

Министерство образования и науки Хабаровского края  
Краевое государственное автономное нетиповое  
общеобразовательное учреждение  
«Краевой центр образования»

РАССМОТРЕНО  
на заседании Педагогического  
совета КГАНОУ «Краевой центр  
образования»  
Протокол №1 от  
«27» августа 2024 года

УТВЕРЖДАЮ  
Генеральный директор  
КГАНОУ «Краевой центр образования»



/Черёмухин П.С.  
27 августа 2024 года

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ  
НАПРАВЛЕННОСТИ

«Основы Графического дизайна»

Уровень освоения: стартовый  
Возраст учащихся: 12-16 лет  
Общий объем программы в часах: 144 часа

Составители программы:  
Носач Т.В., ПДО  
Валетова М.А., методист

Хабаровск  
2024 г.

## Раздел 1. Комплекс основных характеристик ДООП

### 1.1. Пояснительная записка

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы графического дизайна» имеет техническую направленность (IT-технологий), стартовый уровень.**

Программа разработана с учетом следующих нормативно-правовых документов:

- Федерального закона РФ от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
- Приказа Министерства Просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказа Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Распоряжения Правительства РФ от 31.03.2022г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Положения о дополнительной общеобразовательной программе, реализуемой в Хабаровском крае, утвержденного приказом КГАОУ ДО РМЦ от 26.09.2019 г. № 383П;
- Устав краевого государственного автономного нетипового образовательного учреждения «Краевой центр образования».

#### **Актуальность программы:**

Сегодня развитие компьютерной графики происходит с немислимой скоростью и захватывает все большие пространства человеческой деятельности. Визуализация научных экспериментов, индустрия развлечений, полиграфия, кинематограф, видео, виртуальная реальность, мультимедиа и педагогические программы невозможны сегодня без компьютерной графики. Компьютерная графика стала одним из самых увлекательных занятий для школьников и многих студентов. 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. В процессе обучения, обучающиеся приобретают знания об истоках и истории компьютерной графики; о ее видах, о принципах разработки полиграфических продуктов, технологиях работы с фотоизображениями и т. п.

В повседневной жизни человек имеет дело с разными видами графической информации: рисунками, иллюстрациями, фотографиями и пр. Обучение по программе позволит более углубленно изучить и раскрыть важные элементы дизайнерских программ в компьютерном мире, сформировать у обучающихся умение владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа, подготовив обучающихся к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

На всей территории Дальнего Востока требуются молодые специалисты в области дизайна разного типа: создатели иллюстраций, разработчики веб-дизайна, специалисты по графическому дизайну, а также архитекторы-дизайнеры. Владение этими навыками предполагает усвоение ряда фундаментальных компетенций, владение которыми является критически важным для успешной карьеры в области дизайна в условиях современного рынка труда. Программа "Основы графического дизайна" изначально ориентирована на практическую сторону - индивидуальную либо коллективную работу над проектами. В целом, это позволяет осознанно выбирать будущее направление своей профессиональной деятельности.

**Педагогическая целесообразность** состоит в грамотном синтезе как традиционных, так и инновационных методик обучения и организации образовательного процесса. Активно используются методы системно-деятельностного и личностно - ориентированного подхода. Ввиду использования данных методик главным ориентиром образовательного процесса является формирование гармонично развитой личности, обладающей необходимыми профессиональными компетенциями, знаниями, умениями и навыками.

Проектная деятельность осуществляется при активном использовании игровых технологий, позволяющих осуществлять образовательную деятельность в занимательной и доступной для обучающихся форме.

**Адресат программы:**

Программа предназначена для группового обучения детей 12-16 лет. Набор по изучению данной программы свободный. Занятия проводятся в группах. Группы сформированы по интересам и одного возраста. Состав группы постоянный, количество обучающихся от 8 человек.

**Форма обучения:** очная

**Объём реализации программы:**

Период	Продолжительность занятий	Кол-во занятий в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов в год
1 год	2 часа	2	4 ч.	36	144 ч.
Итого по программе:					144 ч.

**Режим организации занятий:** Занятия в объединении рекомендуется проводить по 2 часа 2 раза в неделю. Продолжительности занятия - 45 минут. После 45 минут занятий организовывается перерыв длительностью 10 минут для проветривания помещения и отдыха обучающихся.

## 1.2. Цель и задачи программы

**Цель программы:** Развитие научно-технического и творческого потенциала личности обучающихся путем изучения основ графического дизайна. Формирование навыков работы с векторными и растровыми изображениями, анимации, визуализации в программной среде Adobe Photoshop, CorelDRAW, Adobe Illustrator, InDesign.

### **Задачи программы:**

#### *Предметные:*

- обучить основным навыкам работы в программах пакетах Adobe Photoshop, CorelDRAW, Adobe Illustrator, InDesign.;
- обучить учащихся создавать, просматривать, обрабатывать и редактировать цифровые изображения;
- научить учащихся применять приобретенные знания в профессиональной деятельности;
- знание специальной терминологии в области дизайна, компьютерной графики и графического дизайна.

#### *Метапредметные:*

- развивать интеллектуальный и творческий потенциал учащихся, пространственное воображение;
- развивать навыки коммуникации внутри группы;
- развить навыки проектно-исследовательской деятельности.

#### *Личностные:*

- воспитывать инициативность и самостоятельность;
- содействовать формированию коммуникативных способностей, совершенствовать социальные навыки;
- способствовать формированию интереса к техническим знаниям.

