

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ХАБАРОВСКА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ Г. ХАБАРОВСКА
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР «СКАЗКА»

ПРИНЯТА

на заседании
Педагогического совета
МАУДО ДЮЦ «Сказка»
протокол №4 от 29.06.2023 г.



УТВЕРЖДАЮ

Директор
МАУДО ДЮЦ «Сказка»
В.Н. Пашкевич
В.Н. Пашкевич
29 июня 2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Компьютерная графика и дизайн»
(техническая направленность)**

Возраст учащихся: 9-15 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Максименко Елена Владимировна,
педагог дополнительного образования

ХАБАРОВСК-2023

Информационная карта программы

Ведомственная принадлежность	Управление образования администрации г. Хабаровска Хабаровского края
Наименование учреждения	Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования г. Хабаровска «Детско-юношеский центр «Сказка»
Дата образования и организационно-правовая форма учреждения	ДЮЦ «Сказка» образован в 1990 году. В настоящее время муниципальное автономное учреждение.
Адрес учреждения	681022, Хабаровский край, г. Хабаровск, ул. Сигнальная, дом 4, тел. 8 (4212) 98-04-53
Фамилия, имя, отчество педагога	Максименко Елена Владимировна
Образование педагога	высшее, профессиональная переподготовка «Педагогика дополнительного образования детей и взрослых»
Должность	педагог дополнительного образования
Контактные телефоны	рабочий телефон 8 (4212) 98-04-53
Полное название образовательной программы	дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика и дизайн»
Специализация программы	техническая
Тип программы	общеразвивающая
Уровень освоения программы	базовый
Цель программы	создание благоприятных условий для развития творческих способностей и креативного мышления через изучение основ компьютерной графики и дизайна.
Задачи программы	сформировать умения использования компьютера как средства решения практических задач, связанных с графикой; научить применять основные инструменты векторных и растровых программ; развитие творческих способностей и расширение кругозора учащихся; способствовать развитию креативного мышления и индивидуальности.
Срок реализации	1 год
Место проведения	МАУДО ДЮЦ «Сказка» ул. Сигнальная, дом 4
Возраст участников	9 – 15 лет
Контингент уч-ся	школьники
Краткое содержание программы	Программа нацелена на изучение векторной и растровой графики, затрагивает основы компьютерной верстки. Обучение проходит на программном обеспечении Figma, Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, Express. После каждого модуля ребята выполняют итоговый проект, принимают участие в конкурсах и выставках различных уровней.
История осуществления	Программа разработана в 2023 году и будет реализована в 2023-2024 учебном году.

реализации программы	
Прогнозирование возможных (ожидаемых) позитивных результатов.	научатся работать в программах дизайна и графики (Figma, Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, Express); освоят основные инструменты для создания векторных и растровых изображений; будут уметь проводить самооценку своего труда; будут демонстрировать коммуникативные умения; сформирую навыки безопасного и целесообразного использования компьютерных программами и сети Интернет.
Прогнозирование возможных негативных результатов.	Содержание программы может быть не полностью освоено обучающимися в силу организационных моментов (совмещение нескольких направлений дополнительного образования и соответственно накладок в расписаниях) и личностных особенностей ребенка (характер, низкая мотивация к техническим знаниям).
Прогнозирование коррекции возможных негативных результатов	Индивидуальное сопровождение ребенка и дифференцированный подход при работе в группах.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик ДООП

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика и дизайн» разработана согласно требованиям следующих нормативно-правовых актов и государственных программных документов:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» (от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ);
- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года и плана мероприятий по ее реализации»;
- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 г. №996-р «Стратегия развития и воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
- Постановление Главного врача от 28.09.2020 №28 СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление администрации г. Хабаровска от 25.10.2019г. №3501 «Об утверждении Положения о персонифицированном дополнительном образовании детей на территории городского округа «Город Хабаровск»;
- Устав МАУДО ДЮЦ «Сказка».

