

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение  
Сосновоборская средняя школа

Рассмотрена на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 6  
от «24» мая 2024 г.

**УТВЕРЖДАЮ**  
Директор МКОУ Сосновоборская СШ  
Ю.В.Урлапова  
Приказ № 109/1 от «25» мая 2024 г.

**Дополнительная  
общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности**

**ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН**

Срок реализации программы – **144 часа**  
Возраст обучающихся первого года обучения: **11-15 лет**  
**Уровень программы (базовый)**

Программа разработана педагогом  
дополнительного образования  
Урлаповой Юлией Владимировной,  
первая квалификационная категория

п. Сосновый Бор  
2024

## РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

### 1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» - образовательная, модифицированная, естественнонаучного направления, способствующая развитию пространственного мышления, необходимого не только для более глубокого изучения 2D, 3D-технологий, но и при освоении в школе геометрии, информатики, технологии, физики, черчения.

#### Нормативно-правовое обеспечение программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа "Графический дизайн" разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79);
- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении порядка организации образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года;
- СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;
- Локальные акты образовательной организации:
- Устав образовательной организации МКОУ Сосновоборская СШ;
- Положение о разработке, структуре и порядке утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в МКОУ Сосновоборская СШ;
- Положение о порядке проведения входного, текущего контроля, итогового контроля освоения обучающимися дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся в МКОУ Сосновоборская СШ.

**Уровень освоения программы:** базовый

**Направленность (профиль) программы** – техническая.

**Дополнительность** по отношению к программам общего образования – программа расширяет и углубляет знания детей, полученные в школе, а также знакомит учащихся со знаниями, не входящими в школьную программу.

**Актуальность** дополнительной общеразвивающей программы «Графический дизайн» подтверждается ее направленностью на реализацию целей и задач, обозначенных в государственных документах стратегического планирования, а именно:

– достижения целевых показателей охвата детей программами технической направленности дополнительного образования, намеченных в проекте «Успех каждого ребенка» в рамках национального проекта «Образование». «Паспорт национального проекта «Образование» (утв.

президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 N 16);

– реализацию задачи обновления воспитательного процесса с учетом современных достижений науки и на основе отечественных традиций: поддержку научно-технического творчества детей, обозначенной в пункте 2 раздела III «Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);

– достижение целей подпрограммы «Развитие дополнительного образования детей и реализация мероприятий молодежной политики» государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (утверждена Постановлением Правительства Российской Федерации «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» от 26 декабря 2017 г. № 1642) по увеличению численности детей и молодежи, занимающихся по дополнительным общеобразовательным программам технической и естественнонаучной направленности.

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

Дизайн – это отправная точка работы в любом направлении современного компьютерного мира. Сделать дизайн – значит не просто нарисовать, а сгенерировать художественную идею, готовую к техническому воплощению. Дизайн для анимации, web-страницы или полиграфии можно сравнить с дизайном автомобиля. Машина должна не только радовать глаз, но и предполагать устойчивость на дороге, безопасность в использовании, комфорт водителя и пассажиров, а также учитывать производственные и другие экономические возможности.

**Инновационность программы** заключается как в содержании учебного материала, так и в формах его реализации. Программа базируется на образовательных технологиях, которые ориентированы на выработку у обучающихся ряда компетенций, набора знаний, умений, навыков, которые позволят детям успешно реализовывать свои способности и ориентироваться в выборе своей будущей профессии.

Важной инновацией программы является использование компьютерных технологий в рамках обучения. На занятиях активно используются интерактивные методы обучения, в том числе мультимедийные презентации, видеоуроки, дистанционные вебинары, интернет-олимпиады. Учащиеся знакомятся с различными информационными технологиями, применяемыми в естественных науках, такими как методы статистической обработки данных, основы графического редактирования и обработки данных.

**Новизна программы** заключается в её содержании, методических формах работы в сочетании с различными видами деятельности, в широком использовании интерактивных методов обучения и разнообразных форм освоения учебного материала.

