

Администрация города Дзержинска Нижегородской области  
Департамент образования администрации города Дзержинска  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Дворец детского творчества» г. Дзержинска  
(МБУ ДО «Дворец детского творчества»)

Принята  
на заседании педагогического со-  
вета МБУ ДО  
«Дворец детского творчества»

Утверждена  
приказом директора МБУ ДО  
«Дворец детского творчества»

Протокол № 5 от 26.08 2021 г.

Приказ от 01.09.2021 г № 122-п

***Дополнительная общеобразовательная  
(общеразвивающая) программа  
технической направленности  
«Графический дизайн»***

Срок реализации: **1 год**  
Возраст обучающихся: **с 12 лет**

**Автор-составитель:**  
Чеснокова Светлана Юрьевна,  
педагог дополнительного образования

г. Дзержинск  
2021 год

## Содержание

1. Пояснительная записка
2. Учебный план
3. Календарный учебный график
4. Рабочая программа
5. Формы аттестации и контроля
6. Оценочные материалы
7. Методическое обеспечение
8. Организационно-педагогические условия реализации ДООП
9. Список литературы
  - 9.1.Список литературы для педагога
  - 9.2.Список литературы для учащихся и родителей

## 1. Пояснительная записка

Сегодня развитие компьютерной графики происходит с немыслимой 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. Занятия компьютерной графикой стали одними из самых востребованных для школьников, так как позволяют развивать способности и возможности к художественно-исполнительской и проектной деятельности, являются универсальным средством при изучении академических законов дизайнерского искусства, могут стать фундаментом для дальнейшего освоения компьютерных программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования и анимации.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Графический дизайн» (далее – программа) имеет техническую направленность, относится к ознакомительному (стартовому) уровню реализации и разработана в соответствии с требованиями Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Концепции развития дополнительного образования детей, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 г за №1726-р, приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной распоряжением Правительств Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р, «Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования», утвержденными постановлением Главного государственного врача Российской Федерации от 04.07.2014 г. № 41, составлена на основе Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, утвержденных Письмом Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. N 09-3242. Программа составлена на основе примерной программы по графическому дизайну О.А. Печальной

Широкое использование компьютерных технологий в различных сферах человеческой деятельности ставит перед обществом задачу овладения компьютерной графикой, как предмета изучения. Человек, занимающийся компьютерной графикой, активно расширяет свой кругозор, приобретает навыки работы с различного рода изображениями, развивает и тренирует восприятие, формирует исследовательские умения и умения принимать оптимальные решения. Посещая занятия, ребята смогут сделать первые шаги в изучении компьютерной графики и уверенно продолжить свое движение в этом направлении. Увлекательные занятия помогут им найти своё место в современном информационном мире. В этом заключается *актуальность* данной программы.

*Отличительные особенности* программы заключаются в том, что в процессе работы с компьютерной графикой у учащихся формируются не

только базовые навыки работы в графических редакторах, рациональные приемы получения изображений; одновременно изучаются средства, с помощью которых создаются эти изображения. И в этом помогает программный продукт CorelDraw, который в настоящее время является одной из наиболее популярных графических программ, т.к. позволяет начинающим юным художникам создавать иллюстрации различной сложности. Для успешного овладения компьютерной графикой необходимо знание основ рисунка, живописи, композиции и цветоведения, законов формообразования; а так же умение соединять технические навыки с «полетом» творческой фантазии. В содержании этой программы прослеживаются межпредметные связи с другими областями науки: информатика, история, ОБЖ, геометрия, черчение, математика, русский язык и литература.

В программе успешно сочетается техническая и художественная подготовка учащихся при создании проектов, а также наличие возможности участия в конкурсах и выставках различной направленности.

**Адресат.** Программа предназначена для детей в возрасте от 12 лет. Состав группы учащихся постоянный, разновозрастной, количество учащихся в группах – не менее 12 человек. Приём в коллектив осуществляется без предварительного отбора, на основании заявления родителей (законных представителей).