## 1.3. Учебный план

№ п/п	Название модуля, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1</b>	<b>Модуль 1. Растровая графика. Графический редактор Adobe Photoshop.</b>	<b>50</b>	<b>17</b>	<b>33</b>	
1.1	Вводное занятие. ТБ. Растровая графика.	4	2	2	Интерактивная лекция. Тестирование, беседа, опрос.
1.2	Интерфейс программы Adobe Photoshop.	2	1	1	Интерактивная лекция, беседа, практическое задание.

1.3	Простое выделение и заливка. Слои и текст.	2	1	1	Интерактивная лекция, беседа, практическое задание.
1.4	Фильтры. Небо. Витраж. Вода. Работа с изображением. Трансформация. Элементы коллажирования.	4	2	2	Беседа, практическое задание.
1.5	Рисование фигур. Контуры и растровые изображения.	6	2	4	Интерактивная лекция, фронтальный опрос, практическое задание.
1.6	Рисование. Инструмент перо, кисть.	2	1	1	Тест, практическое задание.
1.7	Обработка фото. Смена сезонов.	2	1	1	Фронтальный опрос.
1.8	Рисование - кисть и карандаш.	8	2	6	Беседа, мозговой штурм, практическое задание.
1.9	Работа с текстом.	2	1	1	Беседа, практическое задание.
1.10	Проект «Логотип».	4	-	4	Практическое задание, защита проекта.
1.1 1	GIF-анимация.	6	2	4	Беседа, практическое задание.
1.1 2	Анимирование проекта «Логотип».	4	1	3	Творческая работа, защита проекта.
1.1 3	Проект: Визитка	4	1	3	Творческая работа. Защита проекта.
<b>2</b>	<b>Модуль 2. Векторная графика. Векторный редактор CorelDraw.</b>	<b>34</b>	<b>16</b>	<b>18</b>	
2.1	Векторная графика. Интерфейс программы CorelDraw.	4	2	2	Интерактивная лекция, беседа, практическое задание.
2.2	Составление изображений.	4	2	2	Блиц-опрос, практическое задание.
2.3	Шаблоны. Линии. Текст.	4	2	2	Мозговой штурм, практическое задание, тест.
2.4	Объекты. Заливки. Обводка контуров.	4	2	2	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
2.5	Отображение рисунка на экране. Упорядочение объектов. Совокупности объектов.	4	2	2	Интерактивная лекция, блиц-опрос, практическое задание.
2.6	Огибающие и деформации. Перспектива. Тени. Экструзия. Линзы.	4	2	2	Интерактивная лекция, практическая работа, тест.
2.7	Клоны. Символы. Пошаговые переходы и ореолы.	2	1	1	Тест, практическая Работа.

2.8	Прозрачность и фигурная обрезка. Размещение текста на траектории.	2	1	1	Блиц-опрос, практическая работа.
2.9	Точечные изображения и коллажи.	2	1	1	Тест, практическая работа.
2.10	Дизайн проект: Сувенир «Хабаровский край».	4	1	3	Творческая работа. Защита проекта.
<b>3</b>	<b>Модуль 3. Векторный редактор Adobe Illustrator.</b>	<b>34</b>	<b>13</b>	<b>21</b>	
3.1	Работа с растровой и векторной графикой.	4	1	3	Интерактивная лекция, фронтальный опрос.
3.2	Интерфейс Adobe Illustrator.	2	1	1	Интерактивная лекция, беседа, практическое задание.
3.3	Создание логотипа по техническому заданию.	2	1	1	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
3.4	Создание правил поведения логотипа по техническому заданию.	2	1	1	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
3.5	Создание фирменного бланка.	2	1	1	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
3.6	Создание фирменного конверта.	2	1	1	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
3.7	Создание фирменного бейджа.	2	1	1	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
3.8	Создание фирменной папки.	2	1	1	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
3.9	Оформление блокнота по техническому заданию.	2	1	1	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
3.10	Оформление фирменной футболки по техническому заданию.	2	1	1	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
3.11	Оформление фирменного автомобиля по техническому заданию.	2	1	1	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
3.12	Создание презентационного щита.	4	1	3	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
3.13	Проект: Иллюстрация	6	1	5	Творческая работа. Защита проекта.
<b>4</b>	<b>Модуль 4. Программа вёрстки InDesign.</b>	<b>26</b>	<b>9</b>	<b>17</b>	
4.1	Интерфейс InDesign	4	1	3	Интерактивная лекция, фронтальный опрос.

4.2	Основные инструменты	2	1		Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
4.3	Текст	2	1	1	Интерактивная лекция, практическое задание.
4.4	Вставка картинки в текст или фрейм.	2	1	1	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
4.5	Экспорт проекта	2	1	1	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
4.6	Верстка визитки.	4	2	2	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
4.7	Проект: Обложка «Детской книжки».	8	2	6	Творческая работа.
4.8	Итоговая аттестация	2	-	2	Презентация проекта.
	<b>Итого</b>	<b>144</b>	<b>55</b>	<b>89</b>	

#### 1.4. Содержание учебного плана

##### Модуль 1. Растровая графика. Графический редактор Adobe Photoshop.

###### 1.1 Вводное занятие. ТБ. Растровая графика.

*Введение.* Правила техники безопасности при работе с компьютером и в кабинете информатики. Правила поведения на занятиях и во время перерыва в компьютерном кабинете. Инструктаж по технике безопасности. Правила пожарной безопасности.

*Теория:* Изучение и разбор растровой графики. Знакомство с понятием графический редактор, растровый рисунок.

*Практика:* Создание растрового изображения по образцу.

