

ПРИНЯТА  
педагогическим советом  
протокол № 1\_ от « 30\_» 08 20 23г.

УТВЕРЖДЕНА  
приказом № 227  
от «01» 09 2023г.

Директор МБОУ «Лицей №48»  
г. Калуги

Зиновьева Г.В.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»**

Возраст обучающихся: 12-16 лет

Срок реализации программы: 1 год

Автор-составитель программы:

**Ермаков Александр Константинович,**

учитель математики-информатики

## ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

<b>Полное название программы</b>	<b>Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн»</b>
<b>Автор-составитель программы, должность</b>	Ермаков Александр Константинович, учитель математики – информатики МБОУ «Лицей №48» г. Калуги
<b>Адрес реализации программы</b>	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение «Лицей №48» города Калуги Адрес 248017 г. Калуга, бульвар Моторостроителей, дом 16 Тел. 511333
<b>Вид программы</b>	– по степени авторства - авторская – по форме организации содержания – комплексный; – о уровню освоения - базовый
<b>Направленность</b>	<i>техническая</i>
<b>Вид деятельности</b>	<i>согласно Приложению 3 данного Положения</i>
<b>Срок реализации программы</b>	<i>1 год (68 часов)</i>
<b>Возраст детей</b>	От 12 до 15 лет
<b>Форма реализации программы</b>	<i>групповая, индивидуальная</i>
<b>Форма организации образовательной деятельности</b>	<i>Школа</i>
<b>Название объединения</b>	«Компьютерный дизайн»
<b>Педагоги, реализующие программу</b>	Ермаков Александр Константинович

## РАЗДЕЛ 1.

### «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»

#### 1.1 Пояснительная записка

Программа дополнительных курсов «Графический дизайн» разработана для учащихся средней школы с целью повышения интереса к информационным технологиям, развитию творческого потенциала в области компьютерной графики и дизайна, а также с целью выявления дальнейшего профессионального интереса среди учащихся школы.

Дополнительные образовательные программы, в том числе и в образовательной области информационных технологий, дополняют и развивают возможности базовых и профильных курсов в удовлетворении разнообразных образовательных потребностей учащихся. Эти программы прямо связаны с выбором каждым школьником того содержания образования, которое отражает его интересы, как в настоящий момент, так и в связи с последующими жизненными планами.

**Актуальность программы** обусловлена тем, что работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры. На любом предприятии время от времени возникает необходимость в подаче рекламных объявлений в газеты и журналы или просто в выпуске рекламной листовки или буклета. Без компьютерной графики не обходится ни одна современная мультимедийная программа. Основные трудозатраты в работе редакций и издательств также составляют художественные и оформительские работы с графическими программами.

#### **Отличительные особенности программы**

Важной особенностью освоения данной программы является то, что она не дублирует общеобразовательные программы в области информатики. Ее задачи иные - развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся; воспитание правильных моделей деятельности в областях применения растровой и векторной графики компьютерной графики; профессиональная ориентация.

Программа «Графический дизайн» имеет техническую направленность и относится к направлению «Компьютерный дизайн».

#### **Адресат программы**

Возраст учащихся: 12-15 лет. Учащиеся лица 6-7 классов по заявлению родителей.

#### **Особенности организации образовательного процесса**

**Объем программы:** 1 год (68 часа).

**Срок реализации программы:** 1 год

**Форма обучения:** очная, групповая.

**Режим занятий:** 68 часов в год – 2 часа в неделю.

**Режим занятий:** 1 раз в неделю по 2 часа.

#### **Условия набора**

Набор осуществляется без предварительного отбора, формируются из числа 6-7 классов по заявлению родителей.

#### **Условия формирования групп**

Группы формируются в соответствии с возрастом учащихся. Допускается комплектование разновозрастных групп.

При планировании образовательного процесса предусматриваются следующие **формы организации познавательной деятельности:**

- ✓ коллективные (фронтальные со всем составом);
- ✓ групповые;
- ✓ индивидуальные.

**Виды занятий** – учебные, практические, контрольные, открытые занятия, самостоятельная работа.

## **1.2 Цели и задачи**

### **Цель программы:**

Овладение умениями использования графических редакторов векторной и растровой графики при создании цифровых изображений.

