

**Управление образования  
администрации Павловского муниципального округа Нижегородской области**

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
средняя школа № 1 г. Ворсма**

Рассмотрена и принята на  
заседании педагогического совет  
МАОУ СШ № 1 г. Ворсма  
Протокол от 30.08.2024 г. № 1

Утверждаю  
Исполняющий обязанности  
директора МАОУ СШ № 1  
г. Ворсма  
Т.В. Мальянова  
« 08 » август 2024 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»**

Возраст: 12-17 лет  
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель программы:  
Дикая Вера Сергеевна,  
педагог дополнительного образования

г. Ворсма, 2024 г.

## **Пояснительная записка.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» разработана в соответствии с Федеральным Законом от 29.12.2012 г. №273 –ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р, Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденным Приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629.

**Направленность:** техническая

**Адресат:** Данная программа предназначена для учащихся 12-17 лет.

**Актуальность программы:** Данное направление входит в актуализированный перечень приоритетных направлений обновления содержания и технологий дополнительного образования. Изучение основ дизайна, декоративно-прикладного творчества является важной частью технологического образования школьника. Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн» дополняет основные общеобразовательные программы по учебным предметам технологии, истории, ИЗО, способствует формированию у учащихся знаний в области искусства, что решает одну из задач Концепции развития дополнительного образования до 2030 года - использование возможностей дополнительного образования при освоении основных общеобразовательных программ для повышения качества образовательных результатов у детей.

**Объем и срок освоения, режим занятий.** Программа «Графический дизайн» предназначена для детей в возрасте с 12 до 16 лет и рассчитана на 1 год обучения: проходят 1 раза в неделю по 2 часа продолжительностью 45 минут.

**Цель:** развитие интереса к техническому творчеству путем создания проектов в графическом дизайне.

### **Задачи**

#### *Предметные:*

- расширить представления о многообразии видов графического дизайна, современных направлений в дизайн-проектной деятельности;
- познакомить учащихся с миром профессий в области графического дизайна: скульптор, декоратор, художник по костюмам, швея, стилист;
- познакомить учащихся с различными информационно - коммуникационными технологиями и программами
- формировать навыки работы в графическом дизайне;

#### *Метапредметные:*

- учить замечать и выделять основные средства выразительности изделий, понимать, к какому стилю относится изделие;
  - реализовать творческие способности обучающихся;
- развивать проектное мышление учащихся;
- учить планированию (учащийся должен уметь четко определить цель, описать основные шаги по достижению поставленной цели, концентрироваться на достижении цели, на протяжении всей работы);
- формировать навыки сбора и обработки информации, материалов (учащийся должен уметь выбрать подходящую информацию и правильно ее использовать);
- уметь анализировать (креативность и критическое мышление);

#### *Личностные:*

- развивать фантазию, воображение;

- формировать навыки критического мышления, обработки информации; Воспитательные:
- формировать потребность в продолжении занятий графическим дизайном;
- воспитывать трудолюбие, дисциплинированность, самостоятельность и ответственность (целеустремленность, требовательность к себе);
- формировать коммуникативные навыки (умение работать в команде, доброжелательность, уважительное отношение детей друг к другу и к старшим).

**Язык реализации ДОП:** Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн» реализуется на русском языке.

**Формы обучения:** Одно из главных условий успеха обучения детей и развития их творчества – это индивидуальный подход к каждому ребенку. Важен и принцип обучения и воспитания в коллективе. Он предполагает сочетание коллективных, групповых, индивидуальных форм организации на занятиях. Коллективные задания вводятся в программу с целью формирования опыта общения и чувства коллективизма. Результаты коллективного проектирования учащиеся находят применение в оформлении кабинетов, коридоров. Кроме того, выполненные на занятиях работы используются как подарки для родных, друзей, ветеранов войны и труда. Общественное положение результатов проектной деятельности учащихся имеет большое значение в воспитательном процессе. Программа реализуется очно.

**Уровень программы – базовый.**

Средний школьный возраст называют подростковым возрастом. Личность ориентирована на собственную оценку и отстаивает свое право на это. Подросток готов к учебной деятельности и выбор его позиции в основном зависит от личного интереса к тому или иному предмету.

**Формы проведения занятий:** беседы, практические работы.

**Формы организации деятельности детей на занятии:**

Фронтальная - объяснение материала, демонстрация приемов работы.

Групповая - работа в группах над практическим заданием, решение кейсов.

Индивидуальная – самостоятельная работа над проектом.

