растровыми и графическими редакторами MSWord, деятельность рисунками в цифровой среде.

11. Программа растровой графики Adobe PhotoShop (10 ч).

Теория: Знакомство с растровой графикой Введение в программу Adobe PhotoShop. Рабочее окно программы Adobe PhotoShop. Особенности меню. Рабочее поле. Организация панели инструментов. Панели – вспомогательные окна (5 ч).

Практика: Обработка фотографий (5 ч).

Самостоятельно выполняет обработку фотографий в графическом редакторе Adobe PhotoShop.

12. Работа с изображениями в Adobe PhotoShop (10 ч).

Теория: Строка состояния. Создание изображения. Инструменты рисования и заливки (5 ч).

Практика: Создание изображения. Просмотр изображения в разном масштабе. Выполнение кадрирования изображений. Обрезка и выравнивание изображений. Выбор цвета. Коррекция изображений. Увеличение яркости и контраста изображений (5 ч).

Самостоятельно создает изображения, выполняет их кадрирование, обрезку и выравнивание, работает с цветом в графическом редакторе Adobe PhotoShop.

13. Основы работы со слоями Adobe PhotoShop (10 ч).

Теория: Послойная организация изображения. Понятие слоя. Основные действия со слоями. Эффекты слоя. Трансформация слоя (5 ч).

Практика: Создание, выделение, изменение, удаление, связывание, объединение слоев. Редактирование фоновых слоев. Создание многослойного изображения. Изменение прозрачности слоя. Редактирование фоновых слоев (5 ч).

Самостоятельно работает со слоями в графическом редакторе Adobe PhotoShop, выполняет их редактирование.

14. Работа с текстом в PhotoShop (10 ч).

Теория: Ввод, редактирование, форматирование символов и абзацев. (5 ч).

Практика: Преобразование текста в фигуру. Использование различных эффектов (5 ч).

В практической деятельности демонстрирует навыки работы с текстами, их преобразования, использования различных эффектов в графическом редакторе Adobe PhotoShop.

15. Создание коллажа (15 ч).

Теория: Приемы, используемые при создании коллажа. Что такое фильтр? Многообразие фильтров в Photoshop. Работа с фильтрами (5 ч).

Практика: Выполнение композиции с использованием правила линейной и воздушной перспективы (10 ч).

Самостоятельно выполняет композицию по заданию с использованием

различных приемов в графическом редакторе Adobe PhotoShop.

16. Вывод изображений на печать (5 ч).

Практика: Печать в графическом редакторе. Печать из текстового редактора (5 ч).

В практической деятельности самостоятельно выполняет поставленную задачу, участвует в решении практических трудовых дел, демонстрирует деятельность в цифровой среде.

17. Защита творческих проектов (5 ч).

Практика: Подведение итогов работы за год, защита творческих проектов, подготовленных обучающимися на протяжении последнего месяца учебного года (5 ч).

Самостоятельно подготавливает творческий проект к защите, принимает участие в выставке, дает оценку собственной работе и творческим работам других обучающихся, осознанно вносит предложения.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 2 год обучения

№ п/п	Название раздела, блока, модуля	Количество часов			Формы контроля результатов обучения
		Всего	Теория	Практик а	
1	Задачи программы на предстоящий учебный год. Основы техники безопасности	5	5	0	Анкетирование
2	Интернет, как огромный информационный ресурс.	5	5	0	Наблюдение
3	Текстуры, фактуры.	13	3	10	Творческая работа
4	Композиция в дизайне.	12	6	6	Творческая работа
5	Растровая и векторная графика, работа с изображениями.	15	3	12	Творческая работа
6	Цветовая, эмоциональная нагрузка изображения, колорит.	5	2	3	Творческая работа

7	Создание проекта.	15	5	10	Выставка работ
8	Работа в Графическом редакторе CorelDRAW.	20	5	15	Творческая работа
9	Выполнение проекта	15	5	10	Выставка работ
10	Работа в Adobe PhotoShop.	10	5	5	Творческая работа
11	Дизайн интерьеров.	10	5	5	Творческая работа
12	Выполнение проекта	10	5	5	Выставка работ
13	Основы фотографии	10	5	5	Творческая работа
14	Трассировка изображений.	10	5	5	Творческая работа
15	Понятие стиля в дизайне.	15	5	10	Творческая работа
16	Защита творческих проектов	5	0	5	Творческая работа, защита проектов
17	Итоговое занятие.	5	0	5	Опрос
Итого		180	69	111	

Содержание программы 2 года обучения

1. Задачи программы на предстоящий учебный год. Основы техники безопасности (5 ч).

Теория: Задачи программы на предстоящий учебный год. Основные правила и требования техники безопасности и противопожарной безопасности при работе в помещении компьютерного класса. (5 ч).

В диалоге проявляет заинтересованность к практической деятельности по программе, задает вопросы по теме занятия.

2. Интернет, как огромный информационный ресурс (5 ч).

Теория: Интернет. Браузеры. Безопасность в сети-интернет. Антивирусы. Google. Yandex. Полезные интернет ресурсы. (5 ч).

В диалоге проявляет заинтересованность к работе с интернет-ресурсами,

демонстрирует понимание их назначения для создания творческой работы, выражает готовность к участию в решении практических трудовых дел и задач.

3. Текстуры, фактуры (13 ч).

Теория: Программные средства для работы с графикой. Графический редактор Paint. Инструменты рисования. Свободное рисование. Инструменты рисования линий. (3 ч).

Практика: Выполнение практических заданий. (10 ч)

В практической деятельности самостоятельно использует цифровые инструменты работы в графическом редакторе Paint, инструменты рисования, проявляет интерес в выполнении поставленной задачи.

4. Композиция в дизайне (12 ч).

Теория: Формальная композиция, уравновешенность, статическая композиция, динамическая композиция. Типы композиции. Орнамент. Линейная композиция. Плоская композиция. Объемная композиция. Пространственная композиция. Ритм. Контраст, нюанс. Цвет в композиции. Композиционные оси. Фактура, текстура. Стилизация. Стил и стилевое единство. Ассоциативная композиция. (6 ч).