В подростковом возрасте значительно расширяется объем деятельности ребенка, качественно изменяется характер. Происходит существенное развитие в интеллектуальной сфере, связанное с изменениями в структуре психических познавательных процессов. Важной особенностью этого возраста является формирование самостоятельного, творческого мышления.

Фантазия как высшая степень воображения – одна из основных характеристик, указывающих на наличие творческой деятельности. Существенно новое в развитии фантазии в переходном возрасте заключается в том, что воображение подростка вступает в тесную связь с мышлением в понятиях, оно включается в систему интеллектуальной деятельности и новую функцию в структуре личности подростка.

Огромное значение в данный период приобретает общение со сверстниками, которое становится острой потребностью подростка и связано с его многими переживаниями. Общение с товарищами — источник не только появления новых интересов, но и становления норм поведения.

**Цель программы:** освоение современных программных средств компьютерного дизайна, формирование у учащихся потребности в самосовершенствовании, реализации творческих возможностей.

Исходя из поставленной цели, были определены следующие **задачи обучающие:**

- познакомить с различными направлениями дизайнерского творчества;
- расширить представление учащихся о возможностях компьютера, областях его применения;
- обучить навыкам самостоятельной работы с графическими программами;

- сформировать начальные навыки работы в программе CorelDraw для решения практических задач в области графического дизайна;

развивающие:

- развить креативное мышление, воображение, интеллектуальные способности и познавательные интересы учащихся, художественно-эстетический вкус при составлении композиции и объектов предметного дизайна;
- приобрести опыт творческой и проектно-исследовательской деятельности

воспитывающие:

- сформировать умение работать в мини группе, культуру общения и ведения диалога;
- воспитать интерес к изобразительному искусству, художественному творчеству.

**Объем и срок реализации.** Срок реализации программы – 1 год. Общий объем учебных часов по программе составляет 72 часа.

**Форма обучения** – очная. Основной формой организации образовательной деятельности является групповая. При проведении воспитательных мероприятий используется коллективная форма. Для подготовки и участия в конкурсах используется индивидуальная форма работы или работа в малых группах.

Основной вид организации образовательной деятельности - учебное занятие, которое состоит из теоретической и практической частей.

**Режим занятий:** Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 академическому часу.

Данная программа ориентирована на развитие творческого потенциала личности, и в итоге ее успешной реализации можно ожидать **следующие результаты:**

учащиеся будут знать:

- особенности художественного языка колористики, графики и дизайна,
- понятия и специфику компьютерной графики,
- основной инструментарий графических редакторов CorelDraw и Corel PhotoPaint,
- принципы настройки печати и сканирования цветных и монохромных изображений,
- принципы цветовой и пространственной композиции;

учащиеся будут уметь:

- уверенно пользоваться изученными понятиями и терминами в творческой работе,
- использовать основной инструментарий графических редакторов CorelDraw и Corel PhotoPaint для создания графического макета,
- рисовать с помощью графического планшета,
- сканировать и распечатывать цветные и монохромные изображения,
- работать с интернет-ресурсами и обучающей литературой,
- анализировать продукт своей деятельности и защищать разработанный проект.

№	Название темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Введение в образовательную программу. Техника безопасности при работе на компьютере	1	1	0	Промежуточная аттестация два раза в год (декабрь, май) в форме зачета
2.	Операционная система Windows	5	4	1	
3.	Применение компьютерной графики	1	1	0	
4.	Графический редактор CorelDraw	47	16	31	
5.	Растровые изображения в CorelDraw.	5	2	3	
6.	Иллюстрация.	7	1	6	
7.	Золотое сечение в изобразительном искусстве	2	1	1	
8.	Итоговое занятие (промежуточная аттестация)	4	0	4	
	<b>Итого</b>	<b>72</b>	<b>27</b>	<b>45</b>	

### 3. Календарный учебный график

	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май	июнь	июль	август	Всего учебных ча- сов
1 год обучения (групповые)	0	0	10	10	6	8	10	10	8	10	0	0	72
Итого	0	0	10	10	6	8	10	10	8	10	0	0	72