Актуальность

Информационные технологии становятся одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе. Компьютерный дизайн является не только одним из инструментов постижения мира, но и средством интеллектуального развития детей.

Кроме того, данное направление вызывает большой интерес у «современных» детей, оно позволяет им развить большой спектр умений, образное и пространственное мышление, дает возможность повысить свою компетентность в области компьютерного проектирования, а также развивает нестандартное мышление для решения различных задач. В будущем это позволит учащимся стать конкурентоспособными и успешными личностями.

Новизна и отличительная особенность

В программе переработан календарный учебный график, добавлены новые темы, в ходе работы ребята познакомятся с новыми программами для графического дизайна. Процесс изучения программы подразумевает изучение не только основы векторной графики, но и растровой графики.

Отличительной особенностью данной программы является то, что ребята в ходе проектной деятельности разработают индивидуальные проекты на выбор (календарь, планер, обложка для книги и д.р.)

Педагогическая целесообразность

Программа направлена на формирование специальных компетенций, необходимых в профессиональном самоопределении и дальнейшем выборе профессии.

Адресат программы

Программа рассчитана на обучающихся 9-15 лет заинтересованных в занятиях данного направления, на основании заявления родителя (законного представителя).

Зачисление детей на данную программу, осуществляется в соответствии с рекомендациями СП 2.4.3648-20, без предварительного отбора.

Объем и срок освоения программы

Срок реализации	Общее количество часов	Количество занятий в неделю	Продолжительность одного занятия	Количество часов в неделю
1 год	172	2	2 часа	4

Режим организации занятий

Продолжительность 1 часа занятий - 40 минут, перерыв между занятиями 10 мин.

Формы организации образовательного процесса

Используемые формы организации деятельности детей на занятии: групповые и индивидуальные проектные работы.

Используемые формы занятий: презентация, лекция с элементами беседы, выполнение творческого задания, практические занятия, проектная деятельность, конкурс.

Занятия включают здоровые берегающие технологии в образовании: организационные моменты, проветривания помещения, перемены, перерывы, во время которых выполняются упражнения для глаз и физические упражнения для профилактики общего утомления.

1.2 Цель и задачи программы

Цель: создание благоприятных условий для развития творческих способностей и креативного мышления через изучение основ компьютерной графики и дизайна.

Задачи:

Предметные:

- сформировать умения использования компьютера как средства решения практических задач, связанных с графикой;
- научить применять основные инструменты векторных и растровых программ.

Метапредметные:

- развить творческие способности и расширение кругозора учащихся;
- способствовать развитию креативного мышления и индивидуальности;
- способствовать развитию трудолюбия и усидчивости.

Личностные:

- способствовать проявлению познавательные интересы в области IT с учётом индивидуальных интересов, способностей, достижений;
- развивать готовность к осознанному выбору и построению индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов, потребностей.

1.3 Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	Основы компьютерной графики	6	4	2	Практическая работа
2	Растровая графика	62	10	52	Проект
3	Векторная графика	66	10	56	Проект
4	Компьютерная верстка	22	6	16	Проект
5	Проектная деятельность	16	-	16	Защита проектов

	Итого	172			
--	--------------	-----	--	--	--

Содержание

Раздел 1. Основы компьютерной графики

Теоретическая часть: Дизайн и его разновидности. Понятие, виды и применение компьютерной графики. Характеристики векторного и растрового изображения. Первичные и вторичные цвета.

Практическая работа: Цветовые модели: RGB, CMYK, LAB, HSB. Цветовой охват. Цветовой круг.

Раздел 2. Растровая графика

Теоретическая часть: Знакомство со средой графического редактора Adobe Photoshop. Использование инструментов рисования и заливки. Фильтры: основные сведения, применение фильтров. Работа с масками. Векторные контуры фигуры. Добавление и редактирование текста в Adobe Photoshop.

