

Управление образования города Калуги  
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
«Гимназия №19» города Калуги

ПРИНЯТА

педагогическим советом

протокол № 1 от «30» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНА

приказом № 120.01.11

от «30» августа 2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«КОМПЬЮТЕРНЫЙ ДИЗАЙН 2.0»**

Возраст обучающихся: 10-18

Срок реализации программы: 1 год

Уровень сложности: углубленный

Автор-составитель программы:

Лебедева Татьяна Ивановна и

Должность:

Учитель информатики

Калуга, 2023

## ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

<b>Полное название программы</b>	«Компьютерный дизайн 2.0 »
<b>Автор-составитель программы, должность</b>	Лебедева Татьяна Ивановна, учитель информатики
<b>Адрес реализации программы</b>	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение «Гимназия №19» города Калуги Адрес 248021, Калужская область, г. Калуга, ул. Московская, д.165 Тел. (4842)557-283, 557-580
<b>Вид программы</b>	– по степени авторства - модифицированная – по форме организации содержания – комплексная – по уровню освоения – углубленный
<b>Направленность</b>	техническая
<b>Срок реализации программы</b>	1 год
<b>Возраст детей</b>	от 10 до 18 лет
<b>Название объединения</b>	«Компьютерный дизайн»
<b>Краткая аннотация</b>	Программа строится на стандартах соревнований «Молодые профессионалы» WorldSkills Russia Junior по компетенции «Графический дизайн». Учащиеся на практике знакомятся с профессиональными обязанностями дизайнера-полиграфиста, web-дизайнера, дизайнера промовещей, дизайнера-иллюстратора и многих других.

# РАЗДЕЛ 1. «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»

## 1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный дизайн 2.0» является модифицированной, технической, углубленной. Программа реализуется в рамках регионального проекта «Успех каждого ребенка».

**Направленность программы:** техническая

**Вид программы:** углубленная

**Язык реализации программы:** русский

**Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:**

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.

2. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. N 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 год. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р.

4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4.07.2014 г. «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

5. Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»

7. Подпрограмма «Дополнительное образование» государственной программы Калужской области «Развитие общего и дополнительного образования в Калужской области». Утверждена постановлением Правительства Калужской области от 29 января 2019 года № 38 «Об утверждении государственной программы Калужской области «Развитие общего и дополнительного образования в Калужской области».

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

– достижения целевых показателей охвата детей программами технической и естественнонаучной 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;

– осуществление задачи по формированию у населения с детства необходимых для инновационного общества и инновационной экономики знаний, компетенций, навыков и моделей поведения, поставленной в Стратегии инновационного развития Российской Федерации на период до 2020 года (утверждена распоряжением правительства Российской Федерации от 08.12.2011 № 2227-р).

Программа строится на стандартах соревнований «Молодые профессионалы» WorldSkills Russia Junior по компетенции «Графический дизайн». Учащиеся на практике знакомятся с профессиональными обязанностями дизайнера-полиграфиста, web-дизайнера, дизайнера промовещей, 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.

### **Отличительные особенности программы**

В результате освоения образовательной программы «Компьютерный 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 развивать чувство вкуса и вариативное мышление, способности анализировать результаты своей деятельности и находить нестандартные варианты решения поставленной задачи.

**Новизна программы** от уже существующих в том, что она дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации. Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

**Педагогическая целесообразность** программы заключается в том, что она повышает уровень знаний обучающихся в сфере графического дизайна, способствует их ранней профориентации.

#### **Адресат программы**

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерный дизайн» рассчитана на детей 13 – 18 лет. Объединение комплектуется на основании заявлений законных представителей учащихся (самих учащихся с 14 лет). Группы формируются из школьников разного возраста на добровольной внеконкурсной основе.

**Состав группы:** постоянный.

**Особенности организации образовательного процесса \Объем программы:** 34 часа.

**Срок реализации программы:** 1 год.

**Режим обучения:** 1 час 1 раз в неделю.

**Форма обучения:** очная. Программа может быть реализована в очно-заочной форме и дистанционно с помощью интернет-ресурсов

**Форма организации образовательной деятельности:** групповая (объединение).

**Формы проведения занятий:** комбинированные, теоретические, практические, диагностические, лабораторные, контрольные, репетиционные, тренировочные, флеш-мобы, челленджи, акции, онлайн марафоны, квесты.