### **Отличительные особенности программы**

В результате освоения образовательной программы «Графический дизайн» обучающиеся получают начальные знания о сферах применения различных видов дизайна, будут знать основы компьютерного дизайна, принципы применения законов композиции на практике, инструментальные средства для создания макетов, познакомятся с основами черчения и технического английского языка; будут развить чувство вкуса и вариативное мышление,

способности анализировать результаты своей деятельности и находить нестандартные варианты решения поставленной задачи.

**Практическая значимость** программы заключается в следующем:

В процессе освоения курса подростки познакомятся с миром профессий сферы дизайна; изучат основные принципы дизайна; сформируют и закрепят навыки работы в программах AdobeIllustrator, AdobePhotoshop, AdobeInDesign и AdobeAcrobatPro; научатся создавать макеты упаковок; сформируют умения и навыки представления своей работы.

Основным методом обучения является метод проектов. Ежегодно ребята участвуют в соревнованиях, таких как: «Шаг в профессию», «WorldSkillsRussiaJunior» и т.д. Через переживание ситуаций соревновательного характера образовательная программа «Графический дизайн» повышает коммуникабельность учащихся, что способствует их успешной социализации.

#### **Адресат программы**

Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн» рассчитана на детей 11 – 15 лет, имеющих желание приобрести определенные специальные навыки и знания в сфере дизайна. Группа формируются из школьников разного возраста на добровольной внеконкурсной основе.

#### **Особенности организации образовательного процесса**

- **Объем программы:** 144 часа.
- **Срок реализации программы:** 1 год обучения.
- **Режим обучения:** 2 раза в неделю по 2 часа.

**Количество занятий в неделю** – 2,

**Количество часов в неделю** – 4.

Структура образовательного процесса по программе

Модуль	Количество учебных часов	Число занятий в неделю	Продолжительность одного занятия (часов)
1	68	2	2
2	76	2	2

Обучение по программе ведется с использованием различных форм обучения (очная, электронное обучение и обучение с применением дистанционных образовательных технологий). В зависимости от вида учебного занятия формы обучения могут варьировать по количеству обучающихся (индивидуальная, групповая, коллективная), времени (академический час, астрономический час, укороченное занятие по 30 минут и т.д.) и месту обучения (аудиторная, лабораторная, внеаудиторная, дистанционная).

**Методы обучения;** словесные, наглядные, практические, проектные.

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

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

- параметричности – соблюдена возможность использования задаваемых параметров, таких как длина, ширина, радиус изгиба и т.д;
- ассоциативности, то есть, соблюдена возможность формирования взаимообусловленных связей в элементах модели, в результате которых изменение одного элемента вызывает изменение и ассоциированного элемента.

При реализации программы используются групповая форма организации образовательного процесса и работа по подгруппам, в отдельных случаях – индивидуальна. Занятия по программе проводятся в соответствии с учебными планами в разновозрастных группах учащихся, являющихся основным составом объединения. Состав группы является постоянным.

Использование педагогом разнообразных форм и методов обучения способствует сознательному и прочному усвоению обучающимися материала программы. А также сочетание разнообразных методов обучения в процессе образовательной деятельности позволяет детям максимально проявить свои индивидуальность, изобретательность, любознательность, реализовать свои интеллектуальные и творческие способности.

Основными **видами учебных занятий** по программе являются следующие: комплексное занятие, практические занятия, диспут, конференция, круглый стол, тренинг.

## 1.2. Цель и задачи программы

**Цель:** Содействовать формированию личности, стремящейся к творческой самореализации средствами графического дизайна.

### Задачи программы

#### **Обучающие:**

- формировать умение использовать различные технические приемы компьютерного дизайна;
- отрабатывать практические навыки работы с компьютерными дизайнерскими программами;
- формировать навыки организации и планирования работы;
- ознакомить с основами знаний в области композиции, формообразования, цветоведения.

#### **Развивающие:**

- развить глазомер, пространственное и образное мышление, фантазию ребенка;
- формировать художественный вкус и гармонию между формой и содержанием художественного образа;
- развивать внимание, логическое, абстрактное и аналитическое мышление и самоанализ;
- развивать творческий потенциал ребенка, его познавательную активность;

#### **Воспитательные:**

- воспитать культуру поведения на занятиях, конкурсах, мероприятиях;
- формировать коммуникативную культуру, умение работать в команде;
- воспитать художественный вкус.