### **Задачи:**

#### *Образовательные:*

- расширение представления школьников о возможностях компьютера, областях его применения;
- формирование системы базовых знаний и навыков для работы с векторной и растровой графикой;
- расширение базы для ориентации учащихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера.

#### *Личностные:*

- формировать культуру выступления;
- воспитывать волевые качества учащихся: целеустремленность, решительность, дисциплинированность, ответственность, настойчивость;
- формировать потребность учащихся к саморазвитию, личностному самоопределению и непрерывному образованию;

- развивать готовность самостоятельно планировать и осуществлять учебную деятельность, организовывать учебное сотрудничество с педагогами и сверстниками;
- развивать познавательную активность, интеллектуальные, творческие и коммуникативные способности учащихся;
- развивать способности аналитически мыслить, сравнивать, обобщать, классифицировать изучаемый материал.

*Метапредметные:*

- самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности;
  - самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность;
  - уметь продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты.
  - развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности,
  - формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности.
  - формирование творческого подхода к поставленной задаче;
  - формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения.

### 1.3. Содержание программы

#### УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование разделов и дисциплин	Всего часов	Распределение часов по неделям		
			В том числе		Форма контроля
			Теория	Практические занятия	
1.	Раздел I. Изучение векторного графического редактора Adobe Illustrator.	45	10	35	просмотр
2.	Раздел II. Изучение растрового графического редактора Adobe Photoshop.	15	-	15	просмотр
3.	Раздел III. Применение возможностей растрового графического редактора Adobe Photoshop при обработке фотографий, созданий коллажей, ретуши и др.	8		8	Итоговый проект
	Итого:	68	10	58	

№ п/п	Наименование и содержание разделов	Всего часов
	<b>Раздел I. Изучение векторного графического редактора Adobe Illustrator.</b>	<b>45</b>
1.	ТБ. Введение. Интерфейс программы AdobeIllustrator. Знакомство с рабочей областью.	1
2.	Изучение панели инструментов, палитр, режимы отображения, способы масштабирования.	1
3.	Построение примитивов (прямоугольник, эллипс, полигон и др.). Работа с обводками.	1
4.	Создание дополнительных обводок, работа с палитрой Обводка.	1
5.	Работа с палитрой Appearance.	1
6.	Инструменты выделения, присвоение цвета объектам, выравнивание и распределение объектов.	1
7.	Работа с палитрой Цвет и панелью Control	1
8.	Заливка и обводка объектов. Работа с палитрой «Образцы».	1
9.	Создание градиентной заливки. Палитра «Градиент», «Цвет», цветовые группы.	1
10.	Настройка фонтанных заливок. Сохранение на палитре Образцы.	1
11.	Создание бесшовных паттернов (цветочный и геометрический орнамент).	1
12.	Вспомогательные элементы интерфейса: линейка, сетка, направляющие. Создание упаковки.	1

13.	Создание подарочного пакета с использованием паттернов.	1
14.	Трансформация объектов: поворот, вращение, отражение, наклон. Изменение порядка фигур. Создание простейшего проекта «Домик в деревне».	1
15.	Трансформация объектов: поворот, вращение, отражение, наклон. Изменение порядка фигур. Создание простейшего проекта «Домик в деревне».	1
16.	Эффекты и трансформации (свободная трансформация, втягивание и раздутие, зиг-заг и др.). Проект «Цветы в вазе».	1
17.	Создание сложных форм из простых при помощи палитры «Обработка контуров».	1
18.	Техника Оверлеппинг	1
19.	Использование инструмента «Перо».	1
20.	Работа с узлами и точками.	1
21.	Редактирование контуров, операции с опорными точками при работе с группы инструментов Перо.	1
22.	Работа с инструментом градиентная сетка.	1
23.	Работа с инструментом градиентная сетка (продолжение).	1
24.	Техники рисования в программе Adobe Illustrator – рисование по силуэту.	1
25.	Техники рисования в программе Adobe Illustrator – рисование по силуэту.	1
26.	Работа с инструментами Перспектива	1
27.	Работа с инструментами Перспектива	1
28.	Работа с текстом (текст в области, текст по контуру, преобразование текста в кривые, глифы и др.).	1
29.	Верстка текста в Adobe Illustrator при помощи панелей Character.	1
30.	Палитры форматирования текста. Создание флайера.	1

