

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Республики Дагестан
«Республиканский центр образования»**

Согласовано

Зам. директора

 М.Р. Магомедов
от «03» сентября 2024 г.

Утверждаю


Директор ГБОУ РД «РЦО»
А.Б. Байрамбекова
«04» сентября 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА**

«Графический дизайн»

Уровень программы базовый
Направленность: техническая
Возрастная категория учащихся: с 12 до 17 лет
Срок реализации: 9 месяцев
Вид программы модифицированная
Автор – составитель:
Асваров М.А.

г. Каспийск
2024-2025 учебный год

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» (далее по тексту – программ) реализуется в рамках **технической** направленности.

Программа стартового уровня предполагает использование и реализацию общедоступных форм минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы через игру для детей 11-18 летнего возраста.

Программа разработана на основе нормативно-правовых документов:

- Федерального Закона РФ от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в РФ»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”;
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологических требований к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28;
- Концепции развития дополнительного образования, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 № 678-р;
- Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые), разработанные Минобрнауки России (письмо от 18.11.2015 г. № 09-3242);
- Методических рекомендаций по разработке дополнительных общеразвивающих программ в Московской области (письмо от 24.03.2016 г. № 3597/21);
- Примерных требований к программам дополнительного образования детей (Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Министерства образования и науки РФ от 11.12. 2006 №06-1844);

— Устава муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр творчества» городского округа Красногорск Московской области (далее – Учреждение);

Актуальность программы.

Изучение курса «Компьютерная графика» является актуальным, так как дает учащимся возможность познакомиться с приемами работы художника-дизайнера и использованием информационных технологий. Область информатики, занимающаяся методами создания и редактирования изображений с помощью компьютеров, называют компьютерной графикой.

Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Это — исследователи в различных научных и прикладных областях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, разработчики рекламной продукции, создатели Web-страниц, авторы мультимедиа-презентаций, медики, модельеры тканей и одежды, фотографы, специалисты в области теле- и видеомонтажа и др.

Педагогическая целесообразность программы.

Графический дизайн помогает развить логику, структурно мыслить и облегчает коммуникацию, а также стимулирует креативное мышление и формирует умения учиться.

Цель программы: – приобретение навыков работы с компьютерной графикой с помощью современных программных средств.

Задачи программы:

Предметные (образовательные):

- *дать глубокое понимание работы с компьютерной графикой;*
- *изучить работу с графическими средами;*
- *рассмотреть применение навыков графического дизайна в профессиональной среде;*
- *научить учащихся применять полученные знания в учебной (метапредметной) и повседневной деятельности;*

Метапредметные:

Регулятивные универсальные учебные действия:

- *освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;*
- *формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать наглядные динамические графические объекты в процессе работы;*
- *оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.*

Личностные:

Готовность и способность к самостоятельному обучению на основе учебно-познавательной мотивации, в том числе готовности к выбору направления профильного образования с учетом устойчивых познавательных интересов. Освоение материала курса как одного из инструментов информационных технологий в дальнейшей учёбе и повседневной жизни.

Новизна программы заключается в возможности изучения современных бесплатных компьютерных программ в области компьютерной 2D, 3D графики и анимации на базе «Кванториума», на уровне доступном для понимания обучающегося.

Отличительные особенности программы: Отличительной особенностью данной программы является явная предметность наших образовательных отношений – это искусство мысли, образа, цвета, вкуса. Формирование интереса к овладению ИКТ знаний и умений является важным средством повышения качества обучения школьников. Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия "рисование". С помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. За счет автоматизации выполнения операций создания элементарных форм — эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций.

Адресат программ или возрастные особенности обучающихся

Формы обучения: индивидуально-групповые, на русском языке.

Объем и срок освоения программы: срок освоения программы – 1 год.

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения – 72 часа.

Особенности организации образовательного процесса

Состав группы постоянный. В группах количество детей от 10 до 15 человек. Набор свободный, принимаются физически здоровые дети (не имеющие врачебных противопоказаний для занятий по общефизическому развитию). В силу возраста и психофизических особенностей детей данного возраста, сменяемость состава коллектива может составлять по программе не более 50%. Прием детей осуществляется без особого отбора (исключение противопоказания по состоянию здоровья), по желанию ребенка и заявлению родителей (законных представителей).