###### 1.2. Интерфейс программы Adobe Photoshop.

*Теория:* Интерфейс программы Adobe Photoshop. Знакомство с рабочим окном профессионального графического редактора Adobe Photoshop.

*Практика:* Интерфейс программы Adobe Photoshop. Знакомство с рабочей областью профессионального графического редактора Adobe Photoshop.

###### 1.3. Простое выделение и заливка. Слои и текст.

*Теория:* Простое выделение и заливка. Слои и текст. Инструменты выделения и заливки. Инструменты выделения геометрической и простой формы. Инструмент текст: шрифт, размер, палитра, перемещение.

*Практика:* Простое выделение и заливка. Слои и текст. Пошаговое выполнение в программе Adobe Photoshop: работа со слоями (создание нового слоя, переход по слоям, видимость слоя, удаление слоя), создание и изменение текста, заливка и выделение.

###### 1.4. Фильтры. Небо. Витраж. Вода. Работа с изображением. Трансформация. Элементы коллажирования.

*Теория:* Фильтры. Небо. Витраж. Вода. Работа с изображением.

Трансформация. Элементы коллажирования. Галерея фильтров, текстуры, слои. Группы фильтров и их назначение. Команды трансформирования: масштабирование, поворот, наклон, искажение, перспектива. Инструменты коллажирования.

*Практика:* Фильтры. Небо. Витраж. Вода. Работа с изображением. Трансформация. Элементы коллажирования. Пошаговое выполнение элементов в программе Adobe Photoshop.

### **1.5. Рисование фигур. Контуры и растровые изображения.**

*Теория:* Рисование фигур. Контуры и растровые изображения. Геометрические фигуры: прямоугольная и эллиптическая область. Обводка контура. Параметры обводки.

*Практика:* Рисование фигур. Контуры и растровые изображения. Пошаговое выполнение элементов в программе Adobe Photoshop: геометрические фигуры, заливка, контур и обводка.

### **1.6. Рисование. Инструмент перо, кисть.**

*Теория:* Рисование. Инструмент перо, кисть. Инструмент «Кисть». Параметры кисти. Инструмент «Перо». Параметры пера. Инструмент «Художественная кисть с предысторией».

*Практика:* Рисование. Инструмент перо, кисть. Пошаговое выполнение элементов в программе Adobe Photoshop.

### **1.7. Обработка фото. Смена сезонов.**

*Теория:* Обработка фото. Смена сезонов. Инструменты цветового фона, микширование. Режимы слоёв.

*Практика:* Обработка фото. Смена сезонов. Обработка фото. Пошаговое выполнение элементов в программе Adobe Photoshop: смена сезонов (из лета в осень, из осени в зиму).

### **1.8. Рисование - кисть и карандаш.**

*Теория:* Рисование - кисть и карандаш. Виды и режимы кисти. Параметры карандаша. Инструменты замены цвета.

*Практика:* Рисование - кисть и карандаш. Пошаговое выполнение элементов в программе Adobe Photoshop.

### **1.9. Работа с текстом.**

*Теория:* Работа с текстом. Инструмент текст: шрифт, размер, палитра, перемещение.

*Практика:* Работа с текстом. Пошаговое выполнение элементов в программе Adobe Photoshop: создание и изменение текста.

### **1.10. Проект «Логотип».**

*Практика:* Логотип. Пошаговое создание логотипа в программе Adobe Photoshop;

### **1.11. GIF-анимация.**

*Теория:* GIF-анимация. Принципы создания, анимация прозрачности, техники создания бликов, спецэффекты.

*Практика:* GIF-анимация. Пошаговое выполнение элементов в программе Adobe Photoshop: прорисовка этапов, спецэффекты с текстом.

### **1.12. Анимирование проекта «Логотип».**

*Теория:* Принципы подбора выбора методом динамики к анимации проекта.

*Практика:* Анимирование проекта «Логотип». Пошаговое выполнение элементов в программе Adobe Photoshop: прорисовка этапов, спецэффекты с текстом. Выполнение и представление обучающимися своих проектов. Рефлексия.

### **1.13. Проект «Визитка».**

*Теория:* Подбор и выбор цветовых решений.

*Практика:* Моя визитка. Пошаговое создание визитки в программе Adobe Photoshop. Выполнение и представление обучающимися своих проектов. Рефлексия.

## **Модуль 2. Векторная графика. Векторный редактор CorelDraw.**

### **2.1. Векторная графика. Интерфейс программы CorelDraw.**

*Теория:* Векторная графика. Редактор CorelDRAW. Введение в компьютерный редактор CorelDraw. Рабочее окно программы CorelDraw (особенности меню, рабочий лист, организация панели инструментов, панель свойств, палитра цветов, строка состояния).

*Практика:* Редактор CorelDRAW. Работа в графическом редакторе - изучение свойств и особенностей меню, рабочего листа, панели свойств, палитры цветов, строки состояния, организация панели инструментов.

### **2.2. Составление изображений.**

*Теория:* Составление изображений. Создании рисунка на пустой странице, настройка параметров.

*Практика:* Составление изображений. Создании рисунка в программе CorelDRAW на пустой странице, настройка параметров.

### **2.3. Шаблоны. Линии. Текст.**

*Теория:* Шаблоны. Линии. Текст. Кривая (curve), размерная линия (dimension line), соединительная линия (interactive connector line) и суперлиния (artistic media group). Фигурный и простой текст: обтекание, атрибуты, табуляции, колонки, эффекты. Шаблоны, свойства шаблонов: цвет, логотип, текст, размер.

