

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА»
ЦЕНТР ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ «АКАДЕМИЯ ДЕТСТВА»

«Рассмотрено и принято»
Педагогическим советом
ЦТР «Академия детства»
Протокол № 2 от 31.08.2022 г.

Утверждено
Приказом И.О. директора
МКУДО «Дворец творчества»
О.О. Смолиной
№ 217 от 31.08.2022 г.

Дополнительная
общеразвивающая программа
технической направленности

«Мир дизайна»

Возраст обучающихся: 12-17 лет

Срок реализации: 2 года

Программу составил педагог ДО
Симакова А.М.

Талица
2022

1. Основные характеристики программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Мир дизайна» является программой технической направленности и ориентирована на развитие у обучающихся чувства стиля, правильное распределение времени, профессиональное ориентирование в сфере графического дизайна. Программа ориентирована на изучение графических компьютерных программ векторной и растровой графики в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12. 2012 года № 273-ФЗ.

2. Приказ Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 года № 1008 г. Москва. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

3. Приложение к Приказу Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

4. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242).

5. Приказ Министерства просвещения РФ от 5 августа 2020 года N 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».

6. Проект «Уральская инженерная школа» на 2015-2034 от 06.10.2014 № 453- УГ (с изм. От 31.05.2016 №307 –УГ).

7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4 3648 – 20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Программа предназначена для детей 12-17 лет. Обучающиеся пройдут теорию и практику по приобретению знаний и применению их в различных проектах и сферах жизни.

Новизна предлагаемой программы заключается в том, что графический дизайн является относительно новой и интересной специальностью. Программа является комплексной. Изучение элементов таких предметов как «Цветоведение», «Шрифт», «Основы композиции»,

«Графические редакторы», «Фирменный стиль» знакомит учащихся не только с особенностями дизайнерского мастерства, но и помогает более осознанно выбрать будущую профессию. В ходе обучения учащиеся занимаются проектной деятельностью, что позволяет не только развить художественный вкус, способность анализировать ситуацию, учит ставить перед собой цели и задачи, расставлять акценты, прогнозировать ожидаемый результат, но и сформировать мотивацию к творческой работе.

Актуальность программы обусловлена тем, что дизайн — это долгий процесс от концепции до воплощения идей и их тестирования на практике. Овладевая новыми навыками и решая проблемы, дети развивают в себе независимость, которая способствует их росту, ведь ответы на многие вопросы придется искать самостоятельно, пробовать, ошибаться, пробовать снова. Дизайн увлекает пробовать, пока не получится, как нужно. В конце концов, ребенок развивает не только мастерство, но и уверенность в своих способностях решать проблемы.

Педагогическая целесообразность программы определяется тем, что овладение основами графического дизайна представляется одним из эффективных средств формирования у детей зрительной координации и вкуса, а также помогает развить интеллектуальные способности ребенка. Навыки, полученные в результате обучения графическому дизайну, могут помочь обучающимся в самосовершенствовании и профессиональной ориентации.

Программа разработана с учетом особенностей развития среднего и старшего школьного возраста. Тематические блоки программы подобраны в соответствии с актуальными тенденциями и запросами современного общества. Программа включает в себя различные формы работы, что способствует активному вовлечению обучающихся в учебно-воспитательный процесс и более быстрому достижению педагогических целей за счет приобретения участниками практического опыта.

Основные методы и формы работы:

При реализации программы используются следующие методы:

1. Словесный метод (рассказ, лекция, беседа) применяется при объяснении теоретического материала.
2. Наглядный метод (показ, демонстрация) применяется как при объяснении теоретического материала, так и для демонстрации изучаемых действий. Используются электронные презентации, видеоматериалы, наглядные пособия и другие дидактические материалы;
3. Практическая работа (выполнение практических заданий с использованием технического оборудования и специализированных программ).

Формы организации обучающихся на занятии:

- групповые – при изучении теоретического материала;
- индивидуально-групповые – при проведении практических занятий.

Формы проведения занятий:

- рассказ;
- беседа;
- практическое занятие;
- игра;
- викторина.

Адресат программы: Программа адресована обучающимся от 12 до 17 лет.

Сроки реализации программы: Два года

Форма обучения: очная.

Уровень: стартовый 1 год обучения. Базовый: 2 год обучения.

Срок реализации программы и режим занятий: дополнительная развивающая программа “Мир дизайна” рассчитана на 2 года обучения – 280 часов.

1 год обучения- 140 часов, 2 раза в неделю по 2 часа.

Продолжительность занятия- 40 минут.

2 год обучения- 140 часов, 2 раза в неделю по 2 часа.

Продолжительность занятия- 40 минут.

1.2 Цель и задачи программы

Цель: формирование у обучающихся творческой личности, подготовка обучающихся к поступлению на специальность “графический дизайнер”, формирование у детей понимания графического дизайна как части нашей привычной жизни.

