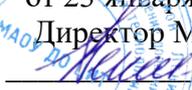


Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Центр информационных технологий»
МО Тосненский район Ленинградской области

Принята на заседании
педагогического совета
МАОУ ДО ЦИТ
от 23 января 2023 г
Протокол №1

«УТВЕРЖДЕНА»
приказом директора
МАОУ ДО ЦИТ
от 23 января 2023 г. № 04-о-д
Директор МАОУ ДО ЦИТ

Л.А.Пенчева



**Дополнительная общеразвивающая
образовательная программа
технической направленности
«Графический дизайн»**

Срок реализации образовательной программы – 1 год

Уровень: стартовый

Составил:
Майструк Андрей Анатольевич,
педагог дополнительного образования
МАОУ ДО ЦИТ

г. Тосно
2023 год

Оглавление

Пояснительная записка.....	3
Учебно-тематический план.....	8
Содержание программы.....	10
Календарно учебный график.....	12
Методическое обозначение программы.....	14
Фонд оценочной базы.....	14
Система оценки результатов программы.....	15
Материально-техническое обеспечение.....	15
Список литературы.....	15

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая образовательная программа **«Графический дизайн» общеразвивающей** направленности **разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми актами:**

Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» с изменениями и дополнениями;

- Федеральный закон от 24.03.2021 №51-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;

- Федеральный закон от 30.12.2020 №517-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» и отдельные законодательные акты Российской Федерации»;

- Федеральный закон от 26.05.2021 №144-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;

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

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р);

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

- Письмо Минпросвещения России от 31.01.2022 № ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Областной закон Ленинградской области от 24.02.2014 № 6-оз «Об образовании в Ленинградской области»;

- Устав МАОУ ДО ЦИТ

Компьютерная графика – одно из наиболее распространенных и впечатляющих современных компьютерных технологий. Это одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой дизайнеры и художники, ученые и инженеры, педагоги и профессионалы практически в любой сфере деятельности человека.

В процессе работы с компьютерной графикой у обучающихся формируются базовые навыки работы в графических редакторах, рациональные приемы получения изображений; одновременно изучаются средства, с помощью которых создаются эти изображения. Кроме того, осваиваются базовые приемы работы с векторными и растровыми фрагментами как совместно, так и по

отдельности.

Учащиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственной визитки, плаката, логотипа, иллюстрации.

Актуальность: актуальность программы заключается в необходимости знаний современного компьютеризированного мира и цифровых технологий. Учащиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственной визитки, плаката, логотипа, иллюстрации.

Цель дополнительной образовательной программы: формирование и развитие творческих способностей учащихся средствами компьютерной графики.

Педагогическая целесообразность программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях.

Задачи программы:

Обучающие:

- знакомство с основами знаний в области компьютерной графики
- обучение азам рисования в графических программах
- обучение работы с ПК

Развивающие:

- раскрытие творческих способностей;
- воспитание умственных и волевых усилий, концентрации внимания, логичности;
- привитие интереса к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению;

Воспитательные

- формирование информационной и полиграфической культуры обучающихся;
- привитие навыков общения друг с другом, работа в коллективе;

Условия набора: принимаются все желающие.

Условия формирования групп: разновозрастные, на основании собеседования.

Возраст обучающихся

Данная программа предлагается ребятам, интересующимся компьютерной графикой, и рассчитана на учащихся в возрасте 12-16 лет.

Сроки реализации программы

Дополнительная образовательная программа общеразвивающей направленности «Графический дизайн» рассчитана на 1 год обучения, занятия проводятся по 2 часа один раз в неделю.

Форма организации деятельности учащихся на занятии – групповая.

Форма обучения – очная.

Формы проведения занятий – аудиторные:

- лекция;
- практические занятия (решение задач, практические задания);
- создание творческого проекта.

К концу изучения программы, учащиеся будут владеть основами компьютерной графики, а именно:

Будут знать и понимать:

- правила техники безопасности при работе на ПК;
- названия и функциональное назначение, основные характеристики устройств компьютера;
- основные типы носителей информации в компьютере, их основные характеристики;
- состав и назначение программного обеспечения ПК;
- особенности и недостатки векторной и растровой графики;
- методы описания цветов;
- методы сжатия графических данных.