*Практика:* Шаблоны. Линии. Текст. Пошаговое построение в программе CorelDRAW линий различных классов, вод, редактирование и форматирование фигурного и простого текста. Создание шаблонов.

### **2.4. Объекты. Заливки. Обводка контуров.**

*Теория:* Объекты. Заливки. Обводка контуров. Типы заливок: однородные, градиентные, с двухцветным узором, цветной узор, точечный узор, текстурные, растр PostScript, сетчатые. Цветовые палитры и модели цвета. Параметры контуров: толщина, вид, завершители, углы, наконечники и др.

*Практика:* Объекты. Заливки. Обводка контуров. Пошаговое выполнение в программе CorelDRAW различных типов заливок, контуров.

**2.5. Отображение рисунка на экране. Упорядочение объектов. Совокупности объектов.**

*Теория:* Отображение рисунка на экране. Упорядочение объектов. Совокупности объектов. Режимы отображение на экране, масштабирование и прокрутка, инструмент Zoom. Объекты: группирование и разгруппирование, соединение, пересечение, исключение, разрезание и надрезание, преобразование, отделение, выравнивание, распределение и пр.

*Практика:* Отображение рисунка на экране. Упорядочение объектов. Совокупности объектов. Пошаговое выполнение в программе CorelDRAW операций с объектами, режимов отображения на экране.

## **2.6. Огибающие и деформации. Перспектива. Тени. Экструзия. Линзы.**

*Теория:* Огибающие и деформации. Перспектива. Тени. Экструзия. Линзы. Приёмы модифицирования форм объектов с помощью эффектов CorelDRAW. Автоматическое построение эффектов, имитирующих объемность и глубину сцены: преобразование перспективы. Приёмы построения теней. Типы линз.

*Практика:* Огибающие и деформации. Перспектива. Тени. Экструзия. Линзы. Пошаговое выполнение в программе CorelDRAW модифицирования форм объектов (огибающие и деформация), преобразование перспективы и линз.

## **2.7. Клоны. Символы. Пошаговые переходы и ореолы.**

*Теория:* Клоны. Символы. Пошаговые переходы и ореолы. Клоны и клонирование эффектов, особенности поведение клонов, переходы разных типов. Ореолы и имитация движения.

*Практика:* Клоны. Символы. Пошаговые переходы и ореолы. Пошаговое выполнение в программе CorelDRAW клонирования эффектов, построение пошаговых переходов, построение ореолов и имитации движения.

## **2.8. Прозрачность и фигурная обрезка. Размещение текста на траектории.**

*Теория:* Прозрачность и фигурная обрезка. Размещение текста на траектории. Прозрачность, инструмент Interactive Transparency. Фигурная обрезка: применение, редактирование и извлечение. Размещение и настройка текста: на одной траектории, вдоль замкнутой кривой.

*Практика:* Прозрачность и фигурная обрезка. Размещение текста на траектории. Пошаговое выполнение в программе CorelDRAW редактирования и извлечения фигурной обрезки, размещение текста вдоль замкнутой кривой, на одной траектории.

## **2.9. Точечные изображения и коллажи.**

*Теория:* Точечные изображения и коллажи. Операции с точечными изображениями: импорт, настройка цвета, эффекты, преобразование. Основные приёмы коллажей. Растривание и векторизация объектов.

*Практика:* Точечные изображения и коллажи. Пошаговое выполнение в программе CorelDRAW операций с точечными изображениями, построение коллажей.

## **2.10. Проект: Сувенир «Хабаровский край».**

*Теория:* История развития и становления Хабаровского края. Семь

чудес родного края.

*Практика:* Разработка творческого проекта: Сувенир «Хабаровский край». Выполнение и представление обучающимися своих проектов. Рефлексия.

### **Модуль 3. Векторный редактор Adobe Illustrator.**

#### **3.1. Работа с растровой и векторной графикой.**

*Теория:* Основы работы с растровым и векторным изображением через метод интегрирования в графическом редакторе Adobe Illustrator.

*Практика:* Изучение существующих примеров макетов графического дизайна созданные в программе Adobe Illustrator.

#### **3.2. Интерфейс Adobe Illustrator.**

*Теория:* Введение в графический редактор Adobe Illustrator. Рабочее окно программы Adobe Illustrator (особенности меню, рабочий лист, организация панели инструментов, панель свойств, палитра цветов, строка состояния).

*Практика:* Редактор Adobe Illustrator. Работа в графическом редакторе - изучение свойств и особенностей меню, рабочего листа, панели свойств, палитры цветов, строки состояния, организация панели инструментов.

#### **3.3. Создание логотипа по техническому заданию.**

*Теория:* Изучение понятия «ТЗ-техническое задание», методы проектирования векторного логотипа.

*Практика:* Создание логотипа по техническому заданию.

#### **3.4. Создание правил поведения логотипа по техническому заданию.**

*Теория:* Изучение методов разработки правил поведения логотипа. Изучение понятия «Паттерн».

*Практика:* Создание правил поведения логотипа по техническому заданию.

#### **3.5. Создание фирменного бланка.**

*Теория:* Изучение методов разработки рекламной продукции полиграфии.

*Практика:* Создание фирменного бланка с применением элементов паттерна.

#### **3.6. Создание фирменного конверта.**

*Теория:* Знакомство со стандартными размерами конвертов и оригинальными дизайн проектами.

*Практика:* Создание фирменного конверта с применением элементов паттерна.

#### **3.7. Создание фирменного бейджа.**

*Теория:* Знакомство со стандартными размерами бейджа и оригинальными вариантами дизайна.