Задачи:

Обучающие:

- возможность каждому обучающему создать условия для проявления творческих способностей;
- обучить навыкам работы в графических редакторах;
- обучить основам дизайна фирменного стиля, многостраничных изделий.

Развивающие

- развить у обучающихся художественно-эстетический вкус при составлении композиции и объектов дизайна;
- развивать творческую деятельность обучающегося;
- знакомить с работой дизайнера.

Воспитательные

- содействовать организации содержательного досуга;
- воспитывать эмоциональную отзывчивость на явления художественной культуры;
- формировать общую культуру обучающихся;
- воспитывать аккуратность, прилежание в работе, трудолюбие.

1.3. Содержание программы

Учебный (тематический) план первого года обучения

Цель: освоении обучающимися обязательного минимума по «Adobe Photoshop», формирование и развитие творческих способностей обучающихся.

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля и/или аттестации
		всего	теория	практика	
	Вводное занятие	2	1	1	Беседа
1	Раздел 1. Специфика дизайнерского искусства.	16	10	6	
1.1	Основы истории и теории дизайна	2	2		Лекция, беседа
1.2	Определение графического дизайна и его виды.	2	2		Лекция, беседа
1.3	Цвет. Шрифт.	8	4	4	Беседа, практическая работа
1.4	Презентация дизайна продукции	4	2	2	Практическая работа, беседа
2	Раздел 2. Графический редактор PHOTOSHOP	68	26	42	
2.1	Графический редактор Photoshop, знакомство с программой, интерфейс	4	2	2	Беседа, практическое занятие
2.2	Рисование и раскрашивание в графическом редакторе.	6	2	4	Лекция, Практическое занятие
2.3	Выделение и перемещение в графическом редакторе	8	4	4	Беседа, практическое занятие
2.4	Работа со слоями	8	4	4	Беседа, практическое занятие
2.5	Работа с текстом, работа с фильтрами	8	4	4	Лекция, практическое

					занятие
2.6	Самостоятельная работа	2		2	Практическое занятие
2.7.	Инструменты масштаба	6	2	4	Лекция, практическое занятие
2.8	Создание проекта в графическом редакторе	4	2	2	Лекция, Практическое занятие
2.9	Викторина “По панелям фотошопа”	2		2	Беседа, практическое занятие
2.10	Самостоятельная работа “Создание открытки”	4	2	2	Беседа, Практическое занятие
2.11	Самостоятельная работа “Создание коллажа”	4		4	Практическое занятие
2.12	Обработка фотографии	6	2	4	Беседа, практическое занятие
2.13	Обработка фотографии в художественном стиле	2		2	Практическое занятие
2.14	Создание проекта “К нам стучит весна”	4	2	2	Беседа, практическое занятие
3	Раздел 3. Композиция в дизайне	16	7	9	
3.1	Основы композиции в дизайне. Виды композиции.	2	2		Беседа
3.2	Свойства пространственной формы предметов.	2	1	1	Беседа
3.3	Соотношение размеров, равновесие масс	2	1	1	Беседа
3.4	Применение правил композиции в рекламе и плакатах.	2	1	1	Беседа
3.5.	Составление композиции. Самостоятельная работа.	4	2	2	Беседа, практическое занятие
3.6	Секреты композиции в	4		4	Практическое

	Photoshop				занятие
4	Основы фирменного стиля	38	18	20	
4.1	Определение фирменного стиля	2	1	1	Беседа
4.2	Основные Элементы фирменного стиля	2	2		Лекция
4.3	Визуальные и аудиальные компоненты фирменного стиля	2	2		Лекция
4.4	Логотип и его виды. Правила использования логотипа.	4	2	2	Беседа
4.5	Самостоятельная работа. Разработка логотипов и правил использования.	6	2	4	Беседа, практическое занятие
4.6	Носители фирменного стиля	2	2		Беседа, лекция
4.7	Визитка, виды, назначение. Создание визитки.	4	2	2	
4.8	Презентация как элемент фирменного стиля	5	2	3	Беседа
4.9	Создание проекта “Мой фирменный стиль”	9	3	6	Практическое занятие
5	Срез знаний	2		2	Практическое занятие
	Итог:	140	62	78	

Содержание учебного(тематического) плана первого года обучения

1 Вводное занятие (2ч)

Теория): Знакомство с группой. Правила техники безопасности. Презентация «Графический дизайн в современном мире».

Практика:Создание эмблемы, девиза дто «Мир дизайна». Игры на первичное знакомство, ознакомление с программой, темами, расписанием.

Раздел 1. Специфика дизайнерского искусства. (16 ч.)

1.1 Основы истории и теории дизайна

Теория:Понятие “Дизайн”. Презентация о появлении и развитии графического дизайна в мире.

1.2 Определение графического дизайна и его виды.

Теория: Лекция и беседа о графическом дизайне, его видах и значении в повседневной жизни. Просмотр презентации.