Будут уметь и применять:

- создавать коллажи, буклеты, визитки в разнотипных программах;
- создавать собственные иллюстрации, рисунки из простых объектов;
- выполнять операции над объектами;
- редактировать графические изображения;

Ожидаемые результаты:

- **личностные**

после изучения программы, обучающиеся должны развить:

- навыки сотрудничества со сверстниками в практической деятельности;
- различные виды памяти, внимания, воображения;
- логическое мышление.

- **предметные:**

после изучения программы, обучающиеся должны знать:

- основы работы в графических программах;
- принципы создания графического продукта.

после изучения программы, обучающиеся должны уметь:

- создавать растровую и векторную графику;
- вставлять озвучку и музыкальное сопровождение действия.

Формы подведения итогов реализации программы «Графический дизайн»

является проведение смотра работ учащихся за год обучения.

Формы занятий. Основными формами, характерными при реализации данной программы, являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причем большее количество времени занимает практическая часть. При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда учащиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Форма подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы и промежуточная аттестация. После изучения каждого блока программы учащиеся выполняют творческие задания по данной теме. В конце каждого года изучения обучающиеся выполняют итоговое задание в виде творческой работы, защита которой проходит на промежуточной итоговой аттестации. Промежуточная аттестация проходит в конце каждого года обучения в виде выполнения итогового задания или работы на конкурс.

Видология дополнительной образовательной общеразвивающей программы

«Графический дизайн»

По уровню освоения – стартовый

По гендерному подходу – смешанная,

По срокам реализации – 72 часа,

По формам реализации – групповая.

Тип дополнительной общеразвивающей программы «Графический дизайн» – модифицированная.

Направленность дополнительной общеразвивающей программы

«Графический дизайн» – техническая.

Учебно-тематический план

№ темы	Наименование разделов и тем	Всего кол-во часов	Практика	Теория	Форма аттестации и/контроля
I Вводная часть		6	5		
1.1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности и правильное обращение с компьютерной техникой	2	1		Самостоятельная работа
1.2.	Виды компьютерной графики. Отличие векторной графики от растровой. Обзор изучаемых программ: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, SAI, Krita, Corel Draw, GIMP	2	2		Самостоятельная работа
1.3.	Цветовые модели. Форматы хранения изображений	2	2		Самостоятельная работа
II Растровая графика		42	37		
2.1.	Знакомство с программой Adobe Photoshop. Интерфейс и инструменты для работы с изображениями.	2	2		Самостоятельная работа
2.2.	Работа со слоями. Практическое задание «Композиция»	6	5		Самостоятельная работа
2.3.	Создание коллажей. Инструменты для работы над коллажем.	4	4		Самостоятельная работа
2.4.	Практическое задание	4	3		Самостоятельная работа
2.5.	Фоторетуш. Инструменты для работы. Практическое задание	6	5		Самостоятельная работа
2.6.	Цвет в цифровой графике. Использование цветового круга в работе.	8	7		Самостоятельная работа
2.7.	Программа SAI, Krita для создания растровых иллюстраций. Этапы построения работы в цифровой технике. Практическое задание.	6	5		Самостоятельная работа
2.8.		6	6		Самостоятел

	Работа с текстом в графических программах. Текстовая композиция. Итоговая работ				бная работа
III Векторная графика		22	18		
3.1.	Знакомство с векторными программами Corel Draw и Adobe Illustrator. Основной	2	2		Самостоятел бная работа
3.2.	инструментарий	4	3		Самостоятел бная работа
3.3.	Использование растровых изображений в векторе. Трассировка. Практическое задание	4	3		Самостоятел бная работа
3.4.	Работа с текстом. Преобразование в кривые	6	5		Самостоятел бная работа
3.5.	Работа с контурами. Создание логотипа. Практическое задание	4	3		Самостоятел бная работа
3.6.	Верстка. Работа с линейками. Практическое задание	2	2		Самостоятел бная работа
	Итоговая работа				
IV	Итоговое занятие	2	2		Просмотр
	ИТОГО:	72	62		

Содержание программы (72 часов)

1 Раздел. Вводная часть (6 часов)

1.1. Инструктаж по технике безопасности и правильное обращение с компьютерной техникой (2 часа).