**Материально-техническое оснащение:**

- компьютерный класс с персональными компьютерами по числу обучающихся. Выход в Интернет.
- возможна работа посредством цифрового образовательного пространства.
- проектор и экран
- интерактивная доска
- принтер, предпочтительно цветной

**Планируемые результаты**

*Предметные:*

- имеют представления о многообразии видов графического дизайна, современных направлений в дизайн-проектной деятельности;
- ознакомлены с миром профессий в области графического дизайна: скульптор, декоратор, художник по костюмам, швея, стилист;
- расширены представления о различных информационно - коммуникационных технологиях и программах
- сформированы навыки работы в графическом дизайне.

*Метапредметные:*

- умеют замечать и выделять основные средства выразительности изделий, понимать, к какому стилю относится изделие;
- реализованы творческие способности обучающихся;
- развито проектное мышление учащихся;
- умеют планировать (учащийся должен уметь четко определить цель, описать основные шаги по достижению поставленной цели, проявляют концентрацию на достижении цели, на протяжении всей работы);

сформированы навыки сбора и обработки информации, материалов (учащийся должен уметь выбрать подходящую информацию и правильно ее использовать);

- умеют анализировать (креативность и критическое мышление);

*Личностные:*

- развита фантазия, воображение;
- сформированы начальные навыки критического мышления, обработки информации;
- сформирована потребность в продолжении занятий графическим дизайном;
- проявляют трудолюбие, дисциплинированность, самостоятельность и ответственность (целеустремленность, требовательность к себе);
- сформированы коммуникативные навыки (умение работать в команде, доброжелательность, уважительное отношение детей друг к другу и к старшим).
- адекватно воспринимают оценку своих работ окружающими.

### Учебный план

№	Курс	Количество часов			Форма аттестации
		теория	практика	всего	
1	Графический дизайн	14	54	68	зачет

**Календарный учебный график  
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический дизайн»  
на 2024-2025 учебный год**

Занятия начинаются со 2 сентября и заканчиваются 24 мая текущего года. Занятия проходят 1 раз в неделю по 2 часа. Общее число учебных недель- 34. Количество часов: 68 часов. Осенние каникулы с 28 октября по 4 ноября. Зимние каникулы с 30 декабря по 12 января. Весенние каникулы с 24 марта по 31 марта. Летние каникулы с 01 июня по 31 августа.

В каникулярное время занятия в объединениях не проводятся.

	Год обучения																																		Всего недель/ часов	Всего часов							
	сентябрь					октябрь				ноябрь				декабрь				январь				февраль				март				апрель				май				Теор	практ				
1 группа	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2			2	2	2	34/68
2 группа																																									34/68	14	54

**Условные обозначения:**

 Промежуточная аттестация  Каникулярный период

Ведение занятий по расписанию – 

## Методические и оценочные материалы

Выявление недостатков, ошибок и успехов в ходе работы учащихся происходит в виде текущего контроля. Контроль осуществляется систематически через проведение устного опроса учащихся, упражнений, контрольных заданий, выставок (Приложение 1) и фиксируется в журнале учета работы педагога дополнительного образования.

Результаты текущего контроля анализируются педагогом дополнительного образования по следующим уровням:

- высокий уровень;
- средний уровень;
- допустимый уровень.

Выявление уровня освоения программы и ее результативности предполагает проведение аттестации. Аттестация учащихся позволяет дать оценку эффективности применяемой методики и по необходимости внести коррективы.

**Промежуточная аттестация** – это выявление результативности освоения учащимися содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический дизайн» по итогам обучения.

В рамках аттестации проводится оценка теоретической и практической подготовки. Форма аттестации – защита проекта. Теоретическая подготовка проверяется через опрос, а практическая в виде защиты проекта по выбору учащихся.

### Задания для проведения промежуточной аттестации

#### параметров развития детей в декоративно-прикладной и технической деятельности.

##### 1. Опрос:

1. Термин дизайн и графический дизайн.
2. Виды и типы компьютерных программ для дизайнеров.
3. Виды композиций, их роль в дизайне.
4. Что такое цветовой круг и как им пользоваться?
5. В чем связь рекламы и графики?
6. Графические техники в современном визуальном искусстве.
7. Какие есть этапы в графическом проектировании?

Дети, выполнившие всё правильно или допустившие 1-2 ошибки - высокий уровень; 3-4 ошибки - средний уровень; более 4 ошибок - допустимый уровень.