## **1.2. Цель и задачи программы**

### **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 Учебный план

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		всег	теор	практик	
<b>1</b>	<b>Раздел 1. Введение</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>Анкетирова</b>
1.1	Повторение курса графического дизайна. Результаты деятельности. Мотивационный аспект.	2	1	1	
<b>2</b>	<b>Раздел 2. Графический редактор Adobe Illustrator.</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>Опрос</b>
2.1	Программа Adobe Illustrator: проект иллюстрации	4	1	4	
2.2	Новые приемы работы с объектами.	4	1	2	
<b>3</b>	<b>Планирование и создание макета.</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>Опрос</b>
3.1	Работа с растровыми изображениями.	6	2	4	
3.2	Использование спецэффектов. Создание макета.	4	2	2	
<b>4</b>	<b>Раздел 3. Графический редактор Photoshop.</b>	<b>10</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>Опрос</b>

4.1	Приемы работы в редакторе растровой графики Photoshop.	2	1	1	
4.2	Анимация.	4	1	3	
4.3	Итоговая творческая работа.	4	1	3	
<b>5</b>	<b>Раздел 4. Композиция в дизайне</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>Опрос</b>
5.1	Применение правил композиции в рекламе и плакатах.	4	1	3	
	<b>Итого:</b>	<b>34</b>	<b>11</b>	<b>23</b>	

*Примечание. Расчёт часов учебного плана представлен на:*

- 34 учебные недели;
- одну учебную группу.

## **Содержание учебного плана**

### **Раздел 1. Вводное занятие.**

#### 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.

### **Раздел 2. Графический редактор Adobe Illustrator.**

#### 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.

### **Раздел 3. Графический редактор Photoshop.**

#### Теория:

– принципы работы с растровой графикой. Цветовая модель RGB;

– интерфейс графического редактора Adobe Photoshop;

– приемы работы с главным меню, меню опций, панелью инструментов,

рабочей областью.

Практика:

- приемы настройки рабочего пространства редактора Adobe Photoshop;
- основные принципы и приемы работы с инструментарием программы Adobe Photoshop, 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.*

#### **Раздел 4. Композиция в дизайне**

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.*

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

По итогам освоения программы «Компьютерный дизайн 2.0» обучающиеся достигают следующие **метапредметные 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 деятельности, 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 введенный текст;
- применять возможности программы Adobe Photoshop для создания сложных фотоколлажей.
- использовать возможности Adobe Photoshop (слои, выделение, фильтры и т.п.) для создания спецэффектов.

### **Кадровое обеспечение**

Программа может быть реализована в дополнительных и общеобразовательных учреждениях. Реализует данную программу педагог дополнительного образования.

Критерии отбора педагогов:

- профессионально-педагогическая компетентность: наличие теоретической и практической подготовки, в соответствии с профилем деятельности; профессиональнопедагогической информированности; умение творчески применять имеющиеся знания на практике; программировать свою деятельность; анализировать и развивать свой опыт с учетом современных условий; знания основных законодательных и нормативных документов по вопросам образования и защиты прав обучающихся;
- духовно-нравственные качества, эрудиция, эмпатия и креативность, способность принимать решение и нести за них ответственность;
- ориентированность на принципы гуманизма;
- умение создавать обстановку психологического комфорта и безопасности для личности учащегося.

## **РАЗДЕЛ № 2**

### **«КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»**

**2.1 Календарный учебный график представлен в приложении**

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

***Материально-техническое обеспечение:***

- столы для компьютера;
- компьютерные стулья;

- шкафы для дидактических материалов, пособий;
- специальная и научно-популярная литература для педагога и учащихся;
- канцтовары;

***Информационное обеспечение:***

***Персональный компьютер (ноутбук) (на каждого участника) с техническими характеристиками на ниже:***

- процессор: Intel Core i5, Intel Core i5 9300H (2400 МГц)
- объем оперативной памяти: 8 ГБ
- накопитель: 256 ГБ
- видеокарта: NVIDIA GeForce GTX 1650 (4 ГБ)
- антибликовый экран: 17.3" (1920x1080)
- IPS матрица

***Рабочее место педагога с техническими характеристиками на ниже:***

- Видеокарта: NVIDIA Quadro P2000
- Процессор: Intel® Core™ i7-9700KF
- Материнская плата: ASUS TUF Z390-PLUS GAMING (WI-FI)
- Охлаждение: Be Quiet Dark Rock Pro 4 (BK022)
- Оперативная память: 2 x 16GB HyperX Predator RGB DDR4-3200
- SSD накопитель: 500GB Samsung 970 EVO Plus
- Жесткий диск: 3TB Seagate BarraCuda
- Блок питания: 1000W Chieftec (APS-1000CB)
- Корпус Zalman Z3 Plus Black
- Монитор DELL P2418D