## 1.3. Содержание программы

### 1.3.1. Учебный план программы

#### Учебный план программы обучения

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		всего	теория	практика	

<b>Модуль 1 (68 часов)</b>					
<b>1</b>	<b>Раздел 1. Введение</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
1.1	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Краткий обзор программы.	2	1	1	беседа
<b>2</b>	<b>Раздел 2. Графический редактор AdobeIllustrator.</b>	<b>34</b>	<b>7</b>	<b>27</b>	
2.1	Программа AdobeIllustrator: состав, особенности. Интерфейс.	4	1	3	Устн. Опрос. Практик. задание
2.2	Основы и приемы работы с объектами.	4	1	3	Устн. Опрос. Практик. задание
2.3	Планирование и создание макета.	4	1	3	Устн. Опрос. Практик. задание
2.4	Работа с текстом.	4	1	3	Устн. Опрос. Практик. задание
2.5	Работа с цветом. Цветовые модели.	4	1	3	Устн. Опрос. Практик. задание
2.6	Работа с растровыми изображениями.	4	1	3	Устн. опрос Практик. задание
2.7	Использование спецэффектов.	4	1	3	Устн. опрос Практик. задание
2.8	Итоговая творческая работа.	6	0	6	Практик. задание
<b>3</b>	<b>Раздел 3. Графический редактор Photoshop.</b>	<b>32</b>	<b>5</b>	<b>27</b>	
3.1	Основные приемы работы в базовом редакторе растровой графики Photoshop.	8	2	6	Устн. опрос Практик. задание
3.2	Техника рисования.	6	1	5	Устн. опрос Практик. задание
3.3	Управление тоном и цветом.	6	1	5	Устн. опрос Практик. задание
3.4	Анимация.	6	1	5	Устн. опрос Практик. задание
3.5	Итоговая творческая работа.	6	0	6	Практик. задание
<b>Модуль 2 (76 часов)</b>					
<b>4.</b>	<b>Раздел 4. Редактор верстки AdobeInDesign.</b>	<b>30</b>	<b>5</b>	<b>25</b>	
4.1	Программа AdobeInDesign: состав, особенности. Интерфейс.	6	1	5	Устн. Опрос Практик. задание
4.2	Основные приемы работы в редакторе верстки AdobeInDesign.	6	1	5	Устн. Опрос Практик. задание
4.3	Дизайн и макеты.	6	1	5	Устн. опрос Практик. задание
4.4	Текст. Типографика. Стили.	6	1	5	Устн. опрос Практик. задание
4.5	Итоговая творческая работа.	6	1	5	Практик. задание
<b>5</b>	<b>Раздел 5. Композиция в дизайне</b>	<b>36</b>	<b>12</b>	<b>24</b>	Устн. опрос Практик. задание
5.1	Основы композиции в дизайне. Виды композиции.	8	2	6	Устн. опрос Практик. задание
5.2	Свойства пространственной формы предметов.	8	2	6	Устн. опрос Практик. задание
5.3	Соотношение размеров, равновесие масс.	8	2	6	Устн. опрос Практик. задание

5.4	Текстуры и имитации материалов и состояний.	4	2	2	Устн. опрос Практ. задание
5.5	Применение правил композиции в рекламе и плакатах.	4	2	2	Устн. опрос Практ. задание
5.6	Применение правил композиции при создании многостраничных документов	4	2	2	Практ. задание
<b>6</b>	<b>Раздел 6. Подготовка к конкурсам.</b>	<b>10</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	Устн. опрос. Практ. задание
6.1	Подготовка к конкурсам.	8	2	6	Устн. опрос Практ. задание
6.2	Программа преобразования файлов PDF Adobe Acrobat Pro.	2	1	1	Устн. опрос Практ. задание
	<b>Итого:</b>	<b>144</b>	<b>33</b>	<b>111</b>	

## Содержание учебного плана

### Модуль 1 (68 часов)

#### 1. Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Краткий обзор программы (2 часа)

*Теория:* Презентация программы, знакомство с планом работы объединения, инструктаж по технике безопасности на занятии, правила обращения с электрическими приборами, правила поведения на занятии, во время мероприятий, в общественных местах.

