

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И ЮНОШЕСТВА «ТЕХНОПАРК»
ГОРОДСКОГО ОКРУГА ГОРОД НЕФТЕКАМСК
РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН

Принята на заседании
педагогического совета
от «30» 08 2023г.
Протокол № 1



Утверждаю.
Директор МБУ ДО ЦТТДиЮ «Технопарк»
А.Н. Порозов
2023г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности

«Графический дизайн»

Возраст обучающихся: 11-15 лет

Уровень освоения программы: стартовый

Срок реализации программы: 1 год

Состав группы: до 15 человек

Форма обучения: очная

Программа реализуется на бюджетной основе

ID номер в Навигаторе:

Автор-составитель:
Закирова Светлана Олеговна
педагог дополнительного образования

г. Нефтекамск, 2023г.

Оглавление программы

№ п/п	Наименование раздела	Страницы
1.	Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы	
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Цель и задачи программы	5
1.3.	Содержание программы	7
1.4.	Планируемые результаты	11
2.	Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	
2.1.	Условия реализации программы	12
2.2.	Формы аттестации и контроля	13
2.3.	Оценочные материалы	13
2.4.	Методическое обеспечение программы	16
2.5.	Список литературы	22
	Приложения	24

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы.

1.1. Пояснительная записка.

Подвид программы: одноуровневая.

Уровень сложности: стартовый.

Профессия «графический дизайнер» - достаточно популярная и востребованная на рынке труда. Для того, чтобы сделать правильный выбор, нужно иметь четкое представление о профессии. Чем полнее и объективнее информирован человек о предметах своего выбора, тем больше у него возможностей не ошибиться. Работа с компьютерной графикой – это одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Умение эффективно использовать компьютерную технику и графические программы, качественно работать с графической информацией, привлекая для этого современные методы, является неременным условием успешной работы современного графического дизайнера.

Актуальность программы

Актуальность программы обусловлена запросом родителей и детей, она открывает обучающимся мир огромных возможностей в профессиональной сфере графического дизайна. Помогает ребятам определиться с выбором будущей профессии. В содержание программы входят базовые графические редакторы, которыми пользуются специалисты в отрасли графического дизайна, рекламы и полиграфии – Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и CorelDRAW, так как на рынке профессиональных графических программ традиционно лидируют компании Adobe и Corel. В процессе обучения у обучающихся развиваются коммуникативные способности, креативное мышление, проявляется индивидуальность, реализуются собственные идеи в изучаемой области знаний компьютерных программ, готовность пробовать свои силы в творческой работе как самостоятельно, так и в команде.

Отличительные особенности и новизна программы

Программа составлена с учетом материалов, предоставленных Амелиной О.Ю., педагогом дополнительного образования творческой мастерской «Территория дизайна» БУ ДО «Дворец пионеров и школьников имени Ю.А. Гагарина». Серовой М.А.-преподавателем дополнительного образования Ресурсного центра предпрофильной подготовки и профильного обучения «Ориентир», объединение «Профессии сферы графического дизайна», а также с учетом материалов, свободно распространяемых в сети Интернет.

Программа по своей направленности, целевым установкам и содержанию существенно отличается от традиционных программ образовательных организаций по обучению графическому дизайну. Эти отличия заключаются в знакомстве с профессиональной деятельностью графического дизайнера, путями получения образования, профессиональным самоопределением обучающихся, в большем, чем в других программах, объеме практических занятий, самостоятельной работы обучающихся, в том числе и с Интернет-ресурсами. Курсы компьютерной графики - очень распространенное явление в наше время. Такое множество курсов спровоцировано тем, что требуется очень большое количество специалистов для разработки все новых сайтов и наполнения этих сайтов качественной компьютерной графикой. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» развивает у обучающихся аспект, связанный с профессиональной деятельностью дизайнера, чей портрет и компетенции соответствуют современным требованиям общества с учетом развития информационных и компьютерных технологий. Данная Программа знакомит обучающихся также с основами рекламного, издательского дела и полиграфии, затрагивает те области знаний, которые не охвачены школой. Основной акцент в ней делается на практическое применение изучаемого предметного материала. Она последовательно освещает принципы работы с графическими редакторами, знакомит с приемами, необходимыми дизайнеру в практической деятельности. Занятия по данной Программе проводятся насыщенно, планомерно, переходя от простого к сложному, дополняя базовые

знания более специфической информацией. Объяснение дается обучающимся простым языком и сопровождается различными наглядными примерами. Занятия строятся с учетом максимального освоения учебного материала в практической деятельности. Обучающиеся получают реальный опыт работы над дизайнерскими минипроектами, попробуют себя в роли графического дизайнера. В Программе используются инновационные образовательные технологии организации учебного процесса: дистанционного обучения, метод проектов, метод «портфолио».