Практика: Выполнение упражнений по теме. (6 ч).

В практической деятельности демонстрирует навыки создания композиции по заданию с использованием различных приемов в графических редакторах.

5. Растровая и векторная графика, работа с изображениями. (15 ч).

Теория: Использование векторной и растровой графики в работе дизайнера. (3 ч).

Практика: Выполнение упражнений с использованием растровой и векторной графики. (12 ч).

В практической деятельности демонстрирует навыки дизайна инструментами растровой и векторной графики.

6. Цветовая, эмоциональная нагрузка изображения, колорит (5 ч).

Теория: Понятие колорит. Основы цветоведения (2 ч).

Практика: Выполнение упражнений по теме (3 ч).

Самостоятельно работает с цветовой палитрой, использует правила цветоведения цифровыми инструментами.

7. Создание проектов (15 ч).

Теория: Выбор темы. Референсы. Работа над эскизом (5 ч).

Практика: Создание проектов с использованием растровой и векторной графики (10 ч).

В практической деятельности самостоятельно выполняет над проектом с использованием различных приемов в графических редакторах.

8. Работа в графическом редакторе CorelDRAW (20 ч).

Теория: Повторение основных тем. Состав изображений. Линии. Замкнутые и разомкнутые линии. Объекты. Прямоугольники. Эллипс. Заливки. Создание векторных рисунков. Многоугольники. Звезды. Спирали. Сетки. Стандартные фигуры. Методы упорядочивания и объединения объектов (5 ч).

Практика: Выполнение упражнений в графическом редакторе (15 ч).

В практической деятельности демонстрирует навыки работы с объектами в графическом редакторе CorelDraw, деятельность в цифровой среде.

9. Выполнение проекта (15 ч).

Теория: Выбор темы. Референсы. Эскиз (5 ч).

Практика: Выполнение проекта в графическом редакторе CorelDRAW (10 ч).

В практической деятельности самостоятельно выполняет работу над проектом с использованием различных приемов в графическом редакторе CorelDraw.

10. Работа в Adobe PhotoShop (10 ч).

Теория: Повторение основных тем. Послойная организация изображения. Понятие слоя. Создание, выделение, изменение, удаление, связывание, объединение слоев. Эффекты слоя. Редактирование фонового слоя (5 ч).

Практика: Выполнение упражнений (5 ч).

Самостоятельно работает со слоями в графическом редакторе Adobe PhotoShop, выполняет их редактирование.

11. Дизайн интерьеров (10 ч).

Теория: Дизайн интерьера - как особый вид изобразительного искусства (5 ч).

Практика: Упражнения, связанные с созданием интерьеров (5 ч).

В практической деятельности демонстрирует навыки работы по созданию интерьеров с использованием инструментов графических редакторов.

12. Выполнение проекта (10 ч).

Теория: Композиция. Цвет. Значение формы. Стаффаж в работе дизайнера (5 ч).

Практика: Выполнение проекта по созданию интерьера (5 ч).

В практической деятельности самостоятельно выполняет работу над проектом по созданию интерьеров с использованием инструментов графических редакторов.

13. Основы фотографии (10 ч).

Теория: Фотография - вид изобразительного искусства. Жанры. Композиция. Способы обработки (5 ч).

Практика: Упражнения по мобильной фотографии (5 ч).

В практической деятельности демонстрирует навыки работы с фотографиями, их преобразованием в мобильных устройствах.

14. Трассировка изображений (10 ч).

Теория: Цель трассировки. Способы (5 ч).

Практика: Работа с трассированными объектами (5 ч).

Самостоятельно применяет навыки выбора трассировки, подготовки изображений, выбора параметров, работы с векторными объектами, коррекции результата, использования специальных инструментов и плагинов в графическом редакторе.

15. Понятие стиля в дизайне (15 ч).

Теория: Понятие стиля. Виды дизайна интерьеров (5 ч).

Практика: Выполнение упражнений (10 ч).

В практической деятельности самостоятельно выполняет упражнения по выбору стиля при создании дизайна интерьеров с использованием инструментов графических редакторов.

16. Защита творческих проектов (5 ч).

Практика: Представление учащимися творческих проектов (5 ч).

Самостоятельно подготавливает творческий проект к защите, принимает участие в выставке, дает оценку собственной работе и творческим работам других обучающихся, осознанно вносит предложения.

17. Итоговое занятие (5 ч).

Практика: Подведение итогов за год. Обзор основных тем (5 ч).

В беседе при подведении итогов работы в течение года отвечает на вопросы по основным темам программы.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 3 год обучения

№ п/п	Название раздела, блока, модуля	Количество часов			Формы контроля результатов обучения
		Всего	Теория	Практик а	
1	Задачи программы на предстоящий учебный год. Основы техники безопасности	5	5	0	Анкетирование
2	Определение понятия «реклама». Реклама –	5	5	0	Наблюдение

	двигатель торговли и информационное поле				
3	История рекламы. Реклама в Древнем Мире.	13	3	10	Творческая работа
4	Профориентационная работа. Профессия «Рекламный дизайнер».	12	6	6	Творческая работа
5	Логотип	15	3	12	Творческая работа
6	Бренд	15	5	10	Творческая работа
7	Цвет и цветовые сочетания	15	5	10	Выставка работ
8	Линии.	10	5	5	Творческая работа
9	Текстура	5	2	3	Выставка работ
10	Композиция	10	5	5	Творческая работа
11	Размер	10	5	5	Творческая работа
12	Выполнение проекта	10	5	5	Выставка работ
13	Технология создания рекламной продукции.	10	5	5	Творческая работа
14	Изображение как иллюстрация к тексту.	10	5	5	Творческая работа
15	Язык рекламы	15	5	10	Творческая работа
16	Создание макета рекламного щита	15	0	15	Творческая работа
17	Итоговое занятие. Защита творческих проектов	5	0	5	Защита проектов
Итого		180	69	111	

Содержание программы 3 года обучения

1. Задачи программы на предстоящий учебный год. Основы техники безопасности (5 ч).