1.3 Цвет. Шрифт.

Теория: Понятие терминов «Цвет. Шрифт». Разновидности. История возникновения. Влияние шрифта и цвета на восприятие.

Практика(4ч): Упражнение на подбор цвета и шрифта к объекту. Создание шрифта.

1.4 Презентация дизайна и продукции

Теория: Изучение видов дизайн-продукции и способов их представления.

Практика: Создание эскиза любой дизайн-продукции, его презентация.

2. Раздел 2. Графический редактор PHOTOSHOP (68 ч.)

2.1 Графический редактор Photoshop, знакомство с программой, интерфейс

Теория: Лекция о программе Photoshop, история ее появления, назначение. Возможности программы. Лекция и беседа об интерфейсе программы, просмотр основных инструментов. Основные понятия: растровое изображение, пиксель, слои, инструменты.

Практика: Использование основных клавиш и кнопок.

2.2. Рисование и раскрашивание в графическом редакторе.

Теория: Основной и фоновый цвет, режимы смешивания цвета, использование инструментов: карандаш, заливка, кисть, ластик. Инструмент: перо.

Практика: Создание рисунка с помощью инструмента: перо. Создание рисунка с помощью инструмента: кисть, ластик, карандаш.

2.3. Выделение и перемещение в графическом редакторе

Теория: Основные понятия выделение. Инструменты: лассо, волшебная палочка, область. Изменения границ выделения. Преобразования над выделением.

Практика: Выделение объекта с помощью инструментов. Создание изображения с помощью инструментов выделения.

2.4. Работа со слоями

Теория: Основные понятия: слой, слой-маска, эффект. Операции над слоями. Необходимость слоев в растровом изображении.

Практика: Создание изображения или коллажа с применением слоев.

2.5 Работа с текстом, работа с фильтрами

Теория: Основные понятия: текст. Особенности простого и фигурного текста. Масштабирование, размещение вдоль траектории. Изменение форм символа.

Практика: Создание этикетки с использованием инструментов текста.

2.6 Самостоятельная работа

Практика: Создание постера с применением полученных знаний и навыков.

2.7 Инструменты масштаба

Теория: Инструменты масштаба: лупа, рука. Заливка мелких деталей.
Практика: Раскрашивание мелких деталей с помощью мелких инструментов.

2.8 Создание проекта в графическом редакторе

Теория: Обсуждение темы проекта, обсуждение эскизов.

Практика: Создание дизайн-проекта в графическом редакторе с помощью полученных навыков и умений.

2.9 Викторина “По панелям фотошопа”

Практика: Игра-викторина, составленная по пройденному материалу.

2.10 Самостоятельная работа “Создание открытки”

Теория: Обсуждение темы открытки, обсуждение эскизов.

Практика: Создание открытки по заданной тематике в графическом редакторе с помощью полученных навыков и умений.

2.11 Самостоятельная работа “Создание коллажа”

Теория: Обсуждение темы открытки, обсуждение эскизов.

Практика: Создание открытки по заданной тематике в графическом редакторе с помощью полученных навыков и умений

2.12 Обработка фотографии

Теория: Обработка фотографии, виды, инструменты для обработки фотографий.

Практика: Обработка фотографии.

2.13 Обработка фотографии в художественном стиле

Практика: Обработка фотографии в художественном стиле с применением полученных знаний и навыков.

2.14 Создание проекта “К нам стучит весна”

Теория: Обсуждение идеи проекта, обсуждение эскизов.

Практика: Создание графического объекта по заданной теме. Презентация проекта.

3. Раздел 3. Композиция в дизайне (16 ч.)

3.1 Основы композиции в дизайне. Виды композиции.

Теория: Лекция об основах композиции. Определение композиции.

Презентация “Виды композиции”.

3.2 Свойства пространственной формы предметов.

Теория: Лекция о свойствах пространственной формы предметов.

3.3 Соотношение размеров, равновесие масс

Теория: Лекция о соотношении размеров, равновесии масс. Определение “масса”, “размер”.

Практика: Выполнение заданий на соотношении размеров, равновесии масс.

3.4. Применение правил композиции в рекламе и плакатах.

Теория: Просмотр презентации “композиций в рекламах и плакатах”.

Обсуждение.

Практика: Создаем эскиз плаката с правильной композицией по примерам.

3.5. Секреты композиции в Photoshop

Практика: Создание графического объекта с применением правил композиции.

Раздел 4. Основы фирменного стиля (38 ч.)

4.1 Определение фирменного стиля

Теория: Лекция и беседа о фирменном стиле и его влиянии на современное общество.

Практика: Упражнения на определение фирменного стиля.

4.2 Основные Элементы фирменного стиля

Теория: Лекция и просмотр презентации об элементах фирменного стиля.

4.3 Визуальные и аудиальные компоненты фирменного стиля

Теория: Лекция и беседа о визуальных и аудиальных компонентах фирменного стиля.