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что в процессе её реализации, обучающиеся овладевают компетенциями, которые в дальнейшем помогут им активно применять их в организации своей учебной, социальной и общественной деятельности. Программа направлена на развитие личности обучающегося: это обучение видению прекрасного в жизни и искусстве, активная творческая деятельность каждого обучающегося в учебно-воспитательной деятельности. Освоение привлекательной технологии графического дизайна дает возможность её самостоятельного использования для решения творческих задач, как предметных, так и личных. Программа предоставляет возможность, кроме получения базовых знаний, эффективно готовить воспитанников к освоению накопленного опыта, позитивному самоопределению в выборе будущей профессии «графический дизайнер».

Адресат программы

Программа рассчитана на обучающихся в возрасте 11-14 лет, проявляющих интерес к дизайну и компьютерной графике. Выбор данной возрастной категории для освоения программы обуславливается психофизиологическими особенностями детей данных возрастов в восприятии материала, мотивации к учебной деятельности, коммуникативной и аналитической деятельности, сформированности мировоззрения. 11 – 14 лет - качественно своеобразный этап развития ребёнка. Развитие высших психических функций и личности в целом происходит в рамках ведущей на данном этапе деятельности – учебной, но, несмотря на это, у детей и подростков данного возраста продолжает проявляться потребность в художественно-творческой деятельности, посредством функциональных возможностей графических редакторов. У обучающихся формируется дизайнерское мышление – особая установка сознания, которая позволяет ребенку комплексно подходить к оценке и созиданию окружающей его предметной среды в целом и любого из её компонентов. Они готовы воплощать свои дизайнерские проекты в компьютерной графике с помощью графического планшета, так как среди детей в современном цифровом мире эта деятельность особенно актуальна.

Учебная деятельность в 11-14 лет стимулирует, прежде всего, развитие психических процессов непосредственного познания окружающего мира – ощущений и восприятий. Обучающиеся данной возрастной категории отличаются остротой и свежестью восприятия, своего рода созерцательной любознательностью. Обучающимся доступны такие сложные умственные операции, как выдвижение гипотез (простейших с точки зрения взрослого, но достаточно сложных для них), проверка их истинности, умение отказаться от гипотезы, если она не подтвердится. Они способны делать выводы о скрытых (не воспринимаемых непосредственно) свойствах предметов и явлений, самостоятельно формулировать выводы, а также давать яркое, красочное описание увиденного.

Параллельно с учебной деятельностью ребенок вливается в новый коллектив, включается в процесс межличностного взаимодействия со сверстниками и педагогом. Обучающиеся активно овладевают навыками общения. В этот период происходит установление дружеских контактов, приобретение навыков взаимодействия со сверстниками.

Самооценка ребенка в возрасте 11-14 лет зависит от характера оценок, даваемых взрослыми успехам ребенка в различных сферах деятельности. В этом возрасте обучающиеся узнают многое о самих себе, об окружающем мире и отношениях с близкими людьми. На данном этапе обучения важными составляющими содержания

деятельности дополнительного образования являются развитие коммуникативных способностей, формирование научно-популярной картины мира, этическое и эстетическое воспитание, развитие стремления к самосовершенствованию.

Объем программы: общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы, составляет 144 часа.

Срок освоения программы - 1 год.

Обучающиеся, успешно освоившие программу первого года обучения могут продолжать обучение по индивидуальному образовательному маршруту.

Особенности организации образовательного процесса: Обучение осуществляется в группах. Количественный состав группы по 15 человек.

Формы обучения: очная.

Формы организации деятельности: индивидуально-групповая, всем составом объединения.

Режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа и 1 раз в неделю по 2 часа. Продолжительность одного занятия - 45 минут, между ними 5-минутный перерыв.

Формы обучения и виды занятий: беседа, лекция, игра, практическое занятие, самостоятельная работа, минипроект, экскурсия, участие в конкурсах, научно-практических конференциях.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: развитие личности обучающегося, его индивидуальных особенностей, развитие интеллектуальных и творческих способностей детей и подростков путем освоения компьютерной графики.

Задачи программы:

Предметные:

1. Ознакомление обучающихся с правилами работы, с графическими редакторами: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw.
2. Усвоение новой терминологии традиционного рисования, компьютерных технологий и дизайна.
3. Формирование умения работать в графических редакторах.
4. Формирование умения применять теоретические знания на практике.