Теория: Задачи программы на предстоящий учебный год. Основные правила и требования техники безопасности и противопожарной безопасности при работе в помещении компьютерного класса. (5 ч).

В диалоге проявляет заинтересованность к практической деятельности по программе, задает вопросы по теме занятия.

2. Определение понятия «реклама». Реклама – двигатель торговли и информационное поле (5 ч).

Теория: Понятие «реклама». История рекламы. Основные виды рекламы. Функция рекламы (5 ч).

В диалоге демонстрирует знание истории развития рекламы, ее основных видов и функций, задает вопросы по теме занятия.

3. История рекламы. Реклама в Древнем Море (13 ч).

Теория: История возникновения и развития рекламы с Древних времён (3 ч).

Практика: Самостоятельное изготовление рекламного продукта (10 ч).

В практической деятельности демонстрирует навыки самостоятельной работы по изготовлению рекламного продукта с использованием инструментов цифровой среды.

4. Профориентационная работа. Профессия «Рекламный дизайнер» (12 ч).

Теория: Направленность профессии «рекламный дизайнер». Знакомство с мировыми брендами с наиболее успешными рекламными компаниями. (6 ч).

Практика: Игра «Я - дизайнер», квест «Моя профессия», тестирование (6 ч).

Проявляет интерес к творческой профессии «рекламный дизайнер» и желание создавать рекламу самим.

5. Логотип (15 ч).

Теория: Содержание понятия «Логотип». Теоретические аспекты логотипа. Функции логотипа (3 ч).

Практика: Обсуждение известных логотипов. Практические упражнения по созданию логотипа (12 ч).

Самостоятельно определяет необходимые объекты, разрабатывает композицию при создании логотипа.

6. Бренд (15 ч).

Теория: Определение понятия «бренд». Стилистические приемы (5 ч).

Практика: Обсуждение известных брендов. Практические упражнения (10 ч).

В практической деятельности демонстрирует навыки выбора стилистических приемов при создании заданного бренда с использованием инструментов цифровой среды.

7. Цвет и цветовые сочетания (15 ч).

Теория: Основы цветоведения. Особенности цветового восприятия. Цвет как инструмент воздействия на зрителя (5 ч).

Практика: Упражнения, связанные с цветовыми экспериментами (10 ч).

Проявляет творчество, самостоятельно экспериментирует при работе с цветовой палитрой и ее сочетаниями в растровой и векторной графике.

8. Линии (10 ч).

Теория: Варианты линий. Образуемые формы. Иллюзии движения. Значение направленности линий (5 ч).

Практика: Выполнение упражнений (5 ч).

В практической деятельности демонстрирует навыки работы с линиями и их преобразованиями в цифровой среде.

9. Текстура (5 ч).

Теория: Материалы и их влияние в дизайне (2 ч).

Практика: Выполнение упражнений (3 ч).

В практической деятельности демонстрирует навыки выбора подходящей текстуры, ее обработки, наложения и сочетания для улучшения визуального восприятия рекламы с использованием инструментов цифровой среды.

10. Композиция (10 ч).

Теория: Типы композиции. Линейная композиция. Плоская композиция. Объемная композиция. Пространственная композиция. Ритм. Контраст. Цвет в композиции. Ассоциативная композиция (5 ч).

Практика: Выполнение упражнений (5 ч).

В практической деятельности демонстрирует навыки создания заданной композиции с использованием различных приемов графических редакторов.

11. Размер (10 ч).

Теория: Роль размера различных композиционных элементов. Гармоничные сочетания. Пропорциональные соотношения (5 ч).

Практика: Выполнение упражнений (5 ч).

Самостоятельно определяет и выбирает размер элементов композиции, соблюдая соотношение пропорции, с использованием инструментов графических и векторных редакторов.

12. Выполнение проекта (10 ч).

Теория: Композиция. Цвет. Значение формы и текстуры в рекламном продукте (5 ч).

Практика: Выполнение проекта по созданию рекламного продукта (5 ч).

В практической деятельности самостоятельно демонстрирует навыки создания композиции, выбора цветовых сочетаний, формы и текстуры в цифровой среде при выполнении проекта по созданию рекламного продукта.

13. Технология создания рекламной продукции (10 ч).

Теория: Технология создания рекламной продукции. Цели рекламы и достижение этих целей. Эскиз - как основа успешной рекламы. Доминирующая роль текста (5 ч).

Практика: Выполнение упражнений (5 ч).

В практической деятельности самостоятельно определяет цель рекламы, соблюдает технологию ее создания, выполняет эскиз, формулирует текст, демонстрирует деятельность в цифровой среде.

14. Изображение как иллюстрация к тексту (10 ч).

Теория: Функции изображения в рекламном тексте. Привлечение внимания. Взаимодействие изображения и текста. Виды иллюстраций. Соответствие бренду (5 ч).

Практика: Выполнение упражнений (5 ч).

В практической деятельности самостоятельно отбирает изображения для заданного текста.

15. Язык рекламы (15 ч).

Теория: Рекламная композиция как способ донести информацию. Выразительные средства дизайнера, приёмы, манипуляции (5 ч).

Практика: Выполнение упражнений (10 ч).

Самостоятельно отбирает необходимые выразительные средства для создания рекламы с использованием инструментов цифровой среды.

16. Создание макета рекламного щита (15 ч).

Практика: Самостоятельная работа над созданием макета рекламного щита (15 ч).

В практической деятельности самостоятельно отбирает необходимые объекты и инструменты цифровой среды при создании макета рекламного щита, дает оценку собственной работе, осознанно вносит предложения.

17. Итоговое занятие. Защита творческих проектов (5 ч).

Практика: Презентация проектов с защитой, обсуждение работ обучающихся (5 ч).

Самостоятельно подготавливает творческий проект к защите, принимает участие в выставке, дает оценку собственной работе и творческим работам других обучающихся, осознанно вносит предложения.