*Практика:* Создание фирменного бейджа с применением элементов паттерна.

#### **3.8. Создание фирменной папки.**

*Теория:* Знакомство со стандартными размерами папок и

оригинальными вариантами дизайна.

*Практика:* Создание фирменной папки с применением элементов паттерна.

### **3.9. Оформление блокнота по техническому заданию.**

*Теория:* Знакомство со стандартными размерами блокнотов и оригинальными вариантами дизайна.

*Практика:* Оформление блокнота по ТЗ.

### **3.10. Оформление фирменной футболки по техническому заданию.**

*Теория:* Изучение технологий печати изображения в текстильной промышленности. Правила и методы разработки дизайн проектов с учетом предлагаемого материала.

*Практика:* оформление фирменной футболки по техническому заданию.

### **3.11. Оформление фирменного автомобиля по техническому заданию.**

*Теория:* Изучение видов наружной рекламы.

*Практика:* Оформление фирменного автомобиля по техническому заданию.

### **3.12. Создание презентационного щита.**

*Теория:* Изучение принципов разработки презентационного щита. Изучения принципов работы с орг.техникой.

*Практика:* Создание и разработка презентационного щита.

### **3.13. Проект: Иллюстрация.**

*Теория:* Изучение видов и стилистики иллюстрации, разбор примеров.

*Практика:* Разработка творческого проекта иллюстрация.

## **Модуль 4. Программа вёрстки InDesign.**

### **4.1. Интерфейс InDesign.**

*Теория:* Введение в редактор InDesign. Разбор примеров работ. Изучение интерфейса программы InDesign (особенности меню, рабочий лист, организация панели инструментов, панель свойств, палитра цветов, строка состояния).

*Практика:* Программа InDesign. Работа в программе - изучение свойств и особенностей меню, рабочего листа, панели свойств, палитры цветов, строки состояния, организация панели инструментов.

### **4.2. Основные инструменты.**

*Теория:* Изучение горячих клавиш. Изучение и разбор основных инструментов программы.

*Практика:* Применение горячих клавиш в программе InDesign. Работа в программе – применение основных инструментов.

### **4.3. Текст.**

*Теория:* Изучение приемов работы с текстом. Разбор параметров текста: абзац, шрифт, размер, палитра, перемещение, подбор гарнитуры.

*Практика:* Работа с текстом. Пошаговое выполнение элементов в программе InDesign: создание и изменение текста.

#### **4.4. Вставка картинки в текст или фрейм.**

*Теория:* Изучение приемов работы с текстом с элементами применения растрового изображения.

*Практика:* Работа с текстом и растровым изображением. Пошаговое выполнение элементов в программе InDesign: применение растрового изображения в тексте и фрейме.

#### **4.5. Экспорт проекта.**

*Теория:* Изучение видов форматов расширения, разбор и настройка параметров операции экспорт.

*Практика:* Работа с операцией экспорт, настройка и установка параметров.

#### **4.6. Верстка визитки.**

*Теория:* Подбор и выбор цветовых решений, изучение методов компоновки и построения композиции с применением растрового изображения.

*Практика:* Моя визитка. Пошаговое создание визитки в программе InDesign. Выполнение и представление обучающимися своих проектов. Рефлексия.

#### **4.7. Проект: Обложка «Детской книжки».**

*Теория:* Изучение видов и стилистики иллюстрации, разбор примеров. Изучение принципов совместной работы в InDesign и Adobe Illustrator.

*Практика:* Разработка творческого проекта обложка «детской книжки» с применением проекта иллюстрация разработанного ранее в графическом редакторе Adobe Illustrator.

#### **4.8. Итоговая аттестация.**

*Теория:* Изучение технологии успешного выступления. Основы ораторского искусства.

*Практика:* Исправление оставшихся ошибок, настройка мелких деталей, создание названия и шапки готового проекта. Выполнение и представление обучающимися своих проектов. Рефлексия.

### **Планируемые результаты**

*Предметные:*

- знают специальную терминологию в области дизайна, компьютерной графики и графического дизайна и применяют ее;
- умеют обрабатывать растровые и векторные изображения с помощью графических пакетов, основам вёрстки;
- умеют применять инструменты рисования и художественные эффекты для создания векторных и растровых графических изображений.

*Метапредметные:*

- развитие познавательной и творческой активности;
- умеют работать в группе, слушать высказывание товарищей, отстаивать свою точку зрения;

– умеют соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

*Личностные:*

– умеют аргументированно доносить свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения;

– формирование готовности к саморазвитию и непрерывному образованию.

## **Раздел 2. Комплекс организационно – педагогических условий**

### **2.1. Календарный учебный график программы (Приложение 1)**

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	01.09.2024г.	31.05.2025г.	36	72	144	2 раза в нед. по 2 часа

### **2.2. Условия реализации программы**

*Материально-техническое обеспечение:*

– персональный компьютер – по 1 шт. на одного обучающегося;  
– графический планшет – по 1 шт. на одного обучающегося;  
– компьютеры (ноутбуки) должны быть подключены к единой сети с доступом Интернет не медленнее 10 Мбит/с;

– презентационное оборудование (проектор с экраном/телевизор с большим экраном) с возможностью подключения к компьютеру (ноутбуку) –1 комплект;

– центральный компьютер с более высокими техническими характеристиками (AMD Radeon RX 5700 / Nvidia RTX 2070; 10 ГБ на накопителе; Intel Core i5 девятого поколения или Ryzen 2600; USB-C, USB 3.0; не меньше 16 ГБ оперативки).