***Мультимедийный проектор короткофокусный (ультракороткофокусный);***

***Принтер цветной светодиодный формата А3;***

***Графический планшет с характеристиками на ниже:***

- Интерфейс USB
- Поддерживаемые ОС Mac OS X 10.0 или выше, Windows 10, Windows 8, Windows 7
- Способ ввода перьевой
- Размер рабочей области 260x170 мм
- Разрешение 5080 lpi
- Тип пера беспроводное
- Чувствительность к нажатию 8192 уровня
- Сменные насадки есть
- Дополнительная информация ПО в комплекте нет

- Комплектация 8 сменных наконечников, зажим, документация, перо, USB кабель, подставка для пера
- выход в сеть Internet;

**Программное обеспечение:**

- Операционная система Windows 7 Профессиональная или выше или аналог;
- WinRAR или аналог;
- Пакет офисных программ;
- Adobe Photoshop или аналог;
- Adobe Illustrator или аналог;
- Adobe Acrobat Pro или аналог;
- Любой браузер для интернет серфинга.

### 2.3 Формы аттестации (контроля)

Время проведения	Цель проведения	Форма контроля
<b>Начальный или входной контроль</b>		
В начале учебного года	Определение уровня развития учащихся, их способностей	Беседа, опрос, тестирование, анкетирование
<b>Текущий контроль</b>		
В течение всего учебного года	Определение степени усвоения обучающимися учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности обучающихся в обучении. Выявление отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения	опрос, контрольное занятие. Самостоятельная работа.
<b>Промежуточный контроль</b>		
По окончании изучения темы или раздела. В конце месяца, полугодия.	Определение степени усвоения обучающимися учебного материала. Определение результатов обучения.	в форме оценки выполненных работ
<b>Итоговый контроль</b>		

В конце учебного года или курса	Определение изменения уровня развития детей, их творческих способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование обучающихся на дальнейшее обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.	в форме выполнения и защиты итогового проекта.
---------------------------------	--	--

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

**Текущий контроль** осуществляется в форме опросов, контрольных занятий, самостоятельных работ.

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

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

Данная программа не предусматривает выдачу документа об обучении.

## 2.4 Оценочные материалы

Оценочные материалы курса включают оценочные материалы для демонстрационного экзамена по стандартам «Ворлдскиллс Россия» о компетенции «графический дизайн». (Приложение 1)

## 2.5 Методические материалы

<i>методические особенности организации образовательного процесса</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Групповая работа с учетом возрастных особенностей групп.</li> <li>✓ формы организации учебного занятия – групповая, индивидуальная, фронтальная</li> </ul>
<i>методы обучения и воспитания</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ обучения (словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский, проблемный; игровой, проектный, эвристический и пр.) и воспитания (убеждения, поощрения,</li> </ul>

<i>педагогические технологии</i>	✓ технология группового обучения, коллективного взаимообучения, дифференцированного обучения, разноуровневого обучения, развивающего обучения, проблемного обучения, лично—ориентированного обучения, первой помощи пострадавшим, ИТД.
<i>дидактические материалы</i>	✓ наглядные, демонстративные пособия, тренажеры; подборки материалов, игр, заданий, раздаточный материал по темам и разделам, технологические карты, образцы изделий, банк
<i>методические разработки</i>	✓ подборки разноуровневых заданий, сценарии, разработки

## Приложения

### Приложение 1

№	Неделя	Тема	Часы
1	05.09.2023	Повторение курса графического дизайна. Результаты деятельности. Мотивационный аспект.	1
2	12.09.2023	Повторение курса графического дизайна. Результаты деятельности. Мотивационный аспект.	1
3	19.09.2023	Программа <b>Adobe Illustrator</b> : проект иллюстрации	1
4	26.09.2023	Программа <b>Adobe Illustrator</b> : проект иллюстрации	1
5	31.09.2023	Программа <b>Adobe Illustrator</b> : проект иллюстрации	1
6	07.10.2023	Программа <b>Adobe Illustrator</b> : проект иллюстрации	1
7	14.10.2023	Новые приемы работы с объектами.	1

8	21.10.2023	Новые приемы работы с объектами.	1
9	28.10.2023	Новые приемы работы с объектами.	1
10	07.11.2023	Новые приемы работы с объектами.	1
11	14.11.2023	Работа с растровыми изображениями.	1
12	21.11.2023	Работа с растровыми изображениями.	1
13	28.11.2023	Работа с растровыми изображениями.	1
14	5.12.2023	Работа с растровыми изображениями.	1
15	12.12.2023	Работа с растровыми изображениями.	1
16	19.12.2023	Работа с растровыми изображениями.	1
17	09.01.2024	Использование спецэффектов. Создание макета.	1
18	16.01.2024	Использование спецэффектов. Создание макета.	1
19	23.01.2024	Использование спецэффектов. Создание макета.	1
20	30.01.2024	Использование спецэффектов. Создание макета.	1