*Практика:* Опрос. Тренинг на командообразование.

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

Форма контроля: беседа.

#### 2. Графический редактор Adobe Illustrator (34 часа)

*Теория:*

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

*Практика:*

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

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

Форма контроля: наблюдение, отчет о практической работе.

#### 3. Графический редактор Photoshop (32 часа).

*Теория:*

- принципы работы с растровой графикой. Цветовая модель RGB;

- интерфейс графического редактора AdobePhotoshop;
- приемы работы с главным меню, меню опций, панелью инструментов, рабочей областью.

Практика:

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

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

Форма контроля: наблюдение, отчет о практической работе.

## Модуль 2 (76 часов).

### 1. Редактор верстки AdobeInDesign (30 часов).

Теория:

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

Практика:

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

*Формы проведения занятий: заочная экскурсия, демонстрация, проблемное изложение материала, самостоятельная и коллективная продуктивная и проектная деятельность.*

Форма контроля: наблюдение, отчет о практической работе.

### 2. Композиция в дизайне (36 часов).

Теория:

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

Практика:

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

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

*Форма контроля:* наблюдение, отчёт о практической работе.

### **3. Подготовка к конкурсам (10 часов).**

Теория: История развития и стандарты соревнований «Молодые профессионалы» WorldSkillsRussia, появление номинации Junior. Разбор положений соревнований JuniorSkills.

Практика: Разбор практических заданий соревнований JuniorSkills.

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

*Форма контроля:* наблюдение, практическая работа.

#### **1.4. Планируемые результаты освоения программы**

По итогам освоения программы «Графический дизайн» обучающиеся достигают следующие *предметные результаты*:

будут понимать/знать:

- смысл изучаемых понятий, принципов и закономерностей;
- знать назначение и возможности различных программ и их инструментария;
- способы работы со специальными инструментами;
- особенности

*уметь:*

- создавать информационные объекты, оперировать ими,
- оценивать числовые параметры информационных объектов и процессов,
- приводить примеры практического использования полученных знаний;
- применять средства информационных технологий для выполнения практических задач;
- создавать творческие проекты.

Перечень *метапредметных* результатов освоения программы:

- регулятивные: самостоятельно формулировать тему и цели занятия, сохранять цель и задачи на протяжении занятия, работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность; соотносить планируемые и реальные результаты своей деятельностью,

соотносить свои действия с целью и исправлять ошибки, понимать причины успеха/неуспеха, делать выводы и корректировать свою работу и поведение;

– познавательные: излагать полученную информацию, интерпретируя ее в контексте решаемой задачи; самостоятельно выстраивать рассуждения; осуществлять анализ, устанавливать аналогии; выбирать из предложенных и самостоятельно искать средства для решения задач; самостоятельно разрабатывать проектные продукты, используя разнообразные источники и материалы, оформлять результаты своей деятельности, представлять их на современном уровне;

– коммуникативные: строить позитивные отношения в процессе учебной деятельности, критически относиться к своему мнению, корректировать его; корректно и аргументированно отстаивать свою точку зрения; целенаправленно использовать информационные ресурсы для достижения цели, осуществления совместной продуктивной деятельности;

Личностные результаты:

– знать и применять правила техники безопасности в специализированном кабинете, адекватно оценивать пользу и вред от работы за компьютером, уметь организовать свое рабочее время, распределить силы и т.д;

Предметным результатом обучения является достижение базовой информационно-коммуникационной компетентности учащегося.

***Учащиеся должны знать/понимать:***

– сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации.

– возможности и области применения, достоинства и недостатки растровой и векторной графики, виды современных графических редакторов;

– различные форматы документов точечных рисунков;

– назначение и возможности программ векторной и растровой графики.

– элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программ графических редакторов;

– устройства ввода и вывода изображений;

– способы представления изображения для различных устройств; способы создания и обработки графической информации

– единицы измерения физического размера изображения;

– команды пункта меню «Изображение»;

– виды и особенности использования инструментов ретуширования изображения.

– способы работы с инструментами, предназначенными для выделения областей, способы изменения границ выделения, виды и возможности преобразований выделенной области, способы работы с основными графическими объектами их заливками и контуром;

– способы повышения резкости изображения, осветления и затемнения фрагментов изображения.

– режимы работы с выделенными областями;

– назначение маски;

– назначение канала.

– особенности создания компьютерного коллажа.

– сущность и специфику слоя, фонового слоя;

– особенности формирования многослойных изображений;

– назначение и виды спецэффектов;

– назначение и виды фильтров.

**Учащиеся должны уметь:**

- следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;
- определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи.
- создавать графические документы и задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах, копировать информацию из одного документа в другой;
- находить нужные палитры в окне программ графических редакторов, открывать и скрывать палитры;
- выбирать и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки простейших изображений.
- применять в работе кривые Безье, работать с заливками и обводками;
- управлять окном просмотра документа, в том числе масштабом просмотра.
- определять наиболее предпочтительные устройства ввода-вывода для представления изображения;
- определять физический размер изображения по заданному размеру в пикселях и разрешению;
- настраивать яркость и контрастность изображения, цветовой баланс изображения, осуществлять цветовую коррекцию;
- изменять размеры изображения, кадрировать изображение.
- применять различные инструменты выделения, перемещать и изменять границы выделения, преобразовывать выделенную область;
- использовать режим быстрой маски;
- применять и редактировать маску слоя;
- сохранять выделенную область в каналах.
- применять различные возможности Adobe Photoshop для восстановления старых или испорченных фотографий.
- оперировать с многослойными изображениями, создавать, редактировать и трансформировать слои;
- использовать инструмент «Текст» для ввода текста, редактировать введённый текст;
- применять возможности программы Adobe Photoshop для создания сложных фотоколлажей.
- использовать возможности Adobe Photoshop (слои, выделение, фильтры и т.п.) для создания спецэффектов.

## **РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

### **2.1. Календарный учебный график**

#### ***Календарно-учебный график обучения по программе «Графический дизайн»***

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной программе определяется календарным учебным графиком.

Начало занятий – 15 сентября.

Окончание занятий – 31 мая.

Всего учебных недель (продолжительность учебного года) – 36 недель.

Объем учебных часов: первый год обучения – 144 часа.

Режим работы: 72 дня по 2 академических часа– 2 раза в неделю по 2 часа.

Занятия в объединении проводятся в соответствии с расписанием, утвержденным директором в начале учебного года. Занятия проводятся во второй половине дня с учётом наиболее благоприятного режима труда и отдыха обучающихся. Между основной занятостью обучающихся и занятиями в объединении соблюдается перерыв не менее 40 минут. Занятия в объединении проводятся в каникулярное время и не проводятся в праздничные дни.

Выполнение учебного плана контролируется через электронную систему «Сетевой город. Дополнительное образование», посещения занятий администрацией, изучение и утверждение дополнительной общеразвивающей программы.

Календарный учебный график 1 модуля							
№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля	Дата планируемая (число, месяц)	Дата фактическая (число, месяц)	Причина изменения даты
1.	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Краткий обзор программы.	2	Комплексное занятие	Устн. опрос			
2	Программа <b>AdobeIllustrator</b> : состав, особенности. Интерфейс.	4	Комплексное занятие	Устн. Опрос Практ. задание			
3	Основы и приемы работы с объектами.	4	Комплексное занятие	Устн. Опрос Практ. задание			
4	Планирование и создание макета.	4	Комплексное занятие	Устн. опрос Практ. задание			
5	Работа с текстом.	4	Комплексное занятие	Устн. опрос Практ. задание			
6	Работа с цветом. Цветовые модели.	4	Комплексное занятие	Устн. опрос Практ. задание			
5	Работа с растровыми изображениями.	4	Комплексное	Устн. опрос Практ. задание			