Практическая работа: Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение. Основы коррекции цвета, тона. Ретуширование изображений. Фильтры: основные сведения, применение фильтров. Работа с масками. Векторные контуры фигуры. Особенности создания компьютерных коллажей. Создание коллажа на заданную тему. Создаем композиции из фигур. Основы коррекции цвета, тона. Ретуширование изображений. Создание пейзажа. Создание иконок. Создание открытки. Ретуширование изображений. Особенности создания компьютерных коллажей. Создание коллажа на заданную тему. Шрифтографика – метод дизайна. Создание композиции со шрифтами. Ввод текста. Изменение регистра шрифта. Инструменты заголовочного текста. Выделение фрагментов текста. Блочный (абзачный) текст. Размещение текста в объекте произвольной формы. Направление текста вдоль контура

Раздел 3. Векторная графика

Теоретическая часть: Adobe Illustrator: назначение и возможности, преимущества и недостатки. Рабочая среда и интерфейс пользователя. Полиграфическая продукция. Фирменный стиль. Логотип и его виды.

Практическая работа: Блок инструментов Adobe Illustrator. Освоение интерфейса векторного редактора Adobe Illustrator. Построение примитивов (прямоугольник, эллипс, полигон и др.). Создание первого рисунка с помощью базовых векторных элементов. Работа с заливкой и обводками объектов. Инструменты выделения, присвоение цвета объектам, выравнивание и распределение объектов. Рисование персонажа с использованием света и тени. Использование инструмента «Перо». Техники рисования в программе Adobe Illustrator – рисование по силуэту. Создание

изображений с использованием спецэффектов: интерактивные искажения, экструзия. Освоение приемов работы со слоями. Создание сложных изображений. Трассировка изображений. Обрисовка растровых изображений. Работа с текстом (текст в области, текст по контуру, преобразование текста в кривые, глифы и др.). Figma: назначение и возможности, преимущества и недостатки. Эффект low-poly. Знакомство рабочей областью Figma. Маски и режимы наложения в Figma. Перо в Figma. Возможности использования плагинов в Figma. Создание иллюстраций в Figma. Создание макета web-страницы в Figma.

Раздел 4. Компьютерная верстка

Теоретическая часть: Освоение интерфейса векторного редактора Adobe InDesign. Разметка и макет страницы. Размещение (импорт) текста, перетекание текста.

Практическая работа: Разметка и макет страницы. Управление страницами и шаблоны. Редактирование, размещение (импорт), перетекание текста. Трекинг и кернинг. Разработка итогового проекта по разделу. Буклет.

Раздел 5. Проектная деятельность

Теоретическая часть: -

Практическая работа: Разработка итогового проекта на выбор (календарь, планер, обложка для книги и др.)

1.4 Планируемые результаты

Предметные результаты:

- научатся работать в программах дизайна и графики (Figma, Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, Express);
- освоят основные инструменты для создания векторных и растровых изображений.

Метапредметные результаты:

- смогут планировать и организовывать проектную деятельность;
- будут уметь проводить самооценку своего труда;
- будут демонстрировать коммуникативные умения;
- сформирую навыки безопасного и целесообразного использования компьютерных программами и сети Интернет.

Личностные результаты

- будут проявлять познавательные интересы в области компьютерной графики и дизайна с учётом индивидуальных интересов, способностей, достижений;

– будут демонстрировать навыки наблюдения, накопления фактов, исследовательской деятельности.

– будут выражать готовность к осознанному выбору и построению индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов, потребностей.