31.	Работа со слоями. Маски отсечения.	1
32.	Создание театральной афиши с помощью Adobe Illustrator.	1
33.	Создание театральной афиши с помощью Adobe Illustrator (продолжение).	1
34.	Создание типографического постера с помощью Adobe Illustrator.	1
35.	Создание типографического постера с помощью Adobe Illustrator (продолжение).	1
36.	Создание элементов фирменного стиля (логотипа).	1
37.	Создание элементов фирменного стиля (визитки).	1
38.	Создание элементов фирменного стиля (разработка упаковки).	1
39.	Создание элементов фирменного стиля (разработка деловой документации).	1
40.	Создание элементов фирменного стиля (создание конвертов).	1
41.	Создание элементов фирменного стиля (разработка папки).	1
	<b>Раздел II. Изучение растрового графического редактора Adobe Photoshop.</b>	<b>15</b>
42.	Интерфейс программы Adobe Photoshop. Знакомство с рабочей областью.	1
43.	Изучение панели инструментов Tools. Знакомство с панелью Опций.	1
44.	Использование инструмента Волшебная палочка. Работа с Прямоугольным и Круглым выделением.	1
45.	Работа со слоями. Палитра Слои. Добавление, копирование, удаление слоя. Изменение порядка. Стили слоя.	1
46.	Работа с инструментом Кисть. Настройка кисти. Создание собственной кисти.	1
47.	Настройка изображения. Команды автокоррекции: яркость и контраст, цветовой баланс, цветовой тон и насыщенность.	1
48.	Изучение инструментов реставрации и ретуширования изображения: штамп, лечащая кисть, заплатка.	1
49.	Ретушь и восстановление старинных фотографий при помощи дополнительных плагинов.	1
50.	Работа с заливками. Однородные заливки, градиентные заливки. Изучение группы инструментов: Размытие, резкость, Искажение.	1
51.	Изучение инструментов группы Rep. Приемы работы с инструментом Rep при выделении графических объектов.	1
52.	Работа с инструментом Текст. Текстовый слой. Стилизация текста.	1
53.	Работа с Масками. Использование каналов и режима Быстрой маски.	1
54.	Работа с Масками слоя. Создание Маски текста.	1



55.	Улучшение оттенков и контраста, коррекция экспозиции с помощью корректирующих слоев. Цветовая автокоррекция.	1
56.	Использование фильтров Adobe Photoshop при работе с растровыми изображениями.	1
	<b>Раздел III. Применение возможностей растрового графического редактора Adobe Photoshop при обработке фотографий, созданий коллажей, ретуши и др.</b>	<b>8</b>
57.	Создание коллажа. Фотомонтаж.	1
58.	Создание коллажа. Фотомонтаж.	1
59.	Создание спец. эффектов в программе Adobe Photoshop с использованием фильтров и стилей слоя.	1
60.	Ретушь и восстановление старинной фотографии.	1
61.	Ретушь и восстановление цветной фотографии	1
62.	Перевод из черно-белого изображения в цветное	1
63.	Перевод из черно-белого изображения в цветное	1
64.	Создание эффекта «Глянцевой обложки»	1
65.	Создание эффекта «Глянцевой обложки»	1
66.	Цветокоррекция изображений, подготовка к печати.	1
<b>Всего часов:</b>		<b>68</b>

## Раздел I. Изучение векторного графического редактора Adobe Illustrator

### Теория

- Знакомство с техникой безопасности;
- Изучение принципа работы векторной графики. Цветовая модель CMYK;
- Изучение интерфейса векторного графического редактора Adobe Illustrator;
- Знакомство с Главным меню, меню Контрол, Панелью инструментов, рабочей областью.

### Практика

- Настройка рабочего пространства редактора Adobe Illustrator;
- Обучение работе с инструментарием программы Adobe Illustrator, палитрами, настройка монтажной области;
- Работа с заливками и контурами;
- Изучение палитры Обработка контуров;
- Работа с кривыми безье;
- Работа с текстом.