4.4. Логотип и его виды. Правила использования логотипа.

Теория: Беседа, просмотр презентации о логотипах и правилах использования. Определение: логотип, элементы логотипа.

Практика: Создание логотипа с использованием полученных знаний и навыков.

4.5. Самостоятельная работа. Разработка логотипов и правил использования.

Теория: Беседа, обсуждение.

Практика: Создание логотипа в графическом редакторе с использованием полученных знаний и навыков.

4.6. Носители фирменного стиля

Теория: Лекция о носителях фирменного стиля. Беседа

4.7. Визитка, виды, назначение. Создание визитки

Теория: Презентация о визитках, их видах, назначение.

Практика: Создание эскиза визитки.

4.8. Презентация как элемент фирменного стиля

Теория: Определение презентации. Лекция о значении дизайна презентации

Практика: Создание дизайна слайдов презентации.

4.9. Создание проекта “Мой фирменный стиль”

Теория: Обсуждение темы и эскизов проекта.

Практика: Обсуждение проекта. Создание элементов фирменного стиля, презентация своей работы.

5. Срез знаний

Практика: Тестовая часть по пройденным знаниям.

Планируемые результаты первого года обучения

Личностные результаты:

- Освоил программу Adobe Photoshop;
- Умеет анализировать тему и выбирать лучший вариант;
- Умеет строить ассоциативный ряд;
- Владеет правилами поведения на занятии;
- Сформировано чувство стиля, эстетическое восприятие окружающей среды.

Метапредметные результаты:

- владеет способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- освоил способы решения проблем творческого и поискового характера.

Предметные результаты:

- Знает основы композиции и умеет их применять;
- Владеет инструментами графического редактора;
- Имеет понятие о фирменном стиле, умеет пользоваться его элементами.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

Цель: повторение полученных знаний в первом году обучения и их применении на практике, освоении учащимися обязательного минимума по «Adobe Illustrator», формирование и развитие творческих способностей обучающихся.

Учебный (тематический) план второго года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля и/или аттестации
		всего	теория	практика	
	Вводно занятие	2	1	1	Беседа
1	Раздел 1. Adobe Photoshop: назначение программы, принцип работы	16	6	10	
1.1	Викторина “На просторах графического редактора”	2		2	Беседа
1.2	Создание плаката “Сентябрь-начало новых знаний и заданий”	4	2	2	Беседа, Практическое занятие
1.3	Создание планера на новый учебный год	4	2	2	Беседа, практическое занятие
1.4	Создание логотипа ДТО “Мир дизайна”	4	2	2	Беседа, практическое занятие
1.5	Встреча с интересными людьми.	2		2	Беседа
2	Раздел 2. Фирменный стиль и корпоративный дизайн	10	4	6	
2.1	Бланки, конверты, рекламная, сувенирная продукция.	10	4	6	Беседа, Практическое занятие
3	Раздел 3. Графический редактор Adobe Illustrator	64	24	40	
3.1	Введение в программу Adobe Illustrator. Монтажные области	8	4	4	Лекция, практическое занятие
3.2	Создание и форматирование текста.	8	4	4	Лекция, Практическое

	Режимы рисования. Работа с кистями. Управление обводками. Выравнивание объектов. Дизайн в перспективе Работа с символами				занятие
3.3	Создание и редактирование фигур	8	2	6	Лекция, Практическое занятие
3.4	Рисование с помощью инструмента Pen и Pencil	8	2	6	Лекция, Практическое занятие
3.5	Комбинирование графики Illustrator с файлами других приложений	6	2	4	Лекция, Практическое занятие
3.6	Трассировка изображений	4	2	2	Лекция, Практическое занятие
3.7	Рисуем фуд-иллюстрацию в графическом редакторе	6	2	4	Лекция, Практическое занятие
3.8	Создаем бесшовный узор	6	2	4	Лекция, Практическое занятие
3.9	Рисуем животных.	4	2	2	Практическое занятие
3.10	Создание фирменного персонажа	6	2	4	Лекция, Практическое занятие
4	Раздел 4. Информационный дизайн и медиа	30	10	20	Педагогическое наблюдение
4.1	Листовка, флаер	6	2	4	Беседа, Практическое занятие
4.2	Плакат (афиша)	6	2	4	Беседа, Практическое занятие
4.3	Шрифтовое оформление стихотворения.	4	2	2	Беседа, практическое занятие
4.4	Дизайн информационных	6	2	4	Беседа,

	носителей фирменного стиля Академии детства				практическое занятие
4.5	Создание дизайна закладок	6	2	4	Беседа практическое занятие
4.6	Викторина по информационному дизайну	2		2	Практическое занятие
5	Раздел 5. Графический дизайн.	28	9	19	
5.1	Совмещаем работу в графических редакторах Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.	8	4	4	Практическое занятие
5.2	Создание коллажа на заданную тему с применением навыков и умений фирменного стиля.	6	2	4	Практическое занятие
5.3	Создание продукта графического дизайна на свободную тему.	8	2	6	Беседа, практическое занятие
5.4	Итоговый проект.	6	1	5	Практическое занятие
	Итого:	140	51	89	

Содержание учебного(тематического) плана второго года обучения

1 Вводное занятие (2ч)

Теория: Знакомство с планом на год.