Планируемый результат

Предметные:

- приобретут умения и навыки работы с инструментами компьютерной графики и дизайна;
- научатся создавать собственные изображения, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средства обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- применяют на практике знание основ композиции и формообразования;
- будут различать виды компьютерной графики, представлять их место и роль в жизни человека и общества.

Метапредметные результаты:

- получают развитие способности создавать и использовать образы, представлять объекты в уме, их расположение в пространстве;
- обучающиеся приобретут навыки поиска, анализа и использования информации из различных источников в своей работе;
- будут уметь работать в коллективе, слушать и слышать друг друга, оказывать взаимопомощь;
- будут уметь ставить перед собой цели, планировать работу, делать самостоятельный выбор технологии, инструментов и форм для выполнения заданий с использованием графических и векторных редакторов.

Личностные:

- обучающиеся проявляют терпение, настойчивость, собранность, аккуратность, дисциплинированность, ответственность, самостоятельность, уверенность в себе, привычку и потребность к труду для достижения результата;
- приобретут способности достижения поставленных задач, преодоления трудностей и испытывать чувство удовлетворения от результатов своей деятельности, соответствующей их интересам и способностям;
- будут демонстрировать заинтересованность при выполнении творческой работы на занятиях технической деятельности;
- приобретут навыки работы в цифровой среде, умение эффективно использовать цифровые инструменты для творческого применения информации;
- повысится уровень творческой активности, умение самостоятельно реализовывать свои творческие замыслы в техническом и художественном творчестве.

II. Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график

Программа реализуется в соответствии с утвержденным календарным учебным графиком КГАНОУ «КЦО», размещенным на сайте учреждения. Календарный учебный график является частью рабочей программы и составляется для каждой группы отдельно (Приложение №1).

В соответствии с календарным учебным графиком КГАНОУ «КЦО» начало учебного года – 1 сентября. В период каникул в общеобразовательных учреждениях, объединения КГАНОУ «КЦО» могут работать по специальному расписанию.

Материально техническое обеспечение:

Учебное помещение соответствует требованиям санитарных норм и правил, установленных СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденных Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года N 28 (срок действия - с 01.01.2021 до 01.01.2027).

Занятия проводятся в помещении, соответствующем требованиям санитарных норм и пожарной безопасности. Кабинет имеет хорошую освещенность. Для занятий необходимы столы с гладкой поверхностью, стулья для правильной осанки (в соответствии с возрастом и ростом детей), шкафы для хранения материалов, тележка для хранения персональных компьютеров.

Компьютерный класс оснащен программными средствами: операционная система Microsoft Windows 64 bit Professional Russian, офисное приложение, включающее программу разработки презентаций, графические редакторы CorelDraw, Corel PHOTO-Paint, Adobe Photoshop, антивирусная программа. В работе используются справочники по компьютерной графике. Возможность выхода в Internet с каждого рабочего места;

Общее оборудование:

персональные компьютеры, необходимое программное обеспечение, проектор, интерактивная доска, принтер.

Специальное оборудование:

- для работы имеются компьютеры для всех рабочих мест: **центральный процессор с тактовой частотой** не менее 3,4 ГГц, частота шины 5000 МГц, объем кэш-памяти второго уровня не менее 4 Гб, тип оперативной памяти DDR-III DIMM, тактовая частота 1066/1333 МГц; **жесткий диск** объемом не менее 500 Гб, интерфейс SATA II, **оптический привод системного блока 1** (DVD±RW), **видеоадаптер системного блока** с объемом видеопамати не менее 1024 Мб, VGA, шина не менее 256 bit, **звуковой адаптер** Intel High Definition Audio; максимальный объем оперативной памяти не менее 8 Гб, возможность подключения к локальной сети, источник бесперебойного питания, комплект сетевого оборудования.
- возможность выхода в Internet с каждого рабочего места.
- наличие компьютерного оборудования:
 - цветной принтер
 - интерактивная доска
 - проектор
 - сканер
 - акустические системы (колонки, сабвуфер), наушники

Информационное обеспечение:

www.instructing.ru - Мультимедийный учебник по созданию презентации в Power Point

<http://corel.demiart.ru/book/MENU.htm> Самоучитель Corel Draw 10

<http://gifr.ru/blogs/2012/12/16/kompyuternyj-dizajn-prekrasnyj-i-zagadochnyj-mir/> - Компьютерный дизайн — прекрасный и загадочный мир

<http://www.scienceforum.ru/2015/857/14572> - Понятие дизайна. Краткий обзор направлений в искусстве, применительно к компьютерному дизайну.

<http://ppt-online.org/31206-> Компьютерный дизайн

<http://subscribe.ru/group/vse-o-dizajne/10578407/> - Что такое компьютерный дизайн.

<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/> - Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.

<http://dz.informatikapp.ru/> <http://natalydesign.ru/> - сайт для дизайнеров

http://www.domfailov.ru/design_grafics - сайт для дизайнеров, идеи, уроки

Кадровое обеспечение:

Педагог дополнительного образования, имеющий необходимое образование и уровень профессиональных компетенций без предъявления требований к стажу педагогической работы.

Формы аттестации (контроля)

Одним из важных структурных элементов каждого занятия и всего процесса обучения является проверка знаний и умений учащихся. Контроль результатов обучения является средством корректировки и регулировки всего процесса обучения и содержания программы. Во время каждого занятия учащиеся выполняют практическую работу по теме. Педагог наблюдает за детьми в процессе работы, анализирует и делает вывод об усвоении темы занятия. Диагностика позволяет не просто определить уровень процесса обучения, но и применить новые методы и приёмы для улучшения процесса обучения. На основании этого педагог дифференцированно вносит корректировку в дальнейшие занятия, чтобы закрепить пройденный материал и выровнять средний уровень усвоения материала по группе.

Контроль в управлении процессом обучения осуществляется в виде предварительного (входного), текущего, итогового контроля.

Входной контроль проводится в форме теста на первых занятиях с целью выявления уровня начальных знаний. На основе полученных данных выявляется готовность к усвоению программного материала.