## Раздел II. Изучение растрового графического редактора Adobe Photoshop

### Практика

- Изучение принципа работы с растровой графикой. Цветовая модель RGB;
- Изучение интерфейса графического редактора Adobe Photoshop;
- Знакомство с Главным меню, меню Опций, Панелью инструментов, рабочей областью.
- Настройка рабочего пространства редактора Adobe Photoshop;
- Обучение работе с инструментарием программы Adobe Photoshop, палитрами, настройка рабочей области;
- Изучение принципа работы инструментов выделения;
- Ретушь изображений, старинных фотографий;
- Перевод из черно-белого в цвет;
- Работа со слоями, создание коллажей.

### **Раздел III. Применение возможностей растрового графического редактора Adobe Photoshop при обработке фотографий, созданий коллажей, ретуши и др.**

#### Практика

- Изучение фильтров, спецэффектов и их применение при обработке фотографий, созданий коллажей, ретуши и др;
- Изучение и применение эффектов наложения к цифровому изображению.

#### **1.4 Планируемые результаты**

Основным результатом обучения является достижение базовой информационно-коммуникационной компетентности учащегося:

*иметь представление:*

– о роли и месте графического дизайна в области цифровых технологий;

*знать:*

- 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;
  - особенности работы с текстовыми слоями и использования текстовых надписей в графическом документе;
  - назначение и виды спецэффектов;
  - назначение и виды фильтров.
- 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 введённый текст;
- применять возможности программы Adobe Photoshop для создания сложных фотоколлажей.
- использовать возможности Adobe Photoshop (слои, выделение, фильтры и т.п.) для создания спецэффектов.

## РАЗДЕЛ № 2

# «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»

## 2.1 Календарно-тематический план (составляется ежегодно)

Вынесено в отдельный документ

## 2.2 Условия реализации программы

### Материально-техническое обеспечение программы

- ноутбуки в расчете на каждого учащегося в группе;
- Проектор и экран;
- цветной принтер;
- пакет специальных компьютерных программ: MSOffice (Word, Excel, PowerPoint), Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.
- кабинет для занятий вместимостью не менее 15 чел.;
- ватман, ручки, стикеры, маркеры, карандаши.

## 2.3. Формы контроля и аттестации

Формы контроля: текущий, промежуточный, итоговый.

Исследовательская работа школьников имеет самостоятельное значение для контроля знаний исследовательского уровня. Такой контроль может быть реализован для отдельных групп, учащихся, выступающих на региональном чемпионате WorldSkills. Важно отметить, что система контроля знаний является многоуровневой и соответствует ступеням образовательной программы.

### Формы отслеживания результатов

Текущий контроль: Диагностические задания: опросы, практические работы, тестирование.

Итоговый контроль: включает в себя основные этапы контроля над выполнением работы:

- презентация проекта;
- предзащиту проекта;
- защита проекта.

## 2.4 Оценочные материалы

**Текущий контроль** уровня усвоения материала должен осуществляться по результатам выполнения учащимися практических заданий, например, создание новогодней открытки, календаря с изображением автора и др.

**Тематический контроль** проводится после изучения разделов в форме курсовых отчетных работ: навыки работы с кривыми «Безье», создание графического элемента с помощью простых геометрических фигур, отрисовка собственного логотипа.

**Итоговый контроль** реализуется в форме выполнения итогового проекта «Виртуальный фотоальбом».

## **2.5 Методические материалы**

Методические особенности реализации программы

*Методы обучения:*

Словесный - беседы, описания, объяснения, указания, убеждение, инструктаж, оценка.

Практический - выполнение упражнений, разработка проекта.

*Методики и технологии обучения:*

Проектная деятельность, проблемное обучение, уровневая дифференциация, обучение на основе проблемной ситуации, сотрудничество, развитие критического мышления.

*Формы учебной работы:*

- предметно-тематическое общение. Разбор новых понятий, терминов;
- наглядный метод или объяснительно-иллюстративный. Просмотр документов, видеофильмов;
- тренинг-занятия;
- лекции в виде слайдовых презентаций;
- применение активных форм обучения - защита собственных проектов;
- игровой метод, стимулирующий рост мотивации к обучению, развивающие потребности самостоятельной работы с различными источниками знаний.

Воспитательная деятельность

Содержательные направления воспитательной работы:

- формирование уважительного отношения к альтернативному мнению;
- формирование изменения привычных норм и правил жизни учащихся;
- формирование новых интересов;
- формирование общей и цифровой культуры.

*Методы воспитания:*

- методы формирования сознания личности;
- методы организации деятельности и формирование опыта общественного поведения;
- методы стимулирования поведения деятельности.