Практика: Повторение полученных знаний и навыков.

Раздел 1. Adobe Photoshop: назначение программы, принцип работы (64 ч.)

1.1 Викторина “На просторах графического редактора”

Практика : Викторина на знание программы Adobe Photoshop.

1.2 Создание плаката “Сентябрь-начало новых знаний и заданий”

Теория: Обсуждение темы задания, обсуждение эскизов.

Практика: Создание плаката на заданную тему в графическом редакторе.

1.3 Создание планера на новый учебный год

Теория: Обсуждение задания. Просмотр примеров современных планеров.

Практика: Создание планера в графическом редакторе согласно заданию.

1.4 Создание логотипа ДТО “Мир дизайна”

Теория: Обсуждение задания. Обсуждение эскизов.

Практика: Создание логотипа ДТО “Мир дизайна” в графическом редакторе.

1.5 Встреча с интересными людьми

Практика: Экскурсия в салон “Смайлик”.

Раздел 2. Фирменный стиль и корпоративный дизайн

Теор:4 часов, **практич:** 10 часов

2.1 Бланки, конверты, рекламная, сувенирная продукция.

Теория: Просмотр презентации о фирменном стиле. Определения: бланк, конверт, рекламная, сувенирная продукция. Обсуждение изученного материала. Правила создания фирменного стиля конверта, бланка, сувенирной продукции.

Практика: Создание конверта в графическом редакторе с использованием изученного материала

Раздел 3. Графический редактор Adobe Illustrator (64 ч.)

3.1 Введение в программу Adobe Illustrator. Монтажные области

Теория: Определение и назначение программы, возможности и необходимость редактора в векторной графике. Определение монтажной области, ее назначение.

Практика: Создание рисунка с помощью инструмента: перо. Создание рисунка с помощью инструмента: кисть, ластик, карандаш.

3.2 Создание и форматирование текста. Режимы рисования. Работа с кистями. Управление обводками. Выравнивание объектов. Дизайн в перспективе Работа с символами

Теория: Основные определения инструментов графического редактора. Назначение инструментов, наглядный пример.

Практика: Использование инструментов в графическом редакторе.

3.3 Создание и редактирование фигур

Теория: Определение: фигура. Виды фигур, их роль в рисунках.

Практика: Создание простых фигур, их редактирование с помощью различных инструментов.

3.4 Рисование с помощью инструмента Pen и Pencil

Теория: Определение инструмента, его назначение и возможности.

Практика: Рисование простых объектов с помощью изученного инструмента.

3.5 Комбинирование графики Illustrator с файлами других приложений

Теория: Необходимость комбинирования разных видов графики, наглядные примеры. Возможные способы.

Практика: Пробуем комбинировать растровую и векторную графику.

3.6 Трассировка изображений

Теория: Определение: трассировка изображения, виды трассировки.

Практика: Используем инструмент трассировки в иллюстраторе.

3.7 Рисуем фуд-иллюстрацию в графическом редакторе

Теория: Обсуждение технического задания.

Практика: Рисование фуд-иллюстрации с применением изученных инструментов и знаний.

3.8 Создаем бесшовный узор

Теория: Обсуждение технического задания.

Практика: Рисуем бесшовный узор по техническому заданию используя изученные инструменты и знания.

3.9 Рисуем животных

Теория: Обсуждение темы практической работы.

Практика: Рисуем животное с использованием изученных инструментов и знаний.

3.10 Создание фирменного персонажа

Теория: Обсуждение фирменного персонажа. Обсуждение темы.

Практика: Создание фирменного персонажа с использованием изученных инструментов и знаний.

Раздел 4. Информационный дизайн и медиа (30 ч.)

4.1 Листовка, флаер

Теория: Определение: флаер, листовка. Их назначение, виды.

Практика: Создание листовки в графическом редакторе на заданную тему.

4.2 Плакат (афиша)

Теория: Определение: плакат. Виды, назначение.

Практика: Создание плаката на заданную тему в графическом редакторе.

4.3 Шрифтовое оформление стихотворения

Теория: Смотрим и обсуждаем примеры шрифтового оформления стихотворения.

Практика: Оформляем стихотворение в графическом редакторе.

4.4 Дизайн информационных носителей фирменного стиля Академии детства

Теория: Обсуждение темы практической работы. Выбираем информационный носитель.

Практика: Создание выбранного информационного носителя с элементами фирменного стиля.

4.5 Создание дизайна закладок

Теория: Определение: закладка. Их виды.