**Каникулярное время организуется в сроки, установленные годовым календарным учебным графиком МБУ ДО ДДТ**

**Праздничные дни в 2021/2022 учебном году:**

04.11.2021 - День народного единства

07.01.2022 – Рождество

23.02.2022 - День защитника Отечества

08.03.2022 - Международный женский день

01.05.2022 - Праздник Весны и труда

09.05.2022 - День победы

12.06.2022 - День независимости

#### 4. Рабочая программа

№	Название темы	Теория	Практика
1	Вводное занятие. Введение в образовательную программу	Правила безопасности при работе с электронной аппаратурой. Изучение внутренних и внешних устройств ЭВМ	
2	Операционная система Windows	Работа с окнами Windows. Понятие папки, файла. Расширение файла. Создание собственной папки. Создание ярлыков для файлов. Удаление, переименование и перемещение файлов. Буфер обмена Назначение, разнообразие, установка. Вирусные и антивирусные программы. Назначение, группы клавиш, раскладка. Применение служебных клавиш	Работа с графическим планшетом.
3	Применение компьютерной графики	Графические редакторы. Понятия векторной и растровой графики. Особенности практического применения разных видов графики	



4	Графический редактор CorelDraw	<p>Состав, особенности, использование для решения задач дизайна, полиграфии и интернета (форматы файлов). Требования к ресурсам компьютера</p> <p>Настройка параметров нового документа. Знакомство с интерфейсом программы. Формат листов. Команды группировки и объединения объектов. Порядок расположения объектов. Выравнивание объектов</p> <p>Цветовые модели. Сравнение моделей RGB и CMYK. Особенности использования цветов Pantone</p> <p>Использование сетки. Привязки к вспомогательным элементам и к объектам</p> <p>Динамические направляющие</p> <p>Импорт и экспорт файлов.</p> <p>Параметры печати</p> <p>Понятие и типы верстки</p> <p>Виды графики, классификация. История графики. Задание параметров контура. Настройки параметров обводок</p> <p>Редактирование кривой Безье. Нож, Ластик и прочие дополнительные инструменты</p> <p>Использование размерных линий</p> <p>Вытягивание объектов. Изменение заливки объемных объектов. Добавление освещенности и скоса объектам. Добавление теней к объектам</p> <p>Эффект оболочки. Искажения и перспективы. Использование инструментов</p> <p>Прозрачность, Линза, Power Clip</p>	<p>Первоначальные настройки программы. Создание многостраничных документов</p> <p>Выполнение команд над объектами</p> <p>Способы заливки</p> <p>Создание графического рисунка по собственному замыслу объектов</p> <p>Работа с сеткой и направляющими</p> <p>Печать собственных графических рисунков.</p> <p>Верстка веб-страниц</p> <p>Творческая работа по созданию макета для печати (печатный)</p> <p>Рисование кистью. Использование распылителей (продукт)</p> <p>Преобразование объектов в кривые. Интеллектуальное рисование</p> <p>Работа по образцу</p> <p>Создание чертежа по образцу. Изменение образца по собственному</p> <p>Рисование с помощью новых</p> <p>Рисование с помощью новых команд по замыслу</p>
---	--------------------------------	--	---

5	Растровые изображения в CorelDraw	Импортирование. Редактирование. Цветокоррекция. Изменение параметров. Применение эффектов. Основные команды программы Corel Photo-Paint. Трассировка Trance	Преобразование векторного изображения в растровое с настройкой параметров. Трассировка растрового изображения в векторное и его дальнейшая корректировка.
6	Иллюстрация	Понятие и виды иллюстрации. Области применения иллюстрации. История иллюстрации. Иллюстрация в веб-дизайне, логотип, иконка, инфографика	Создание рисунка по собственному замыслу
7	Золотое сечение в изобразительном искусстве	Золотое сечение как один из важнейших примеров гармоничных соотношений. Золотое сечение в науке и искусстве	Поиск примеров пропорций золотого сечения в объектах живой природы, в произведениях живописи и архитектуры, в окружающей среде
8	Итоговое занятие		Зачет по работе с ОС Windows, в графическом редакторе CorelDraw.