##### 2. Практическая часть

Раздел программы	Задание
Основные направления в дизайне. Виды графических редакторов и 3D программ.	Знакомство с интерфейсом графического редактора GIMP. Загрузка и скачивание необходимых элементов для работы. Изучение бесплатных программ для дизайнера в личных целях.
Основы композиции. Логотип и фирменный стиль. Цветоведение.	Проектирование простейшего логотипа и создание его по правилам композиции. Создание цветового круга и правила его использования.

Современное визуальное искусство, графические техники. Графический редактор.	Создание объектов современного искусства в различных графических техниках. Учебные проекты в GIMP.
Дизайн-проектная деятельность. Этапы выполнения проекта. Работа над проектом.	Составление плана работы над выбранным проектом. Подбор места размещения готового продукта, определение цели создания. Проектирование, печать.

### **Критерии оценивания опроса**

Высокий уровень – полностью владеет техническими навыками и умениями, самостоятельно выбирает пряжу, крючки и спицы самостоятельно читает схемы и выполняет изделие.

Средний уровень – испытывает затруднения в применении технических навыков и умений, испытывает затруднения в выборе пряжи и крючка, спиц, в чтении схем.

Допустимый уровень – пользуется помощью педагога, использует не более 2-3 приемов вязания.

### **Оценочный лист**

№	ФИ учащегося	Результаты по уровням		
		Выполнение заданий по выбранным разделам		
		Создание логотипа/ герба/ школы	Создание фирменного стиля школы	Одежда для куклы, для себя.
1		средний	высокий	---

### **Протокол промежуточной аттестации**

Название объединения: \_\_\_\_\_

ФИО педагога \_\_\_\_\_

Дата \_\_\_\_\_

№	ФИ учащегося	Форма аттестации	Опрос	Контрольное задание 1	Контрольное задание 2	Результат
1.		Зачет	высокий	средний	высокий	высокий

**Рабочая программа дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы  
«Графический дизайн»**

№	Название раздела, темы	Количество часов		Форма текущего контроля
		Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Постановка целей. Основы и история графического дизайна.	1		
2	Основные направления в дизайне. Виды графических редакторов и 3Dпрограмм.	1	6	
3	Основы композиции. Логотип и фирменный стиль. Цветоведение.	3	6	Контрольное задание
4	Связь рекламы и графики.	2		
5	Современное визуальное искусство, графические техники. Графический редактор.	4	10	Опрос
6	Дизайн-проектная деятельность. Этапы выполнения проекта. Работа над проектом.	2	32	Практическая работа
7	Защита проекта.	1		Зачет
	Итого:	14	54	68

## Содержание

### дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический дизайн»

#### 1. Вводное занятие.

Цели и задачи кружка. Режим работы. План занятий. Демонстрация проектов. История возникновения графического дизайна. Основные термины в дизайнерской деятельности. Профессии, связанные с графическим и другими видами дизайна. Правила ТБ при работе за компьютером, при работе с принтером, графическим планшетом и другими сопутствующими инструментами. Организация рабочего места.

#### 2. Основные направления в дизайне.

Виды и роль дизайна в повседневной жизни. Виды дизайнерской деятельности. Виды графических редакторов и 3D программ для создания графических продуктов и 3D объектов. Основные программы для дизайнеров: **Adobe Photoshop** (растровый редактор для работы с растровыми и векторными изображениями и видео. Программа оптимизирована под Windows и macOS, также есть версии для iPad и мобильных устройств), **Adobe Illustrator** (еще одна программа для дизайна от Adobe для создания векторных изображений, но в нем можно работать и с растровой графикой. С ее помощью создают иллюстрации, иконки, макеты и логотипы. В программе есть много готовых фильтров и спецэффектов), **CorelDRAW** (программа для дизайна, в которой можно рисовать в перспективе, редактировать векторные изображения и фотографии, создавать анимации и шаблоны для приложений и сайтов. В ней можно работать в файлами, созданными в Adobe Photoshop), **SketchUp Free** (Бесплатная версия 3D-редактора SketchUp предназначена для личного использования. В коммерческих целях ее использовать нельзя, но можно учиться и создавать тренировочные 3D-проекты), **Photoscape** (Бесплатная программа для редактирования и форматирования изображения. Подходит для Windows и macOS. В Photoscape большое количество инструментов для обработки фотографий. Подойдет новичкам, так как интерфейс очень простой и понятный), **Inkscape** (Бесплатная программа для векторной графики для устройств на Linux, Windows и macOS. Инструмент бесплатный, у него открытый исходный код. Файлы создаются в формате SVG), **GIMP** (Бесплатный растровый графический редактор, который можно подстроить под себя. Частично поддерживает работу с векторной графикой. В нем можно создавать логотипы, масштабировать и кадрировать фотографии, ретушировать изображения и преобразовывать их в разные форматы), **Figma** (Простой и бесплатный онлайн-графический редактор, который подходит для отрисовки векторной графики, веб-дизайна, прототипирования мобильных приложений, разработки логотипов), **Renderforest GraphicMaker** (Онлайн-сервис для графических дизайнеров с облачным хранилищем и бесплатной версией), **Canva** (Кроссплатформенный сервис для графического дизайна. Редактор дает доступ к большому количеству шаблонов дизайна, иллюстраций, шрифтов и стоковых фотографий).