– периферийное оборудование и оргтехника: гарнитура, вебкамера, принтер-сканер на рабочем месте педагога.

– расходные материалы: бумага, картриджи для принтера и копировального аппарата.

*Программное обеспечение:*

– операционная система — любая;

– любой современный браузер (например, Яндекс.Браузер, Chrome).

– программы: Adobe Photoshop, CorelDRAW, Adobe Illustrator, InDesign, Adobe Acrobat.

*Информационное обеспечение:*

- интернет-источники;
- варианты демонстрационных программ, материалы по терминологии ПО;
- инструкции по настройке оборудования;
- учебная и техническая литература;
- обязательным является инструктаж по технике безопасности и беседы о здоровье берегающем поведении в процессе работы на компьютере, интенсивной интеллектуальной деятельности.

**Кадровое обеспечение:**

Программа реализуется педагогом дополнительного образования.

### **2.3. Формы аттестации**

В начале учебных занятий педагогом проводится вводный контроль для определения начального уровня знаний учащихся в форме опроса. В течение всего курса обучения осуществляется текущий контроль в форме педагогических наблюдений, позволяющий определить уровень усвоения программы, творческую активность учащихся, выявить коммуникативные склонности.

Итоговый контроль презентация проектных работ учащихся.

Педагог анализирует:

- усвоение обучающимся предметных знаний и умений;
- качество и способность учащегося работать самостоятельно и творчески;
- творческую активность по участию в мероприятиях (конкурс, олимпиада, акция, конференция и т.д.) различного уровня.

Для контроля освоения курса применяются следующие текущие формы: устный опрос, презентация, дискуссия.

В конце учебного года педагог обобщает результаты всех диагностических процедур и определяет уровень результатов образовательной деятельности каждого обучающегося – интегрированный показатель, в котором отображена концентрация достижений всех этапов и составляющих учебно-воспитательного процесса.

### **2.4. Оценочный материал**

Вводный контроль для определения начального уровня знаний учащихся в форме опроса:

- 1 Техника безопасности за ПК
  - 2 Что такое системный блок, монитор, клавиатура, мышь и принтер?
  - 3 Как включается/выключается компьютер?
  - 4 Как работать мышкой и клавиатурой, какие еще знаете гарнитуры для ввода информации на ПК?
  - 5 Какие программы вы знаете для рисования на ПК?
- Критерии оценки качества подготовки учащегося позволяют

определить уровень освоения материала, предусмотренного учебной программой. Основным критерием оценок учащегося, осваивающего программу, является грамотное и качественное исполнение заданий, художественная выразительность, владение техническими приемами и материалами.

Критерии оценивания уровня освоения программы:

Уровень освоения	Критерии оценивания
Высокий	Предполагает: самостоятельный выбор формата; правильную композиционную расстановку задания на листе; последовательное, грамотное и аккуратное выполнение основных правил и технических приемов задания; умелое использование выразительных особенностей задания; умение самостоятельно исправлять ошибки и недочеты в задании творческий подход.
Средний	Допускает: небольшую неточность в композиционной расстановке задания; небольшие недочеты в выполнении основных правил и технических приемов заданий; незначительные нарушения в последовательности работы над заданием; небольшую небрежность в выполнении задания.
Низкий	Допускает: грубые ошибки в компоновке задания; неумение самостоятельно выполнять основные правила и технические приемы задания; неумение самостоятельно анализировать и исправлять допущенные ошибки в выполнении задания; однообразное использование приемов для решения разных задач; незаконченность, неаккуратность, небрежность в выполнении задания.

## 2.5. Методическое обеспечение

Методы и приёмы организации образовательного процесса при реализации программы:

Словесные методы: объяснение, беседа, комментированное чтение, рассказ. Практические методы: работа с текстом, составление планов, работа над проектами, выполнение творческих заданий: составление кроссвордов, сочинение загадок, рассказов, выпуск бюллетеней, сборников или альбомов с творческими работами и проектами.

Игровые методы: фантазирование, театральная импровизация, живая наглядность.

Наглядные методы: показ видеоматериалов, посещение выставок, проведение экскурсий.

Виды дидактических материалов, используемые при реализации программы:

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала педагог использует наглядные пособия следующих видов:

– схематические или символические (оформленные стенды и планшеты, таблицы, схемы, рисунки, графики, плакаты, диаграммы, чертежи, шаблоны и т.п.);

– картинные (иллюстрации, слайды, фотоматериалы и др.);

– звуковые (аудиозаписи);

– смешанные (видеозаписи, учебные кинофильмы и т.д.);

– дидактические пособия (карточки, рабочие тетради, раздаточный материал, вопросы и задания для опроса, тесты, практические задания, упражнения и др.).

– компьютерные программы в электронном виде (компьютеры с программами, CD, флеш-носители);

– учебные пособия, журналы, книги, Интернет-ресурсы.

При реализации программы с целью повышения качества и эффективности процесса обучения применяются современные эффективные технологии обучения, ориентированные не на накопление знаний, а на организацию активной деятельности обучающихся:

– технологии проектной деятельности;

– компьютерные (информационные) технологии;

– технологии учебно-игровой деятельности (моделирование);

– технологии коммуникативно-диалоговой деятельности;

– модульные технологии;

– квест-технологии;

– технологии личностно-ориентированного обучения;

– кейс-технологии.

Информационные технологии используются в различных видах деятельности:

– при подготовке и проведении занятий;

– для создания авторских мультимедийных презентаций;

– в рамках индивидуальной и групповой проектной деятельности;

– для самостоятельной работы;

– для накопления демонстрационных материалов к занятиям (видеоматериалы, таблицы, презентации, карты).