Практика: Создание дизайна закладки в графическом редакторе.

4.6 Викторина по информационному дизайну

Практика: Викторина по полученным знаниям в разделе “информационный дизайн”.

Раздел 5. Графический дизайн. (28 ч.)

5.1 Совмещаем работу в графических редакторах Adobe Photoshop и Adobe Illustrator

Теория: Лекция

Практика: Создаем графический продукт используя два графических редактора и два вида графики.

5.2 Создание коллажа на заданную тему с применением навыков и умений фирменного стиля

Теория: Выбор и обсуждение темы и эскизов

Практика: Создаем коллаж за прошедший учебный год с применением знаний модуля “Фирменный стиль” в графическом редакторе.

5.3 Создание продукта графического дизайна на свободную тему

Теория: Обсуждение и выбор темы практической работы.

Практика: Создание объекта графического дизайна в графических редакторах.

5.4 Итоговый проект

Теория: Обсуждения технического задания.

Практика: Создание проекта в графическом редакторе. Презентация проекта.

Планируемые результаты второго года обучения

Личностные результаты:

- Освоил программу Adobe Illustrator;
- Умеет анализировать тему и выбирать лучший вариант;
- Умеет работать творчески и самостоятельно мыслить.

Метапредметные результаты:

- умеет соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умеет оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения.

Предметные результаты:

- Умеет работать с двумя графическими редакторами (векторным и растровым);
- Имеет представление о графическом дизайне и способах его осуществления;
- Имеет понятие способах использования графического дизайна в быденной жизни.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и навыков.

2. Организационно - педагогические условия реализации программы

2.1 Календарный учебный график.

Продолжительность учебного года составляет 39 недель. Продолжительность учебных занятий 35 недель.

Учебный процесс организуется по учебным четвертям, разделенным каникулами. В течение учебного года предусматриваются каникулы в объеме 4 недель.

Конкретные даты начала и окончания учебных четвертей, каникул ежегодно устанавливаются годовым календарным учебным графиком, утверждаемым приказом директора учреждения.

2.2 Средства, необходимые для реализации программы

Для успешной реализации программы «Мир дизайна» должен быть накоплен методический и раздаточный материал, необходимый для успешного освоения программы. Дидактические материалы применяются в зависимости от вида учебного занятия – это могут быть *раздаточные материалы, инструкционные, технологические карты, задания, упражнения.*

Должны иметься в наличии видеоматериалы, разработки упражнений, технических заданий, упражнений, конкурсов, диагностические тесты, раздаточный материал для проведения различных занятий по программе (рекомендации, памятки, советы), материалы из сети Интернет и методическая литература.

Оборудование

1. Учебный кабинет
2. Канцелярские товары (краски, ватманы, картон (цветной, белый) кисти, фломастеры, цветные карандаши)
3. Компьютер, проектор
4. Столы, стулья

2.3 Условия набора и режим занятий

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам.

В объединение принимаются обучающиеся в возрасте 12-17 лет без предварительного отбора.

Занятия проводятся 2 раза в неделю. Учебная нагрузка на одного обучающегося составляет 4 часа в неделю.

Рекомендуемое количество часов на освоение программы 136 часов в год.

2.4 Особенности организации образовательного процесса

Построение образовательного процесса опирается на следующие принципы:

Принцип доступности. Обучение и воспитание строится с учетом возрастных особенностей и индивидуальных возможностей обучающихся, без интеллектуальных, физических и моральных перегрузок

Принцип наглядности. В учебной деятельности используются разнообразные иллюстрации, видео-, аудиозаписи.

Принцип систематичности и последовательности. Систематичность и последовательность осуществляется как в проведении занятий, так в самостоятельной работе обучающихся. Этот принцип позволяет за меньшее время добиться больших результатов.

Принцип сознательности, активности, самостоятельности обучающихся под руководством педагога. Структура образовательной деятельности включает в себя двух участников: педагога и обучающегося. Специфика услуг, предоставляемых в сфере образования, состоит в том, что она ориентирована на высокую активность обоих участников образовательного процесса. Процесс обучения требует от обучающегося высокой активности. Теоретическая и практическая часть. Теоретическая часть включает сведения о сущности, определении, усвоении знаний в специальности “Графический дизайн”. Практическая часть работы направлена на получения навыков эффективной работы с графическими редакторами и применении их в обыденной жизни. Реализация программы предполагает сочетание коллективной, групповой работы. Занятия проводятся в группах постоянного состава.

2.5 Формы организации образовательного процесса.

Программа реализуется в очной форме учебного занятия. Входящие в программу занятия проводятся преимущественно в интерактивной форме и включают в себя упражнения, задания, работу за компьютером согласно техническому заданию, дискуссии, конкурсы, проектирование. Исключительное значение в программе отдаётся групповым формам работы, позволяющим ребятам донести Программу предусматривает различные формы образовательной деятельности:

- * лекции;
- * Экскурсии;
- * мастер-классы;
- * Игры;
- * внеаудиторные (самостоятельные) практические занятия.