Режим занятий

Занятия проходят 1 раз в неделю по 2 академических часа, 72 часа в год.

Прогнозируемые результаты по окончании обучения.

Предметные (образовательные)

- *особенности, достоинства и недостатки растровой графики;*
- *особенности, достоинства и недостатки векторной графики;*
- *методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;*
- *способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;*
- *способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;*
- *методы сжатия графических данных;*
- *проблемы преобразования форматов графических файлов;*
- *назначение и функции различных графических программ.*

Метапредметные

- *освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;*
- *формирование умений ставить цель – создавать творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать наглядные динамические графические объекты в процессе работы;*
- *оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.*

Личностные

Применение навыков и инструментов информационных технологий в дальнейшей учёбе и повседневной жизни.

К концу учебного года дети должны знать:

- *особенности, достоинства и недостатки растровой графики;*
- *особенности, достоинства и недостатки векторной графики;*
- *методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;*
- *способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;*

- способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;
- методы сжатия графических данных;
- проблемы преобразования форматов графических файлов;
- назначение и функции различных графических программ.

К концу учебного года дети должны уметь:

- создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);
- выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.);
- формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
- закрашивать рисунки, используя различные виды заливок;
- работать с контурами объектов;
- создавать рисунки из кривых;
- создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов;
- получать объёмные изображения;
- применять различные графические эффекты (объём, перетекание, фигурная подрезка и др.);
- создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории;

Формы контроля и оценочные материалы.

Диагностика результатов по общеразвивающей программе.

Критерии оценки (низкий, средний, высокий)

Результаты образовательной деятельности подводятся с помощью диагностических методов:

- педагогические наблюдения по каждому этапу обучения;
- анализ творческих достижений;
- соревнование, защита проекта.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

Информационное обеспечение программы:

Кадровое обеспечение программы:

Материально-техническое оснащение программы: ноутбуки, проектор, электронная доска.

1. Описание кабинета
2. Описание необходимого оборудования и инструментов
3. Описание необходимого раздаточного материала или необходимого материала

Внеурочная деятельность способствует достижению обучающимися предметных результатов учебного предмета «Информатика». Учащийся

получит углубленные знания о возможностях компьютерной графики.
Научится самостоятельно создавать графические работы.

Учебный план

№	Разделы (часы)	Основные элементы содержания	Планируемые результаты обучение	Основные направления воспитательной деятельности
1	Вводная часть (2ч)	Основы компьютерной графики, растровая векторная графика, актуальность данного направления, история графического дизайна.	- Развитие любопытности, сообразительности, формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики. - Разработка своих первых проектов и дальнейшее их развитие	Понимание красоты программных продуктов и воспитание ценностного отношения к красивому у учеников. Приобретение опыта использования электронных средств в учебной и практической деятельности, усовершенствование навыков работы на компьютере.
2	Растровая графика (12ч)	Основы растровой графики, способы обработки, программы для работы с растровой графикой.	- Развитие любопытности, сообразительности. - Развитие креативных навыков, пространственного мышления. - Развитие воображения.	Рациональное использование технических средств информационных технологий для решения задач учебного процесса
3	Работа с растровыми	Изучение азов работы с	- Формирование познавательного	

	графическими редакторами. (24ч)	программой, изучение построения композиции, работа с цветокоррекцией, работа с масками.	интереса и активности в данной области. - Развитие навыков чтения графической и текстовой информации. - Умение работать в современных графических редакторах.	
4	Векторная графика (10ч)	Основы векторной графики, способы обработки, изучение программ для работы с растровой графикой.	- Развитие трудолюбия и ответственности за качество своей деятельности. - Сочетание образного и логического мышления в процессе деятельности. - Развитие креативных навыков.	
5	Работа с векторными графическими редакторами. (24ч)	Изучение азов работы с программой, изучение построения композиции, работа с кривыми, работа с пером.	- Формирование познавательного интереса и активности в данной области. - Развитие навыков чтения графической и текстовой информации. - Умение работать в современных	

			графических редакторах.	
--	--	--	-------------------------	--

Содержание учебного плана

1. Вводная часть

Основы компьютерной графики, растровая векторная графика, актуальность данного направления, история графического дизайна.