Одним из основных методов является метод проектного обучения, так как он является неотъемлемой частью учебного процесса. Исходный лозунг основателей системы проектного обучения – «Все из жизни, все для жизни». Обучение строится на активной основе, через практическую деятельность ученика, ориентируясь на его личный интерес и практическую востребованность полученных знаний в дальнейшей жизни, обучающийся имеет возможность через проектную деятельность освоить получаемые знания. Проекты представляются в виде готовых программ, презентаций проектов, научных докладов, моделей, демонстрации видеофильма. Достоинствами проектной деятельности являются:

– получение навыка работы в коллективе;

– воспитание ответственности;

– свобода выбора темы, методов работы.

*Алгоритм учебного занятия:*

Учебное занятие по программе строится по следующему алгоритму – ход занятия:

1. Организационный момент (5 мин.);
2. Актуализация знаний (10 мин.);
3. Объяснение нового материала (20 мин.);
4. Динамические паузы (5 мин.);
5. Закрепление материала (40 мин.);
6. Динамические паузы (5 мин.);
7. Рефлексия. Подведение итогов (5 мин.).

**Календарный план воспитательной работы**

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование мероприятия</b>	<b>Форма проведения</b>	<b>Срок исполнения</b>
1.	Проведение инструктажей с обучающимися по порядку действия в случае возникновения пожара, правилам поведения на воде и дорогах.	Час общения	сентябрь
2.	Единый урок по безопасности: «Безопасность на дорогах глазами детей»; «Безопасность в сети Интернет»; «Осторожно! Тонкий лёд. Падение снежных масс и наледи»; «К нам приходит Новый год!»; «Что мы знаем о терроризме»; «Я и мои виртуальные друзья»; «Действия при пожаре – правила пожарной безопасности»; «Осторожно! Загрязнение пластмассовыми материалами»; «Безопасное лето».	Дискуссия, устный журнал, встречи с сотрудниками МЧС, составление памяток и рекомендаций	ежемесячно
3.	Уроки истории нашей страны: «Моя малая родина»; «Край родной – навек любимый»; «Интересные и знаменитые люди нашего края».	Фотовыставка, устный журнал, поисково-исследовательская работа, встреча с интересными людьми	ноябрь январь апрель
4.	День воинской славы России: День героев Отечества России; День защитника Отечества; День Победы.	Военно-патриотическая беседа, встречи с участниками боевых действий, экскурсия в музей	декабрь февраль май
5.	«Как у наших у ворот...» – Масленица; – Пасха. Пасхальные торжества.	Игровая программа	март апрель
	Мы разные, но у нас равные права!	Занятие-обсуждение	ноябрь

	Честность прежде всего	Устный журнал	январь
	Что такое «хорошо» и что такое «плохо»?	Дискуссия	март
	«Моя семья - моя крепость»	Детско-родительская встреча	май
	«Что значит быть ответственным»	Занятие- обсуждение	май
6.	«Речная лента», «Покормите птиц зимой» и др.	акции	В течение года
7.	Подготовка и участие в конкурсах, олимпиадах, хакатонах и других мероприятиях	Образовательное мероприятие	В течение года
	Цикл мероприятий «Участуй в НТО»	Образовательное мероприятие	Сентябрь – октябрь
	Экскурсии в IT-компаниях	экскурсия	По согласованию
	Ярмарка проектов и достижений	День открытых дверей	Декабрь, май

### Раздел 3. Список литературы

#### *Список литературы для педагога:*

1. Компьютерная графика: курс лекций / сост. М. А. Дорощенко. - Москва: ГБПОУ МИПК им. И. Федорова, 2021. - 152 с. - Текст: электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1684049> (дата обращения: 17.06.2021). – Режим доступа: по подписке.
2. Петровичев, Е. И. Компьютерная графика: Учебное пособие / Петровичев Е.И. - Москва: МГГУ, 2003. - 207 с.: ISBN 5-7418-0294-X. - Текст: электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/999960> (дата обращения: 17.06.2021). – Режим доступа: по подписке.
3. Информационные технологии: учеб. пособие / А. С. Шандриков. – 3-е изд. стер. – Минск: РИПО, 2019. – 443 с.: ил. ISBN 978-985-503-887-1
4. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика: учебное пособие / С. Г. Шульдова. - Минск: РИПО, 2019. - 299 с. - ISBN 978-985-503-987-8. - Текст: электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1214804> (дата обращения: 17.06.2021). – Режим доступа: по подписке.
5. Козлова, Т. В. Компьютерная графика и 3D-моделирование в начальном общем образовании [Электронный ресурс] / Т. В. Козлова, К. Н. Чернопольская // Научное сообщество студентов XXI столетия. Технические науки : сб. ст. по мат. XI Междунар. студ. науч.-практ. конф. № 11. – Электрон. текст. дан. – [Б. м.]. – Режим доступа: <http://sibac.info/archive/technic/11.pdf>, свободный.