2.6 Формы подведения итогов

Защита собственного портфолио или защита творческого проекта, тестирование. Тестирование представляет собой форму итогового контроля знаний, усвоенных обучающимися в результате прохождения курса. Тест составляется педагогом, с учетом усвоенного обучающимся материалом. Могут быть использованы закрытые и открытые вопросы, вопросы-фильтры. Количество вопросов в тесте – не менее 20.

Творческий проект обучающиеся разрабатывают индивидуально. Темы проектов предлагаются руководителем, либо обучающиеся разрабатывают свою тему.

Курс считается пройденным при успешном прохождении тестирования и защиты собственного портфолио или защиты социального проекта.

2.7 Оценочные материалы

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Баллы
1. Теоретическая подготовка ребенка			
1.1. Теоретические знания (по основным разделам программы)	Соответствие теоретических знаний обучающегося программным требованиям	<i>Минимальный уровень</i> (обучающийся овладел менее чем 1/2 объема знаний, предусмотренных программой);	1
		<i>Средний уровень</i> (объем усвоенных знаний составляет более 1/2)	3
		<i>Максимальный уровень</i> (обучающийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период)	5
1.2. Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологией	<i>Минимальный уровень</i> (обучающийся, как правило, избегает употреблять специальные термины);	1
		<i>Средний уровень</i> (обучающийся сочетает специальную терминологию с бытовой)	3
		<i>Максимальный уровень</i>	5

		(специальные термины употребляет осознанно в полном соответствии с их содержанием)	
Вывод:	Уровень теоретической подготовки	Низкий Средний Высокий	До 2 3-6 7-10
2. Практическая подготовка обучающегося.			
2.1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	<i>Минимальный уровень</i> (обучающийся овладел менее чем 1/2, предусмотренных умений и навыков);	2
		<i>Средний уровень</i> (объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2)	3
		<i>Максимальный уровень</i> (обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период)	7
2.2. Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	<i>Минимальный уровень</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием);	2
		<i>Средний уровень</i> (работает с оборудованием с помощью педагога)	3
		<i>Максимальный уровень</i> (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	7
2.3. Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	<i>Начальный (элементарный уровень развития креативности)</i> (обучающийся в состоянии выполнить лишь простейшие задания педагога);	2
		<i>Репродуктивный уровень</i> (выполняет в основном задания на основе	3

		образца) <i>Творческий уровень</i> (выполняет практические задания с элементами творчества)	7		
Вывод:	Уровень практической подготовки	Низкий Средний Высокий	До 6 7-14 15-21		
3. Общеучебные умения и навыки обучающегося					
3.1. Учебно-интеллектуальные умения: 3.1.1. Умение подбирать и анализировать специальную литературу	Самостоятельность в подборе и анализе литературы	<i>Минимальный уровень</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	3		
		<i>Средний уровень</i> (работает с литературой с помощью педагога или родителя)	6		
		<i>Максимальный уровень</i> (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	8		
3.1.2. Умение пользоваться компьютерными графическими редакторами	Самостоятельность в использовании компьютерными графическими редакторами	Уровни - По аналогии с п. 3.1.1.	3 7 10		
3.2. Учебно-коммуникативные умения: 3.2.1. Умение слушать и слышать педагога	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога	Уровни - По аналогии с п. 3.1.1.	2 6 8		
		3.2.2. Умение выступать перед аудиторией	Свобода владения и подачи ребенком подготовленной информации	Уровни - По аналогии с п. 3.1.1.	3 6 9
				3.2.3. Умение вести беседу, дискуссии	Самостоятельность в построении дискуссионного выступления, логика в построении доказательств
3.3. Учебно-организационные умения и навыки: 3.3.1. Умение организовать свое	Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать за собой	Уровни - По аналогии с п. 3.1.1.	3		
			6 8		

рабочее место			
3.3.2. Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	<p><i>Минимальный уровень</i> (обучающийся овладел менее чем 1/2 объема навыков соблюдения ПБ, предусмотренных программой);</p> <p><i>Средний уровень</i> (объем усвоенных навыков составляет более 1/2)</p> <p><i>Максимальный уровень</i> (обучающийся овладел практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период)</p>	<p>3</p> <p>6</p> <p>8</p>
3.3.3. Умение аккуратно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе	<p>Удовлетворительно</p> <p>Хорошо</p> <p>Отлично</p>	<p>3</p> <p>6</p> <p>8</p>
Вывод:	Уровень общеучебных умений и навыков	<p>Низкий</p> <p>Средний</p> <p>Высокий</p>	<p>До 24</p> <p>25-50</p> <p>51-69</p>
Заключение	Результат обучения обучающегося по дополнительной образовательной программе	<p>Низкий</p> <p>Средний</p> <p>Высокий</p>	<p>До 46</p> <p>47-89</p> <p>90-100</p>

Аннотация к программе «Мир дизайна»

Разработчик: Симакова А.М., педагог Д.О. МКУДО «Дворец творчества» ЦТР «Академия детства».