Метапредметные:

1. Развитие познавательных интересов к графическому дизайну.
2. Развитие наблюдательности при работе с формой и цветом.
3. Развитие объемно-пространственного и креативного мышления.
4. Развитие интереса к решению задач нестандартного типа.
5. Развитие потребности в саморазвитии путем самостоятельного изучения материала.
6. Приобретение коммуникативных навыков группового общения: способность работать в команде, умение общаться, стремление устанавливать отношения взаимопонимания.

Личностные:

1. Воспитание активной личности путем формирования терпения, веры в свои силы, трудолюбия и целеустремленности.
2. Формирование художественного вкуса и чувства эстетической красоты.
3. Формирование желания творчески подходить к выполнению самостоятельных заданий.
4. Содействие духовному развитию личности.
5. Формирование навыков здорового и безопасного образа жизни.

Воспитательные:

1. Обеспечение гарантий права ребенка на получение дополнительного образования по общеобразовательным программам.

2. Обеспечение необходимых условий для личностного, духовно-нравственного, трудового развития и воспитания обучающихся; изучение интересов и потребностей обучающихся в дополнительном образовании детей.
3. Формирование условий для создания единого образовательного пространства.
4. Формирование и развитие творческих способностей обучающихся, общей культуры личности, их социализация и адаптация к жизни в обществе; культуры здорового образа жизни, укрепление здоровья обучающихся.
5. Создание оптимальных условий для развития, саморазвития и самореализации личности обучающегося – личности психически и физически здоровой, гуманной, духовной и свободной, социально – мобильной, востребованной в современном обществе.

1.3. Содержание программы УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации /контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Вводное занятие. Техника безопасности. Инструктажи.	2	-	2	Беседа. Опрос.
2.	Основы компьютерной грамотности.	1	1	2	Анкетирование. Наблюдение.
3.	История становления и этапы развития графического дизайна.	1	1	2	Беседа. Опрос.
4.	Известные графические редакторы мира и России	1	1	2	Беседа. Опрос. Наблюдение
5.	Основы графического дизайна. Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop.	10	40	50	Проект. Портфолио. Презентация.
6.	Брендинг и айдентика. Знакомство с графическими редакторами Adobe Illustrator и Corel Draw.	10	42	52	Деловая игра. Проект. Портфолио. Защита проекта. Тестирование.
7.	Информационный дизайн и медиа. Инфографика. Знакомство с графическими онлайн-редакторами Figma, Blender, Canva.	8	18	26	Презентация творческой работы. Портфолио. Тестирование.
8.	Работа над творческим проектом. Защита проекта.	2	2	4	Создание проблемных, затруднительных заданий. Защита проекта.
9.	Закрепление пройденного материала, выполнения творческих заданий в графических редакторах.	1	1	2	Выставка. Защита проекта. Презентация.
10.	Итоговое занятие.	1	1	2	Презентация работ. Тестирование. Выставка.
	Итого	37	107	144	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Вводное занятие. Техника безопасности (2 часа).

Тема: Вводное занятие (2 часа).

Теория: Решение организационных вопросов, знакомство обучающихся с порядком и содержанием работы объединения, ознакомление с техникой безопасности, необходимым оборудованием, правилами поведения и распорядком работы, режим работы. Проведение инструктажа. Введение в курс программы: обзор перспектив обучения по данной программе, а также новых программ, с которыми предстоит познакомиться. Выяснение степени информированности и подготовки обучающихся к обучению по данной программе. Демонстрация готовых примеров работ.

Практика: опрос, тестирование.

Интерактивная игра по ПТБ в компьютерном классе, игра на знакомство, опрос, анкетирование.

Раздел 2. Основы компьютерной грамотности (2 часа).

Тема: Основы компьютерной грамотности (2 часа).

Теория: Основные функции при работе в Windows.

Практика: Знакомство с Windows. Панель управления программами. Работа с браузером. Поиск изображений в Интернете и функция «Сохранить изображение как». Создание новых папок.

Раздел 3. История становления и этапы развития графического дизайна (2 часа).

Тема: История становления и этапы развития графического дизайна (2 часа).

Теория: Основные этапы развития графического дизайна.

Практика: Знакомство с основными этапами развития графического дизайна.

Раздел 4. Известные графические редакторы мира и России (2 часа).

Тема: Известные графические редакторы мира и России (2 часа).

Теория: Известные графические редакторы мира и России.

Практика: Знакомство с интерфейсом графических редакторов.

Раздел 5. Основы графического дизайна. Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop (50 часов).