21	06.02.2024	Приемы работы в редакторе растровой графики Photoshop.	1
22	13.02.2024	Приемы работы в редакторе растровой графики Photoshop.	1
23	20.02.2024	Анимация.	1
24	27.02.2024	Анимация.	1
25	06.03.2024	Анимация.	1
26	13.03.2024	Анимация.	1
27	20.03.2024	Итоговая творческая работа.	1
28	03.04.2024	Итоговая творческая работа.	1
29	10.04.2024	Итоговая творческая работа.	1
30	17.04.2024	Итоговая творческая работа.	1
31	24.04.2024	Применение правил композиции в рекламе и плакатах.	1
32	08.05.2024	Применение правил композиции в рекламе и плакатах.	1

33	15.05.2024	Применение правил композиции в рекламе и плакатах.	1
34	22.05.2024	Применение правил композиции в рекламе и плакатах.	1

### Список литературы

#### Нормативно-правовые акты и документы

1. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ (последняя редакция). 29 декабря 2012 года N 273-ФЗ .
2. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. N 304-ФЗ "О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" по вопросам воспитания обучающихся
3. Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).
4. Проект Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (документ пока не принят)
5. Методические рекомендации по реализации образовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий
6. Паспорт приоритетного проекта Доступное дополнительное образование для детей
7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.
8. Приказ Министерства Просвещения РФ от 09.11.2018\_№ 196\_Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по ДОП
9. Приказ Минпросвещения России от 16.09.2020 № 500 \_ Об утверждении примерной формы договора об образовании по дополнительным общеобразовательным программам
10. Приказ Минпросвещения России от 30.09.2020 № 533 \_ О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по ДОО
11. Приказ Минтруда России 2018 №298н\_Стандарт педагога дополнительного образования детей и взрослых

12. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
13. Распоряжение Министерства Просвещения РФ от 17.12.2019\_ N P-136 \_Об утверждении метод. реком. по созданию новых мест
14. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года
15. Указ президента РФ\_О национальных целях и стратегических задачах развития РФ до 2024
16. Целевая модель развития региональных систем ДОД
17. Паспорт федерального проекта «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации»
18. Паспорт —Национальный проект —Образование (1 декабря 2019 года – 31 декабря 2024 года)
19. Письмо Минпросвещения России от 07.05.2020 № ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий»

#### **Литература для педагога**

1. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс. — М.: КоЛибри, 2018. — 272 с.
2. Алексеев А. Г. Дизайн-проектирование. — М.: Юрайт, 2020. — 91 с.
3. Аллен Дж. Базовые геометрические формы для дизайнеров и архитекторов / Дж. Аллен. — СПб.: Питер, 2017. — 85 с.
4. Ахремко В.А. Сам себе дизайнер интерьера. Иллюстрированное пошаговое руководство / В.А. Ахремко. — М.: Эксмо, 2018. — 96 с.
5. Барташевич А.А. Конструирование изделий из древесины. Основы композиции и дизайна / А.А. Барташевич. — Рн/Д: Феникс, 2017. — 48 с.
6. Берман Д. Do Good Design: как дизайнеры могут изменить мир / Д. Берман. — М.: Символ, 2015. — 200 с.
7. Боун Э. Дизайнер интерьера / Э. Боун. — М.: Махаон, 2018. — 288 с.
8. Елочкин М.Е. Информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера / М.Е. Елочкин. — М.: Academia, 2016. — 396 с.

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

1. Леонтьев, Ю. CorelDRAW – 2000 / Ю. Леонтьев. – СПб: Питер, 2020.
2. Луций, С.А. Самоучитель PhotoShop 7 / С.А. Луций. – СПб: Питер, 2019.
3. Маргулис, Д. Photoshop для профессионалов классическое руководство по цветокоррекции. /Пер. с англ./ Ден Моргулис. – М: 2019.
4. Молочков, В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель /

В.П. Молочков. – СПб: Питер, 2018.

5. Шерман, У. Скетчи. 50 креативных заданий для дизайнеров / Уитни Шерман. – СПб.: Питер, 2019. **Интернет-ресурсы**

1. Есенкова Е.А. Современное учебное занятие в учреждении дополнительного образования детей [электронный ресурс] / Сайт [metodkopilka.ru](http://metodkopilka.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://alexsvr.ucoz.ru/Covrem\\_pedtex.doc](http://alexsvr.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://photoshopmaster.ru/articles/> – свободный.

## Приложения

**Приложение 1.** Оценочные материалы для демонстрационного экзамена по стандартам ворлдскиллс россия по компетенции «графический дизайн». [graficheskij\\_dizajn.pdf](#)