1.5 Календарный учебный график

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов
1	2	3
1	Дизайн и его разновидности. Понятие, виды и применение компьютерной графики. Форматы хранения графических изображений.	2
2	Характеристики векторного и растрового изображения. Первичные и вторичные цвета.	2
3	Цветовые модели: RGB, CMYK, LAB, HSB. Цветовой охват. Цветовой круг.	2
4	Знакомство со средой графического редактора Adobe Photoshop.	2
5	Использование инструментов рисования и заливки.	2
6	Фильтры: основные сведения, применение фильтров. Работа с масками.	2
7	Векторные контуры фигуры.	2
8	Добавление и редактирование текста в Adobe Photoshop.	2
9	Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение.	2
10	Фильтры: основные сведения, применение фильтров.	2
11	Работа с масками.	2
12	Векторные контуры фигуры.	2
13	Создаем композиции из фигур.	2
14		2
15	Основы коррекции цвета, тона.	2
16	Ретуширование изображений.	2
17		2
18	Создание пейзажа.	2
19		2
20	Создание иконок.	2
21		2
22	Создание открытки.	2
23		2
24	Ретуширование изображений.	2
25		2
26	Особенности создания компьютерных коллажей.	2
27		2
28	Создание коллажа на заданную тему.	2
29		2
30	Шрифтографика – метод дизайна.	2
31	Создание композиции со шрифтами. Ввод текста. Изменение регистра шрифта.	2
32		2
33	Инструменты заголовочного текста. Размещение текста в объекте произвольной формы.	2

34	Направление текста вдоль контура	2
35	Adobe Illustrator: назначение и возможности, преимущества и недостатки.	2
36	Рабочая среда и интерфейс пользователя.	2
37	Полиграфическая продукция.	2
38	Фирменный стиль.	2
39	Логотип и его виды.	2
40	Блок инструментов Adobe Illustrator.	2
41	Освоение интерфейса векторного редактора Adobe Illustrator.	2
42	Построение примитивов (прямоугольник, эллипс, полигон и др.).	2
43	Создание первого рисунка с помощью базовых векторных элементов.	2
44	Работа с заливкой и обводками объектов.	2
45	Инструменты выделения, присвоение цвета объектам, выравнивание и распределение объектов.	2
46	Использование инструмента «Перо».	2
47	Создание пейзажа.	2
48	Создание натюрморта.	2
49	Техники рисования в программе Adobe Illustrator – рисование по силуэту.	2
50	Создание изображений с использованием спецэффектов: интерактивные искажения, экстрюзия	2
51	Освоение приемов работы со слоями.	2
52	Создание сложных изображений.	2
53	Трассировка изображений.	2
54	Обрисовка растровых изображений.	2
55	Работа с текстом (текст в области, текст по контуру, преобразование текста в кривые, глифы и др.).	2
56	Рисование персонажа с использованием света и тени.	2
57	Эффект low-poly	2
58	Figma: назначение и возможности, преимущества и недостатки.	2
59	Знакомство рабочей областью Figma	2
60	Маски и режимы наложения в Figma	2
61	Перо в Figma	2
62	Возможности использования плагинов в Figma	2
63	Создание иллюстраций в Figma	2
64		2
65	Создание макета web-страницы в Figma	2
66		2
67		2
68	Освоение интерфейса векторного редактора Adobe InDesign.	2
69	Разметка и макет страницы.	2
70	Размещение (импорт) текста, перетекание текста.	2
71	Разметка и макет страницы.	2
72	Управление страницами и шаблоны.	2
73	Редактирование, размещение (импорт), перетекание текста.	2
74	Трекинг и кернинг.	2
75	Разработка итогового проекта по разделу. Буклет.	2
76		2
77		2
78		2
79	Разработка итогового проекта	2

80		2
81		2
82		2
83		2
84		2
85		2
86		2
	ИТОГО	172

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

Для работы необходим компьютер для всех рабочих мест по количеству детей в группе. Оснащение компьютеров с возможностью выхода в Internet с каждого рабочего места. Интерактивная доска/проектор для педагога. Цветной принтер и сканер. Программное обеспечение Adobe Master Collection на количество рабочих мест. Акустические системы (колонки, сабвуфер) и наушники. В работе могут использоваться справочники по компьютерной графике.