Методики/технологии воспитания: убеждение, рассказ, объяснение, разъяснение, лекция, этическая беседа, внушение, инструктаж, диспут, доклад, пример, упражнения, приучение, педагогическое требование, общественное мнение, поручение, воспитательные ситуации; соревнования, поощрение.

*Формы воспитательной работы:*

События, игры, дискуссии.

*Развивающая деятельность*

*Методы развития:* Обучение навыкам обучения в группе и самостоятельной проектной деятельности.

*Методики/технологии развития:* беседа, дискуссии, системы последовательных заданий, проекты, демонстрация, «делай как я».

**Дидактическое и учебно-методическое обеспечение программы**

*Методические материалы для педагога:*

Учебный материал, предлагаемый программой, нацелен на формирование системы знаний у учеников о законах художественно-композиционного творчества в области дизайна и практического развития чувства композиции, что необходимо для формирования проектного мышления и овладения методическими принципами художественно-образного формообразования.

Методика проведения учебной и самостоятельной работы над заданиями должна предусматривать следующие основные этапы:

1. Объяснение теоретического материала по теме задания, установление связей с предыдущими темами и параллельными предметами (при их наличии), выяснение роли, места и значения данной темы в формировании способностей, навыков и умений.
2. Постановка методической цели, формулировка конкретной учебной задачи и содержания предстоящей работы, а также определение условий, требований, ограничений и критериев оценки конечного результата.
3. Коллективное или индивидуальное проведение анализа наиболее существенных вопросов, связанных с содержанием прорабатываемой темы, и определение оптимальных направлений, методов и средств решения поставленных задач.
4. Краткое описание материалов анализа, включающее содержание предполагаемого решения, основные художественно-образные характеристики и композиционно-выразительные средства практического воплощения творческого замысла.
5. Эскизная проработка предлагаемого решения, его обсуждение и утверждение педагогом.
6. Окончательная доработка и чистовое исполнение в электронном виде.
7. Просмотр выполненных работ, их коллективное обсуждение и обоснование выставленной оценки.
8. Предложенные в следующем разделе темы вопросов для повторения пройденного материала по теории и практических заданий по компьютерной графике и дизайну можно рассматривать как рекомендательные.

*Дидактические материалы для учащихся:*

Авторские материалы (Вынесены в отдельный документ)

### **Список литературы**

- Гин, А. Приемы педагогической техники / А. Гин. – М.: Вита-пресс, 2009.
- Жданов, А. Flash5. Краткий курс / А. Жданов. – СПб: Питер, 2001.
- Кнабе, Г.А. Photoshop CS2 Эффективное руководство для новичков. Самоучитель / Г.А. Кнабе. – М.: ИТ-пресс, 2008.
- Колеватов, Н.М. Реализация возможностей медиаобразования в дополнительном образовании детей // Информатика и образование Ежемесячный научно-методический журнал. – №12. – 2012. – С. 9-11.
- Комолова, Н.В. CorelDrawX8. Самоучитель / Н.В. Комолова, Е.С. Яко в лев а. – М.: ВHV, 2016.
- Леонтьев, Ю. CorelDRAW– 2000/ Ю. Леонтьев. – СПб: Питер, 2000.
- Луций, С.А. Самоучитель PhotoShop7 / С.А. Луций. – СПб: Питер, 2005.
- Маргулис, Д. Photoshop6 для профессионалов классическое руководство по цветокоррекции. /Пер. сангл./ДенМоргулис. – М.: 2001.

- Молочков, В. П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель / В. П. Молочков. – СПб: Питер, 2004.
- Сырых, Ю. Современный веб-дизайн. Настольный и мобильный / Ю. Сырых. – М.: Диалектика, 2014.

**Литература для обучающихся и родителей**

- Луций, С. А. Самоучитель PhotoShop 7 / С. А. Луций. – СПб: Питер, 2005.
- Маргулис, Д. Photoshop для профессионалов классическое руководство по цветокоррекции. / Пер. с англ. / Ден Моргулис. – М.: 2001.
- Молочков, В. П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель / В. П. Молочков. – СПб: Питер, 2004.
- Шерман, У. Скetchи. 50 креативных заданий для дизайнеров / Уитни Шерман. – СПб.: Питер, 2015.