Тема № 1: Введение «Графический дизайн» знакомство с растровым графическим редактором Adobe Photoshop.(4 часа).

Теория: Основные понятия графического дизайна и его применение в современном мире. Знакомство с работой и творчеством успешных графических дизайнеров.

Практика: Знакомство с интерфейсом растрового редактора Adobe Photoshop. Форматы графических файлов. Организация и соединение палитр. Средства управления панелью инструментов. Организация рабочего пространства, создание папок, сохранение файлов.

Тема № 2: Макет и Композиция. Основные инструменты Adobe Photoshop (18 часов).

Теория: Принципы построения макета и композиции. Правила композиции и сеток. Знакомство с основными инструментами и их параметрами в Adobe Photoshop: кисть, ластик, заливка, пипетка, текст, а также с полезными функциями: «Сетка», «Линейка».

Практика: Настройки инструментов кисти и ластика: форма, толщина, прозрачность. Цвет на практике, редактирование, подбор цвета. Закрепление навыков работы применяя

инструменты и параметры. Выполнение творческого задания по пройденным инструментам: «Обложка блокнота». Экспорт в jpeg-формат.

Тема №3: Основы типографики. Шрифты. (16 часов).

Теория: Цветовое оформление шрифтовой композиции, образное решение букв отражающие содержание и характер представления. Смысловая связь изображения и шрифта. Допечатная подготовка. Экспорт изображения. Что такое метрика и визитка.

Практика: Разработка собственной метрики, визитки. Оформление портфолио дизайнера для наглядного образца – плаката А1. Сравнение цветовых моделей на мониторе и при цветной распечатке на бумаге. Допечатная подготовка. Оформление презентационного готового проекта для портфолио дизайнера и наглядного образца.

Тема №4: Цветокоррекция и обработка фотографии. (12 часов).

Теория: Возможности инструмента «Штамп» в Adobe Photoshop. Практика: Обработка портретной фотографии. Создание плаката. Использование инструмента «Штамп», «Текст», «Масштабирование». Экспорт в jpeg-формат.

Раздел 6. Брендинг и айдентика. Знакомство с графическими редакторами Adobe Illustrator и Corel Draw (52 часа).

Тема №1: Введение «Брендинг и айдентика», знакомство с векторными графическими редакторами Adobe Illustrator и Corel Draw (6 часов).

Теория: Введение «Брендинг и айдентика». Что такое Брендинг.

Практика: Знакомство с интерфейсом векторного графического редактора Adobe Illustrator.

Растровая и векторная графика: в чем различия.

Тема №2. Рекламно-графический пакет или айдентика. Принципы создания логотипов (10 часов).

Теория: Рекламно-графический пакет или айдентика. Принципы создания логотипа.

Практика: Знакомство с интерфейсом графического редактора Corel Draw. Создание собственной метрики.

Тема №3. Создание собственного брендбука (18 часов).

Теория: Что входит в понятие «собственный брендбук».

Практика: Создание собственного брендбука в векторном редакторе на выбор - разработать рекламно-графический пакет: логотип, сувенирная продукция, одежда.

Тема №4. Оформление проекта для портфолио дизайнера (18 часов).

Теория: Как оформить проект для портфолио.

Практика: Оформление презентационного готового проекта для портфолио дизайнера и наглядного образца формата А1.. Допечатная подготовка. Экспорт изображения.

Раздел 7. Информационный дизайн и медиа. Инфографика. Знакомство с графическими онлайн-редакторами Figma, Blender, Canva (26 часов).

Тема №1: Введение «Проект», знакомство с онлайн-редактором Figma и Blender. Инфографика. (12 часов).

Теория: Онлайн-редактор Figma и Blender. Инфографика. История создания. Интерактивный дизайн. Рассказ о том, что такое инфографика, её правила и применение. Обсуждение применения анимационных эффектов в программе Power Point, при создании «удобной» инфографики. Визуальный дизайн. Пользовательское исследование. Информационная архитектура. Составные процессы UX-дизайна. Принципы UX-дизайна. Знакомство с портфолио Web/UX -дизайнеров. Постановка задачи. Обсуждение этапов проектирования. Предпроектное исследование.

Практика: Создание инфографики. Разработка интерактивной обучающей игры и её презентация. Командная работа. Решение проблемы.

Тема №2: Знакомство с онлайн-редакторами Canva. (14 часов).

Теория: Онлайн-редактор Canva.

Практика: Знакомство с интерфейсом онлайн-редакторов Canva. Создание прототипа мобильного приложения в команде. Инструменты для скрайбинга. Тестирование приложения.