#### 3. Основы композиции.

Теория. Основные принципы композиции, её виды и роль в создании графического продукта. Шрифт, его виды и роль шрифта в композиции. Логотип и иллюстрация в оформлении графического продукта. Что такое фирменный стиль и почему он так важен. Практика. Создание шрифтовой композиции. Проект авторского шрифта. Создание эскиза логотипа.

#### 4. Связь рекламы и графики.

Предметно-пространственная среда, реклама вокруг нас. Графика и шрифты в рекламе, их роль в создании рекламы, логотипов и фирменного стиля компаний или самозанятых.

Графический дизайн в рекламе должен привлекать внимание покупателей, выделять продукцию на фоне аналогичных товаров конкурентов. Дизайнер решает эту задачу, используя

художественные средства:

- цветовые акценты, контрасты;
- линии, штрихи, пятна;
- абстракции;
- масштабирование;
- эффект движения и др.

Направления графического дизайна:

- Бренд-дизайн. Упаковка;
- Рекламная полиграфия;
- Иллюстрация;
- MotionDesign;
- Дизайн среды.

#### **5. Современное визуальное искусство, графические техники. Графический редактор.**

Теория. Леттеринг, геральдика и цветоведение в графическом дизайне, направления визуального искусства. Практика. Решение кейса. Работа с визуализацией графического продукта. Теория. Этапы визуализации графического продукта. Практика. Работа над проектом графическом редакторе GIMP. Дизайн-проектная деятельность. Этапы выполнения проекта. Работа над проектом. Теория. Перечень возможных продуктов для создания фирменного стиля и брендинга. Практика. Оформление проекта 8. Защита проекта Практика. Презентация творческих работ.

#### **6. Дизайн-проектная деятельность. Этапы выполнения проекта. Работа над проектом.**

Теория. Дизайн-проектная документация. Практика. Оформление проекта в графическом редакторе GIMP. Печать проектов учащихся для оформления школьных коридоров и рекреаций.

#### **7. Защита проекта.**

Презентация и выставка работ.

#### **Условия реализации программы**

Обеспеченность программы национальным проектом «Образование»

## Методическое обеспечение программы

№	Раздел программы	Форма занятий	Материально-техническое обеспечение
1	Вводное занятие. Постановка целей. Основы и история графического дизайна.	Теоретическое	Образцы проектов, презентации, ПК
2	Основные направления в дизайне. Виды графических редакторов и 3Dпрограмм.	Теоретическое и практическое занятие	Образцы проектов, презентации, ПК, доступ в интернет
3	Основы композиции. Логотип и фирменный стиль. Цветоведение.	Теоретическое и практическое занятие	Образцы проектов, презентации, ПК, доступ в интернет, методические пособия, профессиональная литература
4	Связь рекламы и графики.	Теоретическое	Образцы проектов, презентации, ПК, доступ в интернет, методические пособия
5	Современное визуальное искусство, графические техники. Графический редактор.	Теоретическое и практическое занятие	Образцы проектов, презентации, ПК, доступ в интернет, методические пособия, материалы для создания визуального объекта с помощью
			графических техник, профессиональная литература
6	Дизайн-проектная деятельность. Этапы выполнения проекта. Работа над проектом.	Теоретическое и практическое занятие	Образцы проектов, презентации, ПК, доступ в интернет, методические пособия, принтер, сканер.

**Оборудование:** ноутбуки, проектор, экран, цветной принтер

## Список литературы:

### Нормативно-правовая документация

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (действующая редакция).
2. Указ Президента Российской Федерации от 21 июля 2020 г. № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
4. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 5 мая 2018 г. N 298 н «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
5. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р.
6. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ".
7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. №28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".
8. Устав и нормативно-локальные акты МАОУ СШ № 1 г.Ворсма.

### Интернет –ресурсы:

1. [graficheskij\\_dizajn\\_2023.ru](http://graficheskij_dizajn_2023.ru)
2. <https://sales-generator.ru>
3. <https://media.contented.ru>