			занятие				
6	Использование спецэффектов.	4	Комплексное занятие	Устн. опрос Практ. задание			
7	Итоговая творческая работа 1.	6	Комплексное занятие	Практ. задание			
8	Основные приемы работы в базовом редакторе растровой графики Photoshop.	8	Комплексное занятие	Устн. опрос Практ. задание			
9	Техника рисования.	6	Комплексное занятие	Устн. опрос Практ. задание			
10	Управление тоном и цветом.	6	Комплексное занятие	Устн. опрос Практ. задание			
11	Анимация.	6	Комплексное занятие	Устн. опрос Практ. задание			
12	Итоговая творческая работа 2.	6	Комплексное занятие	Практ. задание			
	Итого	68					

### Календарный учебный график 2 модуля

	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля	Дата планируемая (число, месяц)	Дата фактическая (число, месяц)	Причина изменения даты
1.	Программа AdobeInDesign: состав, особенности. Интерфейс.	6	Комплексное занятие	Устн. Опрос Практ. задание			
2	Основные приемы работы в редакторе верстки AdobeInDesign.	6	Комплексное занятие	Устн. Опрос Практ. задание			
3	Дизайн и макеты.	6	Комплексное занятие	Устн. опрос Практ. задание			

4	Текст. Типографика. Стили.	6	Комплексное занятие	Устн. опрос Практ. задание			
5	Итоговая творческая работа 3.	6	Комплексное занятие	Практ. задание			
6	Основы композиции в дизайне. Виды композиции.	8	Комплексное занятие	Устн. опрос Практ. задание			
7	Свойства пространственной формы предметов.	8	Комплексное занятие	Устн. опрос Практ. задание			
8	Соотношение размеров, равновесие масс.	8	Комплексное занятие	Устн. опрос Практ. задание			
9	Текстуры и имитации материалов и состояний.	4	Комплексное занятие	Устн. опрос Практ. задание			
10	Применение правил композиции в рекламе и плакатах.	4	Комплексное занятие	Устн. опрос Практ. задание			
11	Применение правил композиции при создании многостраничных документов	4	Комплексное занятие	Устн. опрос Практ. задание			
12	Подготовка к конкурсам.	8	Комплексное занятие	Практ. задание			
13	Программа преобразования файлов PDF Adobe Acrobat Pro.	2	Комплексное занятие	Устн. Опрос. Практ. задание			
	<b>Итого:</b>	<b>76</b>					

## 2.2. Условия реализации программы

### *Материально-техническое обеспечение:*

Для проведения образовательного процесса необходимо:

#### оборудование:

компьютерный кабинет с персональными компьютерами не ниже Pentium 4,  
лекционный кабинет,  
сетевое оборудование,

выход в Интернет,  
наушники,  
CD или DVD диски (не менее 10 шт.),  
принтер,  
желательно проектор и экран;

программное обеспечение:

операционная система не ниже Windows XP,  
редактор Adobe Photoshop (или аналог),  
Adobe Illustrator или аналог;  
Adobe InDesign или аналог;  
Adobe Acrobat Проилианалог;  
Любой браузер для интернет серфинга.  
расходные материалы для одной группы (на весь учебный год):  
бумага для принтера формата А4 (1 пачка по 500 листов),  
картридж для принтера (1 шт.),  
маркеры для доски 2 штуки,  
файлы формата А4 (1 пачка по 80 листов).

Каждому учащемуся необходимо иметь:

тетрадь,  
авторучку.

***Информационное обеспечение:***

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

***Кадровое обеспечение***

Для реализации программы требуется педагог, обладающий профессиональными знаниями в области ИКТ, знающий специфику организации дополнительного образования.

**2.3. Формы аттестации (контроля)**

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

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

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

*Способы и формы фиксации результатов:* журнал посещаемости, детские работы, отзывы детей и родителей;

*Способы и формы предъявления результатов и подведения итогов* реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы результаты участия в олимпиадах и конкурсах.