Кадровое обеспечение:

Требуется специалист с высшим образованием, прошедший обучение по программе «Педагог дополнительного образования» или «Графический дизайнер».

Методическое обеспечение программы:

- Плакат «Правила работы за персональным компьютером».
- Стенд с информацией по темам: «Правила техники безопасности».
- Стенд «Допустимое время работы детей за компьютером», «Комплекс гимнастических упражнений для глаз, рук, опорно-двигательного аппарата».
- Справочная литература, литература по дизайну, журналы образцами полиграфии, позволяющие учащимся получать интересующую информацию о практическом применении знаний по web-дизайну.

Дидактическое и учебно-методическое обеспечение включает в себя информационные ресурсы сети Internet с использованием таких ресурсов как:

- <https://www.figma.com/>

Методическое обеспечение для самообразования:

- учебно-методическая литература;
- планы-конспекты занятий;

- обучающие видеоматериалы;
- опыт коллег размещающих работы в глобальной сети «Internet»;
- образовательные методы обучения высших учебных заведений;
- самостоятельное постоянное изучение ведущих отраслей IT;
- отслеживание литературы в области дизайна участие в online конференциях, форумах и вебинарах.

2.2 Формы аттестации/контроля

Деятельность обучающихся, оценивается по:

- итогам их личных достижений;
- участию в конкурсах и выставках;
- защите индивидуальных проектов;
- результатам финальной оценки знаний учащихся по мониторингу знаний, умений и навыков (Приложение)

2.3 Формы представления результатов

Оценочный лист (Приложение)

2.4 Воспитательный компонент

№	Название темы занятий	Воспитательная направленность	Формы реализации
1.	Основы компьютерной графики	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Инструктаж. Беседа. Практическая работа.
2.	Растровая графика	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Педагогическое наблюдение. Беседа. Практическая работа.
3.	Векторная графика	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Педагогическое наблюдение. Беседа. Практическая работа.
4.	Компьютерная верстка	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Педагогическое наблюдение. Беседа. Практическая работа.
	Проектная деятельность	Трудовое воспитание. Ценности научного познания	Педагогическое наблюдение. Беседа. Практическая работа.

2.5 Список литературы

1. Адамс, Ш. Дизайн и цвет. Практикум. Реальное руководство по использованию цвета в графическом дизайне / Ш. Адамс - М.: КоЛибри, 2020. - 484 с.
2. Батлер, Джил Универсальные принципы дизайна: 125 способов улучшить юзабилити продукта, повлиять на его восприятие потребителем, выбрать верное дизайнерское решение и повысить эффективность / - М.: КоЛибри, 2019. - 752 с.
3. Миронов, Д.Ф. Основы Photoshop CS2. Учебный курс. - СПб: Питер, 2006. - 384 с. ил.
4. Пантюхин, П.Я. Компьютерная графика. В 2-х т.Т. 1. Компьютерная графика: Учебное пособие / П.Я. Пантюхин. - М.: ИД ФОРУМ, НИЦ ИНФРА-М, 2019. - 88 с.
5. Стьюер, Шерон Креативное мышление в Photoshop. Новый подход к цифровому искусству / Шерон Стьюер. - М.: НТ Пресс, 2017. - 272 с.
6. Успенский, А.А. Живопись. Рисунок. Дизайн; Скорпион - М., 2019. – 184 с.

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ _____ ОБЪЕДИНЕНИЯ _____ ГРУППЫ

№ п/п	Фамилия Имя	Критерий	Проект в Adobe Photoshop.	Проект в Adobe Illustrator	Проект в Figma	Проект в Adobe InDesign.	Проект в Adobe Express.	Участие в конкурсные мероприятиях	Участие в выставках	Разработан итоговый проект	Оформленное портфолио	Кол-во баллов
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												

Оценка будет производиться по 10-бальной шкале