Текущий контроль за усвоением знаний, умений и навыков проводится в течение всего года на каждом занятии и представляет собой основную форму контроля. Используются такие методы, как наблюдение, опрос, беседы по

вопросам, контрольные испытания, практические работы. По окончании раздела проводится тестирование, либо выполнение практического задания, зачёт.

Итоговый контроль проводится в конце учебного года и по завершении всей программы, учащиеся выполняют творческий проект (индивидуальная тематика по интересам), представление которого и его защита происходит на итоговых занятиях.

Основными формами фиксации образовательных результатов являются

- выполнение практических и творческих работ;
- участие в конкурсах и выставках различного уровня;
- защита проектов;
- отзывы обучающихся (удовлетворенность участием в программе).

Деятельность оценивается по:

- итогам участия ребят в конкурсах и фестивалях различного уровня;
- высокому качеству выполненных работ;
- результатам контроля усвоения материала программы.

Уровни освоения программы:

- *высокий уровень* - обучающийся овладел на 80–100% знаниями, умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием; в основном самостоятельно осуществляет деятельность, связанную с овладением учебными умениями; выполняет практические задания с элементами творчества; принимает активное участие в большинстве предлагаемых мероприятий, конкурсах и соревнованиях и занимает призовые места;
- *допустимый или средний уровень* - объём усвоенных знаний, умений и навыков составляет 50–80%; осуществляет деятельность, связанную с овладением учебными умениями при наличии инструктажа и контроля педагога, по образцу; сочетает специальную терминологию с бытовой; принимает активное участие в предлагаемых мероприятиях, конкурсах и

соревнованиях;

- *низкий уровень* - обучающийся овладел менее чем 50% знаний, умений и навыков, как правило, избегает употреблять специальные термины, испытывает серьёзные затруднения при самостоятельной работе, выполняет задания при поддержке педагога.

Оценочный материал/КИМ

	Планируемые результаты	Критерии оценивания	Виды контроля/промежуточной аттестации	Диагностический инструментарий (формы, методы, диагностики)
Личностные результаты	приобретут способности достижения поставленных задач, преодоления трудностей и испытывать чувство удовлетворения от результатов своей деятельности, соответствующей их интересам и способностям	участвуют в конкурсах, проектах, открытых занятиях, заинтересованно выполняют индивидуальную и коллективную творческую работу, стремясь к качественному результату, ценят результаты своей работы и других участников группы, стремятся к самосовершенствованию, мотивированы к достижению высоких результатов, демонстрирует уверенность в себе при выполнении поставленной задачи	текущий	анализ продуктов деятельности
	обучающиеся проявляют терпение, настойчивость, собранность, аккуратность, дисциплинированность, ответственность, самостоятельность, уверенность в себе, привычку и потребность к труду для достижения результата	выполняет работу самостоятельно, последовательно, в соответствии с планом, завершает работу, умеют регулировать свою деятельность и поведение для преодоления препятствий, демонстрируют выдержку, ответственность за свое поведение	текущий	наблюдение
	будут демонстрировать заинтересованность при выполнении творческой работы на	регулярная посещаемость занятий, участие в конкурсах, проектах,	текущий	журнал посещения, дипломы, грамоты,

	занятиях технической деятельности	демонстрируют желание работать в растровых и векторных редакторах, задают вопросы по теме занятия		опрос
	приобретут навыки работы в цифровой среде, умение эффективно использовать цифровые инструменты для творческого применения информации	демонстрируют умение использовать новые знания цифровой среды при создании творческих работ	текущий	наблюдение
	повысится уровень творческой активности, умение самостоятельно реализовывать свои творческие замыслы в техническом и художественном творчестве	самостоятельно выполняют творческую работу, соблюдая все необходимые этапы, участвуют в конкурсах и выставках, мотивированы презентовать собственную работу публично, проявляют оригинальность и индивидуальность	текущий	наблюдение
Метапредметные	будут уметь работать в коллективе, слушать и слышать друг друга, оказывать взаимопомощь	выполняют коллективную творческую работу, может принять чужое мнение, поставленную коллективную задачу, демонстрирует уверенность в себе при выполнении работы, самопрезентации	текущий, промежуточный	творческая работа
	получат развитие способности создавать и использовать образы, представлять объекты в уме, их расположение в пространстве	могут легко и детально представлять себе предметы, явления и ситуации, создавать в своем воображении яркие и подробные образы, предлагают новые идеи и нестандартные решения, способны конструировать графические элементы, умеют планировать и организовывать технологический процесс с учетом имеющихся ресурсов и условий	текущий	творческая работа
	обучающиеся приобретут навыки поиска, анализа и использования информации из различных источников в своей работе	умеют формулировать информационный запрос, отбирать необходимую информацию для выполнения задачи цифровать и используемые оформлять источники	текущий	наблюдение
	будут уметь ставить перед собой цели, планировать работу, делать самостоятельный	ставят цель в соответствии с предложенным заданием, план содержит	текущий	наблюдение

	выбор технологий, инструментов и форм для выполнения заданий с использованием графических и векторных редакторов	логическую последовательность действий и необходимых ресурсов, умеют выбирать наиболее подходящие графические и векторные редакторы для конкретного задания, самостоятельно придумывают, планируют и выполняют учебный или технический проект		
Предметные результаты	приобретут умения и навыки работы с инструментами компьютерной графики и дизайна	при выполнении дизайна проекта смогут применять на практике умения и навыки работы с цифровыми инструментами, соответствующими заданным требованиям, проявляет самостоятельность в выполнении различных этапов работы над проектом	текущий	творческая работа
	научатся создавать собственные изображения, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средства обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач	применяет различные инструменты графических редакторов для работы с изображением	текущий	творческая работа
	применяют на практике знание основ композиции и формообразования	демонстрирует применение выразительных средств композиции и формообразования в соответствии с поставленными задачами	текущий, промежуточный	творческая работа
	будут различать виды компьютерной графики, представлять их место и роль в жизни человека и общества	знают характеристики видов графики, используют необходимые инструменты в работе с ними, применяют по назначению в бытовой сфере и в рекламе, в творчестве, приводят конкретные примеры ее места в социуме, профессиональной деятельности	текущий, промежуточный	творческая работа