Реализует: Симакова А.М. педагог Д.О. МКУДО «Дворец творчества» ЦТР «Академия детства».

Программа детского творческого объединения «Мир дизайна» является общеразвивающей программой и имеет **техническую направленность**. Основные принципы этой программы заключается в том, что в ней ставится задача специальной подготовки обучающихся к специальности графический дизайнер, а также приоритетным является развитие таких качеств творческой личности, которые будут способствовать самоопределению и самореализации обучающихся.

Срок реализации программы – 2 года

Форма обучения – очная

Уровень: стартовый 1 год обучения. Базовый: 2 год обучения.

Продолжительность занятия - 2 академических часа в день, 4 академических часа в неделю. Продолжительность учебного часа 40 мин., перерыв –10 мин.

Цель программы – формирование у обучающихся творческой личности, подготовка учащихся к поступлению на специальность “графический дизайнер”, формирование у детей понимания графического дизайна как части нашей привычной жизни.

Задачи:

Обучающие:

- возможность каждому обучающему создать условия для проявления творческих способностей;
- обучить навыкам работы в графических редакторах;
- обучить основам дизайна фирменного стиля, многостраничных изделий.

Развивающие

- развить у обучающихся художественно-эстетический вкус при составлении композиции и объектов дизайна;
- развивать творческую деятельность обучающегося;
- знакомить с работой дизайнера.

Воспитательные

- содействовать организации содержательного досуга;
- воспитывать эмоциональную отзывчивость на явления художественной культуры;
- формировать общую культуру обучающихся;
- воспитывать аккуратность, прилежание в работе, трудолюбие.

Результатом освоения программы является:

- Иметь представления о графическом дизайне как необходимой составляющей современного мира
- Умение работать с графическими редакторами;
- уметь использовать, применять навыки и умения полученные в результате освоения программы.

Оценка качества реализации программы является промежуточная и итоговая аттестация.

Сведения об авторе

- ФИО: Симакова Анастасия Максимовна.
- Место работы, должность: Центр творческого развития «Академия детства», педагог-организатор.

Список литературы

Программа дополнительного образования «Мир Дизайна» технической направленности составлена на основании нормативно-правовых документов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 года № 996 – р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»
3. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»
4. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»
5. Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
6. Национальный проект «Образование» (паспорт утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. № 16).
7. Паспорт федерального проекта "Успех каждого ребенка" (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту "Образование" 07 декабря 2018 г., протокол № 3);
8. Государственная программа РФ «Развитие образования», утвержденная постановлением Правительства РФ от 26 декабря 2017 года N 1642.
9. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».
10. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации № 09-3242 от 18.11.2015 г.).
11. Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей (Утверждена Приказом Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467)
12. Письмо Министерства просвещения РФ от 19.03.2020 № ГД – 39/04 «О направлении методических рекомендаций по реализации

образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий».

13. Письмо Министерства Просвещения РФ от 07.05.2020 № ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий».
14. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4 3648 – 20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи».
15. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых"
16. Постановление Правительства Свердловской области от 07.12.2017 года № 900 – ПП «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Свердловской области до 2025 года».
17. Приказ Министерства просвещения РФ от 5 августа 2020 года N 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».
18. Проект «Уральская инженерная школа» на 2015-2034 от 06.10.2014 № 453- УГ (с изм. От 31.05.2016 №307 –УГ)
19. Устав учреждения.

Список литературы для педагогов и учащихся

Список литературы для педагогов

1. Юрий Гурский, Галина Корабельникова. «Эффективная работа с Photoshop. Трюки и эффекты», «Питер», Санкт-Петербург, 2003.
2. Владимир Дунаев. «Самое главное о Photoshop», «Питер», Санкт-Петербург, 2004.
3. Владимир Лесняк. «Графический дизайн (основы профессии)», Index Market, 2011.
4. Яцюк О. «Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий», Санкт-Петербург, 2004.
5. . Компьютерная графика: Энциклопедия./ Рэйнбоу В. - СПб.: Питер, 2009
6. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. М.: АСТ: Астрель, 2007
7. Паранюшкин Р.В. Цветоведение для художников. Колористика: учебное пособие. Ростов-на-Дону. Феникс. 2005.

8. Логвиненко Г.М. Декоративная композиция. М.: Владос, 2006.

Список литературы для учащихся

1. Как перейти с компьютером на ТЫ. Творческие проекты и оригинальные решения - "ЗАО Издательский Дом Ридерз Дайджест", 2008.
2. 2. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://schoolcollection.edu.ru/>)
3. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>)
4. www.adobe.com
5. www.photoshop.ru
6. www.psd.ru