#### *Интернет источники:*

1. Уроки Adobe Photoshop: [Электронный ресурс].–Режим доступа: <http://limonmalina.com/Adobe-Photoshop/> (дата обращения 20.06.2024)
2. Уроки CorelDRAW: [Электронный ресурс].–Режим доступа: <http://limonmalina.com/CorelDRAW/>(дата обращения 20.06.2024)
3. Электронный научный журнал: [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://infed.ru/articles/523/>(дата обращения 20.06.2024)

Месяц	Дата	Тема	Кол-во часов	Формы контроля
		Вводное занятие. ТБ. Растровая графика.	2	Интерактивная лекция..
		Вводное занятие. ТБ. Растровая графика	2	Гестирование, беседа, опрос
		Интерфейс программы Adobe Photoshop.	2	Интерактивная лекция, беседа, практическое задание.
		Простое выделение и заливка. Слои и текст.	2	Интерактивная лекция, беседа, практическое задание.
		Фильтры. Небо. Витраж. Вода. Работа с изображением. Трансформация. Элементы коллажирования.	2	Беседа, практическое задание.
		Фильтры. Небо. Витраж. Вода. Работа с изображением. Трансформация. Элементы коллажирования.	2	Беседа, практическое задание.
		Рисование фигур. Контуры и растровые изображения.	2	Интерактивная лекция, фронтальный опрос, практическое задание.
		Рисование фигур. Контуры и растровые изображения.	2	Фронтальный опрос, практическое задание.
		Рисование фигур. Контуры и растровые изображения.	2	Практическое задание.
		Рисование. Инструмент перо, кисть.	2	Гест, практическое задание.
		Обработка фото. Смена сезонов.	2	Фронтальный опрос.
		Рисование - кисть и карандаш.	2	Беседа, мозговой штурм
		Рисование - кисть и карандаш.	2	Практическое задание
		Рисование - кисть и карандаш.	2	Практическое задание
		Рисование - кисть и карандаш.	2	Практическое задание
		Работа с текстом.	2	Беседа, практическое задание.

		Проект «Логотип».	2	Практическое задание.
		Проект «Логотип».	2	Практическое задание, защита проекта.
		GIF-анимация.	2	Беседа, практическое задание.
		GIF-анимация.	2	Практическое задание.
		GIF-анимация.	2	Практическое задание.
		Анимированные проекты «Логотип».	2	Творческая работа.
		Анимированные проекты «Логотип».	2	Защита проекта.
		Проект: Визитка	2	Творческая работа
		Проект: Визитка	2	Защита проекта.
		Векторная графика. Интерфейс программы CorelDraw.	2	Интерактивная лекция, беседа, практическое задание.
		Векторная графика. Интерфейс программы CorelDraw.	2	Практическое задание.
		Составление изображений.	2	Блиц-опрос, практическое задание.
		Составление изображений.	2	Практическое задание.
		Шаблоны. Линии. Текст.	2	Мозговой штурм, практическое задание, тест.
		Шаблоны. Линии. Текст.	2	Практическое задание, тест.
		Объекты. Заливки. Обводка контуров.	2	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
		Объекты. Заливки. Обводка контуров.	2	Практическое задание, блиц-опрос.
		Отображение рисунка на экране. Упорядочение объектов. Совокупности объектов.	2	Интерактивная лекция, блиц-опрос, практическое задание.
		Отображение рисунка на экране. Упорядочение объектов. Совокупности объектов.	2	Практическое задание.
		Огибающие и деформации. Перспектива. Тени. Экструзия. Линзы.	2	Интерактивная лекция, практическая работа.

		Огибающие и деформации. Перспектива. Тени. Экструзия. Линзы.	2	Практическая работа, тест.
		Клоны. Символы. Пошаговые переходы и ореолы.	2	Тест, практическая Работа.
		Прозрачность и фигурная обрезка. Размещение текста на траектории.	2	Блиц-опрос, практическая работа.
		Точечные изображения и коллажи.	2	Тест, практическая работа.
		Дизайн проект: Сувенир «Хабаровский край».	2	Творческая работа.
		Дизайн проект: Сувенир «Хабаровский край».	2	Творческая работа. Защита проекта.
		Работа с растровой и векторной графикой.	2	Интерактивная лекция, фронтальный опрос.
		Работа с растровой и векторной графикой.	2	Интерактивная лекция, фронтальный опрос.
		Интерфейс Adobe Illustrator.	2	Интерактивная лекция, беседа, практическое задание.
		Создание логотипа по техническому заданию.	2	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
		Создание правил поведения логотипа по техническому заданию.	2	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
		Создание фирменного бланка.	2	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
		Создание фирменного конверта.	2	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
		Создание фирменного бейджа.	2	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
		Создание фирменной папки.	2	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
		Оформление блокнота по техническому заданию.	2	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
		Оформление фирменной футболки по техническому заданию.	2	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
		Оформление фирменного автомобиля по техническому заданию.	2	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.

		Создание презентационного щита.	2	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
		Создание презентационного щита.	2	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
		Проект: Иллюстрация	2	Творческая работа.
		Проект: Иллюстрация	2	Творческая работа.
		Проект: Иллюстрация	2	Творческая работа. Защита проекта.
		Интерфейс InDesign	2	Интерактивная лекция, фронтальный опрос.
		Интерфейс InDesign	2	Интерактивная лекция, фронтальный опрос.
		Основные инструменты	2	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
		Текст	2	Интерактивная лекция, практическое задание.
		Вставка картинки в текст или фрейм.	2	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
		Экспорт проекта	2	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
		Верстка визитки.	2	Интерактивная лекция, практическое задание, блиц-опрос.
		Верстка визитки.	2	Практическое задание.
		Проект: Обложка «Детской книжки».	2	Творческая работа.
		Проект: Обложка «Детской книжки».	2	Творческая работа.
		Проект: Обложка «Детской книжки».	2	Творческая работа.
		Проект: Обложка «Детской книжки».	2	Творческая работа.
		Итоговая аттестация	2	Презентация проекта.
		<b>Итого</b>	<b>144</b>	