1.2. Теоретические занятия на тему: Виды компьютерной графики. Отличия и практическое применение. Обзор и возможности изучаемых программ (2 часа).

1.3. Цветовые модели CMYK и RGB. Форматы хранения изображений для растровых и векторных программ (2 часа).

2 Раздел. Растровая графика (42 часа)

2.1. Знакомство с растровыми программами: Adobe Photoshop, SAI, GIMP, Krita.

Интерфейс программ. Палитра инструментов. Основные инструменты для работы с иллюстрациями (2 часа).

2.2. Работа со слоями в Adobe Photoshop. Возможности использования слоев. Практическое задание на тему: «Композиция». Создание изображения с помощью нескольких слоев. Компоновка объектов на холсте (6 часов).

2.3. Создание коллажей с помощью фотоматериала. Практическое использование навыка работы со слоями (4 часов).

2.4. Фоторетуш. Инструменты для работы с ретушью. Использование штампа и кисти. Практическое задание (4 часов).

2.5. Цвет в цифровой графике. Знакомство с цветовым кругом и практическое использование знаний основ цветоведения на практике. Контрастные цвета. Практическое задание на создание цветовых контрастных иллюстраций (6 часов).

2.6. Программы SAI и Krita. Этапы работы над иллюстрацией. Использование слоев и масок (8 часов).

2.7. Работа с текстом в графических редакторах. Навыки работы с текстом. Создание текстовой композиции (6 часов).

2.8. Итоговая работа по растровой графике. Создание рекламного продукта. Растровые стикеры. Создание иллюстрации (6 часов).

3 Раздел. Векторная графика (22 часа)

3.1. Знакомство с векторными программами Adobe Illustrator, Corel Draw. Ознакомление с интерфейсом (2 часа).

3.2. Трассировка растровых изображений в векторной программе. Работа с контурами (4 часов).

3.3. Работа с текстом. Преобразование текста в кривые. Использование текста в векторной иллюстрации (4 часов).

3.4. Практическое задание на создание логотипа. Использование функций работы с контурами в векторной программе (6 часов).

3.5. Верстка в векторной программе. Использование линеек в верстке (4 часов).

4 Раздел. Итоговое занятие (2 часа).

Практическая работа по всем темам. Анализ проделанной работы.

Календарно учебный график

№ темы	Наименование разделов и тем	№	Дата	Коррек ция
I Вводная часть				
1.1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности и правильное обращение с компьютерной техникой	1		
1.2.	Виды компьютерной графики. Отличие векторной графики от растровой. Обзор изучаемых программ: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, SAI, Krita, Corel Draw, GIMP	2 3		
1.3.	Цветовые модели. Форматы хранения изображений	4		
II Растровая графика				
2.1.	Знакомство с программой Adobe Photoshop. Интерфейс и инструменты для работы с изображениями.	5		
2.2.	Работа со слоями. Практическое задание «Композиция»	6		
	Работа со слоями. Практическое задание «Композиция»	7		
	Работа со слоями. Практическое задание «Композиция»	8		
2.3.	Создание коллажей. Инструменты для работы над коллажем. Практическое задание	9		
	Создание коллажей. Инструменты для работы над коллажем. Практическое задание	10		
	Создание коллажей. Инструменты для работы над коллажем. Практическое задание			
2.4.	Фоторетуш. Инструменты для работы. Практическое задание	11		
	Фоторетуш. Инструменты для работы. Практическое задание	12		
2.5.	Цвет в цифровой графике. Использование цветового круга в работе.	13		
	Цвет в цифровой графике. Использование цветового круга в работе.	14		
	Цвет в цифровой графике. Использование цветового круга в работе.	15		
2.6.	Программа SAI, Krita для создания растровых иллюстраций. Этапы построения работы в цифровой технике. Практическое задание.	16		
	Программа SAI, Krita для создания растровых иллюстраций. Этапы построения работы в цифровой	17		