Результаты целевых ориентиров воспитания

Личностные	Критерии оценки	Форма
------------	-----------------	-------

результаты		организации занятий
Ориентирован на самовыражение в разных видах искусства, в художественном творчестве	самостоятельно выполняют творческую работу, соблюдая все необходимые этапы, участвуют в конкурсах и выставках, мотивированы презентовать собственную работу публично, проявляют оригинальность и индивидуальность,	беседа, практическая работа
Развивает навыки использования различных средств познания, накопления знаний о мире (языковая, читательская культура, деятельность в информационной, цифровой среде)	демонстрируют умение использовать новые знания цифровой среды при создании творческих работ, мотивированы к достижению высоких результатов, ценят результаты своей работы и других участников группы, стремятся к самосовершенствованию	практическая работа

Методические материалы программы

Теоретический материал для занятий педагогом подбирается с учётом возрастных особенностей обучающихся. Занятия можно проводить с полным составом объединения, но по мере приобретения опыта обучающимися можно проводить групповые и индивидуальные занятия.

Занятия по общеобразовательной общеразвивающей программе комбинированные: состоят из теоретической и практической частей.

Методы обучения:

- словесный (устное изложение, рассказ, объяснение);
- наглядный (показ видеоматериалов, иллюстраций, демонстрация);
- практический (упражнения, ролевые, творческие игры, творческие конкурсы);
- рефлексивный – обучающиеся осуществляют анализ, критику и корректировку деятельности;

- объяснительно-иллюстративный – обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию,
- репродуктивный – дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности,
- поисковый - изложение учебного материала преподносится как проблема, требующая от обучаемых самостоятельного разрешения или «открытия», которое нужно сделать им самим,
- исследовательский - самостоятельная творческая работа обучающихся, организация деятельности учащихся путем самостоятельного решения практических задач, требующих творческого решения.

Методы воспитания:

- упражнение
- стимулирование
- мотивация

На занятиях педагог дополнительного образования использует *современные образовательные технологии*:

- технология дифференцированного обучения - обучение, учитывающее индивидуальные особенности, возможности и способности детей;
- технология сотрудничества - коллективный способ обучения в парах или группах, который развивает навыки мыслительной деятельности, включает работу памяти, повышает ответственность за результативность коллективной работы, позволяет актуализировать полученный опыт и знания, работая в индивидуальном темпе;
- информационно-коммуникационные технологии;
- технология использования в обучении игровых методов: ролевых, деловых, и других видов обучающих игр;
- здоровьесберегающие технологии – программа ориентирована на большой объем практических работ с использованием компьютера (до 65% учебного времени), содержание занятий включает здоровьесберегающие

технологии (проветривание помещения, перемены, перерывы, упражнения для глаз и физические упражнения для профилактики общего утомления);

– проектные методы обучения.

Формы учебных занятий:

Работа с компьютером предполагает следующие формы работы:

1. *Демонстрационная* - работу на ПК выполняет педагог, а обучающиеся воспроизводят действия на рабочих местах.

2. *Фронтальная* - синхронная работа детей по освоению или закреплению материала под руководством педагога.

3. *Самостоятельная* - выполнение самостоятельной работы на компьютере в пределах части занятия, одного или нескольких занятий с сопутствующей помощью со стороны педагога.

Формы занятий: традиционное занятие, комбинированное занятие, игра, конкурсы, выставки.

По форме взаимодействия:

- индивидуальные (индивидуальное выполнение заданий, решение проблем и другие), групповые (организация работы в малых группах), всем составом (одновременная работа со всеми обучающимися).

По особенностям коммуникативного взаимодействия:

- практические занятия, проектная деятельность, выставки, конкурсы, творческие работы.

По дидактической цели:

вводное занятие, занятие по углублению знаний, занятие по обобщению знаний, традиционные, комбинированные.

Методическое обеспечение:

- плакат «Правила работы за персональным компьютером»
- фото и видео материалы

- справочная литература, литература по дизайну, журналы с образцами полиграфии, позволяющие обучающимся получать интересующую информацию о практическом применении знаний по компьютерному дизайну.

- стенд с информацией по темам: «Правила техники безопасности»,
- стенд «Допустимое время работы детей за компьютером», «Комплекс гимнастических упражнений для глаз, рук, опорно-двигательного аппарата»
- стенд «Архитектура компьютера»

Дидактический материал:

презентации, фотоматериалы, мультимедиа объекты по темам программы.

Алгоритм учебного занятия

- организационный этап
- постановка цели и задачи
- актуализация знаний
- практическая работа
- рефлексия

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

Литература для детей

1. Кэттиш, Смирнов, Че: Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации. /Переводчик: Семенова Д. – Издательство: Питер, 2021 г. – 272 с.
2. Юлия Пиштар, Евгений Рудаков, Александр Труфанов. Дизайн персонажей-животных. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации. /Переводчик: Пошивай Вера Владимировна. – Издательство: Питер, 2022 г. - 272 с.
3. Рудченко, Семенов: Информатика. 4 класс. Тетрадь проектов. Издательство: Просвещение, 2021 г. – 48 с.
4. Цветкова М. С., Якушина Е. В.: Информационная безопасность. Правила безопасного Интернета. 2-4 классы. Учебник. ФГОС. – Издательство: Просвещение, 2023 г. -112 с.
5. Цветкова, Якушина: Информационная безопасность. Безопасное поведение в сети Интернет. 5–6 классы. Учебное пособие

Литература для педагогов

1. Аббасов Ифтихар Балакиши оглы. Основы графического дизайна в Photoshop 2021. Учебное пособие. Издательство «ДМК-Пресс», 2021 г.,- 228 с.
2. Гурский Ю. Эффективная работа: трюки и эффекты в CorelDraw 11 (+CD)
3. Назаров А.В., Назарова О.В. Компьютерная графика. Практикум. Учебное пособие для вузов. Издательство: Лань, 2024 г., - 72 с.
4. Никулин Е. А.. Компьютерная графика. Оптическая визуализация. Учебное пособие для вузов. – Издательство: Лань, 2023 г., - 200 с.
5. Пушкарева Т. П., Титова С. А. Компьютерный дизайн: учебное пособие. – Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2020, - 190 с.
- 6.ТайцА.М., ТайцАА. Adobe PhotoShop 7. — СПб. БХВ-Петербург. 2002.
- 7.Абхай Шарма: Управление цветом. Работа с цветом от камеры к дисплею – и до печати. – Издательство: ДМК-Пресс, 2022 г, - 370 с.