## 5. Формы аттестации и контроля

Реализация данной программы в соответствии с Положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся предусматривает проведение промежуточной аттестации учащихся текущего и тематического контролей.

Промежуточная аттестация учащихся проводится два раза в год: декабрь, май и определяет, насколько успешно происходит развитие учащегося и усвоение им программного материала на каждом этапе обучения. Промежуточная аттестация проходит в форме зачета по теоретическому и практическому материалу основных тем программы.

Текущий контроль осуществляется с целью проверки усвоения предыдущего материала и выявления пробелов в знаниях учащихся и проводится в форме устного опроса, тестирования, самостоятельной работы и выполнения творческого задания.

Тематический контроль проводится с целью систематизации знаний, умений и навыков учащихся по итогам освоения программного материала в форме опроса, контрольной работы, творческого задания.

## 6. Оценочные материалы

Для определения степени усвоения программного материала учащимися используется:

- достаточный уровень (воспроизведение и запоминание; умение показывать, называть, давать определения, формулировать правила);
- средний уровень (применение знаний в знакомой ситуации; выполнение действий с четко обозначенными правилами, применение знаний на основе обобщенного алгоритма; умение измерять, объяснять, сравнивать, соблюдать правила);
- высокий уровень (творческое применение полученных знаний на практике в незнакомой ситуации; умение анализировать информацию, находить оригинальные подходы к решению проблемных ситуаций, самостоятельно экспериментировать, исследовать, применять ранее усвоенный материал).

Критерии определения усвоения теоретического материала (тестирование из 10 заданий)

- достаточный уровень – 1-2 балла (40-60 % правильных ответов),
- средний уровень – 3-4 балла (60-80% правильных ответов),
- высокий уровень – 4,5-5 баллов (80-100% правильных ответов)

Критерии определения уровня практического материала:

Форма контроля	Критерии
Творческая работа <i>Максимум – 5 баллов</i>	✓ Использование возможностей программы Corel Draw; ✓ Выбор цветовой гаммы, художественное решение; ✓ Сложность композиции; ✓ Оригинальность замысла; ✓ Соответствие заявленной тематике. <i>0 баллов – представленная работа полностью не соответствует критерию, 0,5 балла - представленная работа частично соответствует критерию, 1 балл - представленная работа соответствует критерию</i>
Контрольная работа из 10 заданий <i>Максимум – 5 баллов</i>	1 балл – выполнено правильно менее двух заданий 2 балла – выполнено правильно 3-4 задания 3 балла – выполнено правильно 5-6 заданий 4 балла – выполнено правильно 7-8 заданий 5 баллов – выполнено правильно 9-10 заданий

## 7. Методические материалы

№	Тема	Вид методической продукции
	Вводное занятие. Введение в образовательную программу	Презентация «Правила безопасности» Презентация «Что у компьютера внутри?» Памятка «Техника безопасности в компьютерном классе»
	Операционная система Windows	Презентации «ОС Windows», «Программа и установка», «Клавиатура. Основные клавиши. Назначение специальных клавиш» Памятка «Правила работы с компьютером для детей», «
	Применение компьютерной графики	Презентация «Волшебный мир компьютерной графики»
	Графический редактор CorelDraw	Дидактическое пособие «Основные команды векторного редактора Corel Draw» Презентация «Типография. Оборудование. Материалы. Профессии» Презентация «Макет для печати» Презентация «Графика. История и классификация
	Растровые изображения в CorelDraw.	Презентация «Способы редактирования растровых изображений с помощью программ пакета CorelDraw».
	Иллюстрация.	Презентация «Иллюстрация: понятие, история, виды» Карточки с примерами веб-дизайна (логотип, иконка, инфографика)
	Золотое сечение в изобразительном искусстве	Презентация «Золотое сечение – признак гармонии» Фоторепродукции картин известных художников, фото известных зданий, знаменитых скульптур

**Концептуальную основу программы** составляют следующие педагогические идеи и принципы:

- формирование и развитие творческих способностей;
- соответствие содержания возрастным особенностям;
- выявление и поддержка детей, проявивших выдающиеся способности;
- интеграция теоретического обучения с процессом практической, самостоятельной деятельности;
- содействие профессиональному самоопределению, приобщения детей к социально значимой деятельности для осмысленного выбора профессии.