	технике. Практическое задание. Программа SAI, Krita для создания растровых иллюстраций. Этапы построения работы в цифровой технике. Практическое задание.	18		
	Программа SAI, Krita для создания растровых иллюстраций. Этапы построения работы в цифровой технике. Практическое задание.	19		
2.7.	Работа с текстом в графических программах. Текстовая композиция.	20		
	Работа с текстом в графических программах. Текстовая композиция.	21		
	Работа с текстом в графических программах. Текстовая композиция.	22		
2.8.	Итоговая работа	23		
	Итоговая работа	24		
	Итоговая работа	25		
III Векторная графика				
3.1.	Знакомство с векторными программами Corel Draw и Adobe Ilustrator. Основной инструментарий	26		
3.2.	Использование растровых изображений в векторе. Трассировка. Практическое задание	27		
	Использование растровых изображений в векторе. Трассировка. Практическое задание	28		
3.3.	Работа с текстом. Преобразование в кривые	29		
	Работа с текстом. Преобразование в кривые	30		
3.4.	Работа с контурами. Создание логотипа. Практическое задание	31		
	Работа с контурами. Создание логотипа. Практическое задание	32		
	Работа с контурами. Создание логотипа. Практическое задание	33		
3.5.	Верстка. Работа с линейками. Практическое задание	34		
	Верстка. Работа с линейками. Практическое задание	35		
	Итоговая работа	36		

Методическое обеспечение программы

№ п/п	Раздел, тема	Форма занятий	Методы	Дидактический материал, ТСО	Формы подведения итогов
Тема 1	Вводная часть	Беседа, занятие. Практика.	Объяснения и показ приемов работы.	Наглядные пособия, иллюстрации, компьютерное ПО.	Работа на компьютере.
Тема 2	Растровая графика	Беседа, занятия практика	Объяснения и показ приемов работы.	Наглядные пособия, иллюстрации, компьютерное ПО.	Создание видеопрокта, опрос
Тема 3	Векторная графика	Беседа, занятия практика	Объяснения и показ приемов работы.	Наглядные пособия, иллюстрации, компьютерное ПО.	Создание видеопрокта, опрос.

Фонд оценочной базы

Тема	Задание	Результат
Растровая графика	Творческий проект в растровой графике.	Создание сложного составного проекта в растровой графике.
Практический раздел.	Творческий проект в векторной графике.	Создание сложного составного проекта в векторной графике.

Система оценки результатов программы

Для отслеживания результативности на протяжении всего процесса обучения осуществляются:

- Входная диагностика – в форме собеседования, позволяет выявить уровень подготовленности ребят для занятия данным видом деятельности. Проводится на первом занятии данной программы.
- Текущий контроль (в течение всего учебного года) – проводится после прохождения каждой темы, чтобы выявить пробелы в усвоении материала и развитии обучающихся. Проводится в форме опроса, выполнения практического задания, выставки работ, соревнования.
- Промежуточная аттестация – проводится в середине каждого учебного года и в конце обучения по изученным темам, для выявления уровня освоения содержания программы и своевременной коррекции учебно-воспитательного процесса. Форма проведения: тестирование; выставки работ;
- Итоговый контроль – проводится в конце обучения и позволяет оценить уровень результативности освоения программы за весь период обучения. Форма проведения: выставки работ;

В течение учебного года лучшие работы обучающихся участвуют в районных и городских конкурсах. Результаты участия обучающихся в творческих мероприятиях заносятся в «Карту учета творческих достижений».

Материально-техническое обеспечение

1. Персональные компьютеры.
2. Программное обеспечение (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, SAI, Krita.).
3. Иллюстрационный материал.
4. Графические планшеты.

Список литературы

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.
2. Копыл В.И. Презентация Power Point. Харвест, 2006.
3. Симановский А. Э. Развитие творческого мышления детей. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Гринго, 1996.
4. Тайц А.М., Тайц А.А. AdobePhotoShop 7. - СПб.: БХВ-Петербург, 2002.
5. Тайц А.М., Тапц А.А. CorelDraw 11.- СПб.: БХВ-Петербург, 2003. 10. Фролов М. Самоучитель. Учимся рисовать на компьютере. ЛБЗ - Б