Календарно-учебный график
«Компьютерный дизайн»
на 2025-2026 учебный год
2 год обучения

№ п\п	месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1.	сентябрь	2	беседа	2	Задачи программы на предстоящий учебный год. Основы техники безопасности	текущий
2.	сентябрь	4	беседа	3	Задачи программы на предстоящий учебный год. Основы техники безопасности	текущий
3.	сентябрь	9	беседа	2	Интернет, как огромный информационный ресурс.	текущий
4.	сентябрь	11	беседа	3	Интернет, как огромный информационный ресурс.	текущий
5.	сентябрь	16	беседа	2	Текстуры, фактуры.	текущий
6.	сентябрь	18	беседа	3	Текстуры, фактуры.	текущий
7.	сентябрь	23	Творческая работа	2	Текстуры, фактуры.	текущий
8.	сентябрь	25	Творческая работа	3	Текстуры, фактуры.	текущий
9.	сентябрь	30	Творческая работа	2	Текстуры, фактуры.	текущий
10.	октябрь	2	беседа	3	Композиция в дизайне.	текущий
11.	октябрь	7	беседа	2	Композиция в дизайне.	текущий
12.	октябрь	9	Творческая работа	3	Композиция в дизайне.	текущий
13.	октябрь	14	Творческая работа	2	Композиция в дизайне.	текущий
14.	октябрь	16	Творческая работа	3	Композиция в дизайне.	текущий
15.	октябрь	21	беседа	2	Растровая и векторная графика, работа с изображениями.	текущий
16.	октябрь	23	беседа	3	Растровая и векторная графика, работа с изображениями.	текущий
17.	октябрь	28	Творческая работа	2	Растровая и векторная графика, работа с изображениями.	текущий
18.	октябрь	30	Творческая работа	3	Растровая и векторная графика, работа с изображениями.	текущий
19.	ноябрь	4	Творческая работа	2	Растровая и векторная графика, работа с изображениями.	текущий
20.	ноябрь	6	Творческая работа	3	Растровая и векторная графика, работа с изображениями.	текущий
21.	ноябрь	11	Творческая работа	2	Цветовая, эмоциональная нагрузка изображения, колорит.	текущий
22.	ноябрь	13	беседа	3	Цветовая, эмоциональная нагрузка изображения, колорит.	текущий
23.	ноябрь	18	беседа	2	Создание проекта.	текущий
24.	ноябрь	20	беседа	3	Создание проекта.	текущий
25.	ноябрь	25	Творческая работа	2	Создание проекта.	текущий

26.	ноябрь	27	Творческая работа	3	Создание проекта.	промежуточный
27.	декабрь	2	Творческая работа	2	Создание проекта.	промежуточный
28.	декабрь	4	беседа	3	Создание проекта.	текущий
29.	декабрь	9	Творческая работа	2	Работа в Графическом редакторе CorelDRAW.	промежуточный
30.	декабрь	11	Творческая работа	3	Работа в Графическом редакторе CorelDRAW.	промежуточный
31.	декабрь	16	Творческая работа	2	Работа в Графическом редакторе CorelDRAW.	промежуточный
32.	декабрь	18	Творческая работа	3	Работа в Графическом редакторе CorelDRAW.	текущий
33.	декабрь	23	Творческая работа	2	Работа в Графическом редакторе CorelDRAW.	текущий
34.	декабрь	25	беседа	3	Работа в Графическом редакторе CorelDRAW.	текущий
35.	декабрь	30	беседа	3	Работа в Графическом редакторе CorelDRAW.	текущий
36.	январь	13	Творческая работа	2	Работа в Графическом редакторе CorelDRAW.	текущий
37.	январь	15	Творческая работа	3	Работа в Графическом редакторе CorelDRAW.	текущий
38.	январь	20	Творческая работа	2	Выполнение проекта	текущий
39.	январь	22	беседа	3	Выполнение проекта	текущий
40.	январь	27	беседа	2	Выполнение проекта	текущий
41.	январь	29	Творческая работа	3	Выполнение проекта	текущий
42.	февраль	3	Творческая работа	2	Выполнение проекта	текущий
43.	февраль	5	Творческая работа	3	Выполнение проекта	текущий
44.	февраль	10	беседа	2	Работа в Adobe PhotoShop	текущий
45.	февраль	12	беседа	3	Работа в Adobe PhotoShop	текущий
46.	февраль	17	Творческая работа	2	Работа в Adobe PhotoShop	текущий
47.	февраль	19	Творческая работа	3	Работа в Adobe PhotoShop	текущий
48.	февраль	24	беседа	2	Дизайн интерьеров	текущий
49.	февраль	26	беседа	3	Дизайн интерьеров	текущий
50.	март	3	Творческая работа	2	Дизайн интерьеров	текущий
51.	март	5	Творческая работа	3	Дизайн интерьеров	текущий
52.	март	10	Творческая работа	2	Выполнение проекта	текущий
53.	март	12	Творческая работа	3	Выполнение проекта	текущий
54.	март	17	Творческая работа	2	Выполнение проекта	текущий
55.	март	19	беседа	3	Выполнение проекта	текущий
56.	март	24	беседа	2	Основы фотографии	текущий
57.	март	26	Творческая работа	3	Основы фотографии	текущий
58.	март	31	Творческая работа	2	Основы фотографии	текущий