Использование этих принципов в образовательной деятельности, способствует осознанному выбору учащихся в определении своих увлечений, сил и возможностей. Знания, умения и навыки, приобретенные в результате освоения данной программы, являются фундаментом для дальнейшего мастерства в области дизайна.

Ведущим в реализации программы является личностно-ориентированный подход в обучении, который основывается на следующих принципах:

- принцип успеха (формирование позитивной «Я – концепции», признание себя и других как уникальной составляющей окружающего мира, каждый детский успех отмечается педагогом);
- принцип уникальности (ребенок уникален, способен к самораскрытию и творчеству в соответствии со своими особенностями);
- принцип образности (помогает связывать слово и образ);
- принцип целостности (графический дизайн представляется как целостное явление, базирующееся на знаниях многих областей культуры и науки).

Основными методами обучения являются:

- словесный;
- наглядный;
- практический;
- объяснительно-иллюстративный;
- репродуктивный;
- проблемно-поисковый;
- проектирования.

## **8. Организационно-педагогические условия реализации программы**

Программа будет успешно реализована при наличии следующих условий:

Материально-техническое обеспечение:

- кабинет с необходимой мебелью,
- ноутбуки с необходимым программным обеспечением (12 шт.),
- графический планшет (4 шт.),
- проектор и экран (или интерактивная панель),
- принтер и сканер (или МФУ)

Кадровое обеспечение:

- педагог дополнительного образования.

Методическое обеспечение:

- конспекты учебных занятий,
- дидактические материалы,
- мультимедийные материалы к учебным занятиям (презентации, видео, ссылки),
- методические материалы проверки знаний (в том числе для проведения промежуточной аттестации).

## 9. Список литературы

### 9.1. Список литературы для педагога:

- 1) Бурлаков М. Самоучитель по компьютерной графике. – К.: Издательская группа ВHV, 2004.
- 2) Гурский Ю., Корабельникова Г. Эффективная работа с Photoshop: трюки и эффекты. – СПб: Питер, 2003.
- 3) Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Трюки и эффекты в Corel Draw. СПб., 2004
- 4) Гутгарц Р.Д. и др. Компьютерная технология обучения.//Информатика и образование. – 2005 - №5.
- 5) Дементьев В.Э. CorelDRAW 11 для мастера: полное описание программ пакета. – М.: «Альтекс-А», 2003.
- 6) Дуванов А.А. Рисуем на компьютере. // Информатика, 2006 - №1, №2
- 7) Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2005. – 320 с.: ил.
- 8) Макова Т.Н. и др. Элементы занимательности в курсе информатики.// Информатика и образование. – 2004 - №5.
- 9) Музыченко В.Л., Андреев О.Ю. Самоучитель компьютерной графики: Учебное пособие. – М.: ТЕХНОЛОДЖИ, 2004.
- 10) Фролов М. Самоучитель. Учимся рисовать на компьютере. ЛБЗ: Бинном. 2002.
- 11) Цветков М.С. Интегрирование курса изобразительного искусства и информационной технологии.// Информатика и образование. – 2006 - №2.

#### Интернет-ресурсы:

- 1) <http://corel.demiart.ru/book12/> - самоучитель по CorelDraw 12.

### 9.2. Список литературы для учащихся:

- 1) Ананьева В.А. Геометрическое построение.//Информатика и образование. – 2004 - №1
- 2) Музыченко В.Л., Андреев О.Ю. Самоучитель компьютерной графики: Учебное пособие. – М.: ТЕХНОЛОДЖИ, 2004.
- 3) Паркер Роджер. Дизайн для Web и настольное издательство для «чайников»: Пер. с англ. – СПб.: Диалектика, 2002.

#### Интернет-ресурсы:

- 1) <http://corel.demiart.ru/book12/> - самоучитель по CorelDraw 12.