2. Растровая графика.

Основы растровой графики, способы обработки, программы для работы с растровой графикой.

3. Работа с растровыми графическими редакторами.

Изучение азов работы с программой, изучение построения композиции, работа с цвет коррекцией, работа с слой масками.

4. Векторная графика.

Основы векторной графики, способы обработки, программы для работы с растровой графикой.

5. Работа с векторными графическими редакторами.

Изучение азов работы с программой, изучение построения композиции, работа с кривыми, работа с пером.

Методическое обеспечение программы

Методы обучения

Методы воспитания

Педагогические технологии

Примерная схема занятия:

Занятия проводятся в форме лекций, обсуждения и практических работ.

При работе с детьми в учебных группах используются различные методы: словесные, метод проблемного обучения, проектно-конструкторский метод, а также игровой метод.

Дидактический материал

Литература для педагога

Майк Монтейро - «Дизайн – это работа»

Литература для детей и родителей:

Александр Корольков - «Живая типографика»

**Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн»
(стартовый уровень)**

Педагог ДО: Асваров Мурсал Адалетович

Год обучения: 1

Учебная нагрузка: 2 раза в неделю по 1 часу, в год 72 ч.

Место проведения занятия: Кванториум

№ занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Форма контроля
1	Очная	2	Основы компьютерной графики. Растровая векторная графика, актуальность данного направления. История графического дизайна	Опрос
2	Очная	2	Основы растровой графики, способы обработки	Опрос
3	Очная	2	Основы растровой графики практика	Практическая работа
4	Очная	2	Программы для работы с растровой графикой	Опрос
5	Очная	2	Изучение азов работы с программой	Практическая работа
6	Очная	2	Знакомство с инструментарием программы	Опрос
7	Очная	2	Слой маски	Практическая работа
8	Очная	2	Кривые	Практическая работа
9	Очная	2	Работа с пером	Практическая работа
10	Очная	2	Изучение построения композиции	Практическая работа
11	Очная	2	Работа с цветокоррекцией	Практическая работа
12	Очная	2	Работа с коллажем	Практическая работа
13	Очная	2	Обработка фото	Практическая работа
14	Очная	2	Разработка логотипа	Защита проекта
15	Очная	2	Верстка макета по ТЗ	Практическая работа
16	Очная	2	Верстка визитки	Практическая работа
17	Очная	2	Работа с анимацией	Практическая работа
18	Очная	2	Закрепление пройденного материала	Опрос

19	Очная	2	Верстка проекта по ТЗ	Защита проекта
20	Очная	2	Основы векторной графики.	Опрос
21	Очная	2	Способы обработки векторной графики	Опрос
22	Очная	2	Изучение программ для работы с растровой графикой.	Опрос
23	Очная	2	Изучение азов работы с программой	Практическая работа
24	Очная	2	Знакомство с инструментарием программы	Опрос
25	Очная	2	Работа со слоями	Практическая работа
26	Очная	2	Работа с пером	Практическая работа
27	Очная	2	Реализация логотипа в векторном формате	Практическая работа
28	Очная	2	Изучение построения композиции	Опрос
29	Очная	2	Основы иллюстрации	Опрос
30	Очная	2	Пера и кисти различия, и способы применения	Опрос
31	Очная	2	Работа над иллюстрацией	Практическая работа
32	Очная	2	Работа над иллюстрацией	Практическая работа
33	Очная	2	Верстка многостраничной документации	Практическая работа
34	Очная	2	Верстка каталога	Практическая работа
35	Очная	2	Закрепление пройденного материала	Опрос
36	Очная	2	Верстка проекта по ТЗ	Защита проекта