59.	апрель	2	Творческая работа	3	Основы фотографии	текущий
60.	апрель	7	Творческая работа	2	Трассировка изображений	текущий
61.	апрель	9	беседа	3	Трассировка изображений	текущий
62.	апрель	14	беседа	2	Трассировка изображений	текущий
63.	апрель	16	Творческая работа	3	Трассировка изображений	текущий
64.	апрель	21	Творческая работа	2	Понятие стиля в дизайне	текущий
65.	апрель	23	беседа	3	Понятие стиля в дизайне	текущий
66.	апрель	28	беседа	2	Понятие стиля в дизайне	текущий
67.	апрель	30	Творческая работа	2	Понятие стиля в дизайне	текущий
68.	май	5	Творческая работа	3	Понятие стиля в дизайне	текущий
69.	май	7	Творческая работа	2	Понятие стиля в дизайне	текущий
70.	май	12	Творческая работа	3	Защита творческих проектов	текущий
71.	май	14	Творческая работа	2	Защита творческих проектов	текущий
72.	май	19	Творческая работа	3	Защита творческих проектов	текущий
73.	май	21	Творческая работа	2	Итоговое занятие	текущий
74.	май	26	Творческая работа	3	Итоговое занятие	текущий

Приложение 2

Для определения результативности усвоения программы осуществляется текущий контроль ее освоения, а в конце итоговый анализ усвоения программы.

Оценочные материалы для проведения контроля:

1. Диагностическая карта усвоения программы:

№	Название раздела, темы	Оценка по итогу проведения текущего контроля	Методы контроля результатов обучения
1	Введение в программу Corel Draw		Наблюдение, опрос, беседы по вопросам
2	Инструменты программы Corel Draw		Наблюдение, опрос, практическая работа
3	Цвет в программе Corel Draw		Наблюдение, опрос, практическая работа
4	Редактирование изображений		Наблюдение, опрос, практическая работа
5	Итоговая творческая работа		Творческая работа

Критерии оценки:

Успешное выполнение заданий (0-10 баллов)

Вовлеченность в деятельность (0-10 баллов)

Рефлексия (0-10 баллов)

Шкала оценивания результатов:

- 21-30 баллов - высокий уровень присваивается детям, которые самостоятельно могут выполнять работы и знают, что от них требуется;

- 13-20 баллов - средний уровень присваивается детям, которые обращаются за помощью, но не постоянно.

- 0-12 баллов - низкий уровень присваивается детям, которые постоянно нуждаются в поддержке и помощи педагога.

Промежуточное тестирование

1. Графическим редактором называется программа, предназначенная для:
 - создания графического образа текста;
 - редактирования вида и начертания шрифта;
 - работы с графическим изображением;
 - построения диаграмм.
2. Минимальным объектом, используемым в векторном графическом редакторе, является:
 - точка экрана (пиксел);
 - объект (прямоугольник, круг и т. д.);
 - палитра цветов;
 - знакоместо (символ).
3. К основным операциям, возможным в графическом редакторе, относятся:
 - линия, круг, прямоугольник;
 - карандаш, кисть, ластик;
 - выделение, копирование, вставка;
 - набор цветов.
4. Какой из указанных графических редакторов является векторным?
 - CorelDRAW;
 - Adobe Fotoshop;
 - Paint
5. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?
 - черный;
 - красный;
 - зеленый;
 - синий.
6. Большой размер файла — один из недостатков:
 - растровой графики;
 - векторной графики.
7. Разрешение изображения измеряется в:
 - пикселах;
 - точках на дюйм (dpi);
 - мм, см, дюймах;

- количестве цветовых оттенков на дюйм (jpeg).

8. Какая заливка называется градиентной?

- сплошная (одним цветом);
- с переходом (от одного цвета к другому);
- заливка с использованием внешней текстуры;
- заливка узором.

9. В модели СМУК в качестве компонентов применяются основные цвета ...

- красный, зеленый, синий, черный
- голубой, пурпурный, желтый, черный
- красный, голубой, желтый, синий
- голубой, пурпурный, желтый, белые

10. Для вывода графической информации в персональном компьютере используется

- мышь
- клавиатура
- экран дисплея
- сканер

11. Графика с представлением изображения в виде последовательности точек со своими координатами, соединенных между собой кривыми, которые описываются математическими уравнениями, называется

- фрактальной
- растровой
- векторной
- прямолинейной

12. Какие операции мы можем выполнять над векторными графическими изображениями?

Выберите несколько вариантов ответа:

- Копировать
- Вырезать
- Вставить
- Переместить
- Удалить

13. Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:

- точка экрана (пиксел);
- объект (прямоугольник, круг и т. д.);
- палитра цветов;
- знакоместо (символ).

14. Деформация изображения при изменении размера рисунка — один из недостатков:

- растровой графики;
- векторной графики.

15. Палитрой в графическом редакторе является:

- линия, круг, прямоугольник;
- карандаш, кисть, ластик;
- выделение, копирование, вставка;
- набор цветов.

16. Инструментами в графическом редакторе являются:

- точка экрана (пиксел);
- объект (прямоугольник, круг и т. д.);
- палитра цветов;

17. В модели RGB в качестве компонентов применяются основные цвета:

- голубой, пурпурный, желтый;
- красный, голубой, желтый;
- красный, зеленый, синий;
- пурпурный, желтый, черный.

18. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 255, 0, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?

- черный;
- красный;
- зеленый;
- синий.

19. При увеличении разрешения (количества пикселей на дюйм) и размера рисунка размер файла этого рисунка:

- уменьшается;
- возрастает;
- остается неизменным.

20. Минимальной единицей измерения на экране графического редактора является:

- мм;
- см;
- пиксел;
- дюйм.

21. Какой из графических редакторов является растровым?

- Adobe Illustrator
- Paint

- Corel Draw

22. Если элементов графического изображения много и нам нужно их все переместить, нам на помощь приходит

- Группировка
- Объединение
- Слияние