#### **2.4. Оценочные материалы**

Для контроля знаний используется рейтинговая система. Усвоение теоретической части курса проверяется с помощью опросных листов. Каждое практическое занятие оценивается определенным количеством баллов. В рамках курса предусматривается проведение нескольких тестов и, следовательно, подсчет промежуточных рейтингов (количество баллов за тест и практические задания). Итоговая оценка выставляется по сумме баллов за все тесты и практические занятия по следующей схеме:

- менее 50% от общей суммы баллов (низкий уровень усвоения материала)
- от 50 до 70% от общей суммы баллов (средний уровень усвоения материала)
- от 70 до 100% от общей суммы баллов (высокий уровень усвоения материала)



## Дневник педагогических наблюдений

Обучающийся \_\_\_\_\_

Программа \_\_\_\_\_

### Саморазвитие

<i>Временной срез (дата)</i>	Резко отрицательное отношение к критике (обиды, спор, неприятие оценки педагога)	Нейтральная степень	Рациональное отношение к критике (готовность принять совет, замечание, оценку педагога)	Самокритичность

### Опыт творческой деятельности

<i>Техника исполнения работы</i>	Подражание	Компиляция	Импровизация
<i>Дата</i>			

*Варианты оценок:*

- неудовлетворительно 1
- удовлетворительно 2
- качественно 3
- завершенность результата 4
- безупречно 5

### Опыт эмоционально-ценностных отношений

<i>Коммуникативные умения</i>	Защитная реакция	Содержательное общение	Равноправное общение	Отзывчивость, сопереживание, помощь
<i>Дата</i>				

*Варианты оценок:*

- негативные формы общения 0
- отсутствие 1
- низкий уровень 2
- средний уровень 3
- высокий уровень 4
- позитивное лидерство 5

## 2.5. Методическое обеспечение

Учебно-наглядные пособия:

- стенды со справочным материалом,
- презентации к лекционному материалу
- учебные и методические пособия (учебники, учебно-методические пособия, пособия для самостоятельной работы, сборники упражнений и др.).

### Технологии:

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

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

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

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

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

## 2.6. Управляемость программы

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

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

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

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

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

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

## **2.7. Список литературы**

### **Литература для педагога**

1. Гин, А. Приемы педагогической техники / А. Гин. – М.: Вита-пресс,2019.
2. Жданов, А. Flash5. Краткий курс / А. Жданов. – СПб: Питер,2021.
3. Кнабе, Г.А. Photoshop CS2Эффективное руководство для новичков. Самоучитель / Г.А. Кнабе. – М.: ИТ-пресс,2018.
4. Колеватов, Н.М. Реализация возможностей медиаобразования в дополнительном образовании детей // Информатикаиобразование Ежемесячный научно-методический журнал. – №12. – 2019. – С. 9-11.
5. Комолова, Н.В. CorelDrawX8. Самоучитель / Н.В. Комолова,Е.С. Яко в лев а. –М.: ВHV, 2018.
6. Леонтьев, Ю. CorelDRAW– 2000/ Ю. Леонтьев. – СПб: Питер,2020.
7. Луций, С.А. Самоучитель PhotoShop7 / С.А. Луций.– СПб: Питер,2019.
8. Маргулис, Д. Photoshop6 для профессионалов классическое руководство по цветокоррекции. /Пер. сангл./ДенМоргулис. – М:2021.
9. Молочков,В.П.Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель / В.П. Молочков.– СПб: Питер,2020.
10. Сырых, Ю. Современный веб-дизайн. Настольныйиомобильный / Ю. Сырых. – М.: Диалектика, 2021.

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

1. Луций, С.А. Самоучитель PhotoShop7 / С.А. Луций. – СПб: Питер,2019.
2. Маргулис, Д. Photoshop6 для профессионалов классическое руководство по цветокоррекции. /Пер. сангл./ДенМоргулис. – М:2021.
3. Молочков В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель / В.П. Молочков. – СПб: Питер,2004.
4. Шерман, У. Скetchи. 50 креативных заданий для дизайнеров / Уитни Шерман. – СПб.: Питер, 2019.