Раздел 8. Работа над проектом. Защита проекта (4 часа).

Тема №1: Защита проекта – «Моё портфолио графического дизайнера». (4 часа).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение этапов проектирования. Предпроектное исследование.

Конструкторский поиск, снятие габаритных размеров. Защита проекта – «Моё портфолио графического дизайнера».

Практика: Создание презентации в MicrosoftPowerPoint и защита проекта «Моё портфолио графического дизайнера».

Раздел 9. Закрепление пройденного материала, выполнения творческих заданий в растровой и векторной графике (2 часа).

Тема: Коллаж «Школа будущего» (2 часа).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Создание коллажа «Школа будущего», используя растровый или векторный редакторы.

Раздел 10. Итоговое занятие (2 часа).

Тема: Выставочная работа на свободную тему. (2 часа).

Теория: Обучающийся должен знать ведущие элементы изобразительной грамоты - линия, штрих, тон в рисунке и в живописи, главные и дополнительные, холодные и теплые цвета. Подведение итогов работы. Проверка знаний по контрольным вопросам.

Практика: Выполнить выставочную работу. Оформление презентационного готового проекта для портфолио дизайнера и наглядного образца. Оформление выставки.

1.4. Планируемые результаты освоения программы.

По окончании первого года обучения обучающийся будет знать:

- технику безопасности, требования к организации рабочего места пользователя персонального компьютера (ПК);
- основные инструменты растровой программы Adobe Photoshop;
- базовые знания о персональном компьютере и навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы (открытие, создание, сохранение и т.д.);
- базовый набор инструментов и возможности растровой программы для создания собственных изображений, на основе знаний законов и средств композиции, цветоведению и колористке;
- возможности работы с цветом, специальными эффектами и цветокоррекцией в Adobe Photoshop; Adobe Illustrator и Corel Draw;
- возможности анимирования изображений, владеть основами покадрового рисования;
- технические термины и применять их при решении технологических задач;
- тенденции и основные направления развития современных технологий.

По окончании первого года обучения обучающийся будет уметь:

- свободно владеть инструментами программ Adobe Photoshop; Adobe Illustrator и Corel Draw;
- рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями, уметь их грамотно компоновать при создании макета (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
- совмещать векторные и растровые изображения за счет экспорта и импорта файлов;
- закрепить знания по цветоведению и колористке, уметь использовать приемы стилизации, условности изображения;
- создавать векторные объекты на основе законов и средств композиции;
- разрабатывать рекламный графический проект и доводить его до печати;
- применять цифровые технологии в ходе учебной деятельности;
- использовать возможности векторных инструментов в растровой программе, уметь отличать их;
- уметь работать со слоями и масками, составлять коллажные композиции;
- пользоваться графическим планшетом, станком для изготовления закатных значков и магнитов на основе универсальной станины.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Условия реализации программы.

2.1.1. Материально-технические условия:

Программа реализуется при достаточном материально-техническом обеспечении:

- рабочее место обучающегося: компьютерные столы, стулья (15 комплектов);
- рабочее место педагога: стол, стул;
- демонстрационная интерактивная доска;
- компьютеры типа IBM PC с соответствующим программным обеспечением и выходом в Интернет;
- графические редакторы (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Microsoft Office);
- периферийные устройства - компьютерная мышь, клавиатура, графический планшет;
- аудио-колонки;
- устройство бесперебойного питания, сетевые фильтры;
- наглядный-демонстрационный материал в электронном виде;
- фонд работ обучающихся в электронном виде (JPEG формата);
- Wacom One 13 (DTC133W0B) графический планшет;
- перчатка для работы на графическом планшете;
- графический планшет Wacom Intuos M Bluetooth, черный;
- наконечники для стилусов графических планшетов;
- цветовой справочник Pantone Color Bridge;
- доска магнитно-маркерная BRAUBERG двухсторонняя, на колесах Premium 236927 (120x180 см) белый/серый;
- шкаф полузакрытый, выставочный;
- ноутбук;
- станок для изготовления закатных значков и магнитов на основе универсальной станины;
- вырубщик заготовок для значков;
- значки и защитная пленка;
- мат для резки формата А2;
- палочка для биговки;
- МФУ.

Для проведения занятий используется светлый кабинет с естественным и искусственным освещением. В компьютерном классе имеются фрамуги и вентиляторы для проветривания помещения. Занятия проводятся в кабинете, соответствующем требованиям ТБ, пожарной безопасности, санитарным нормам. Кабинет должен иметь хорошее освещение и периодически проветриваться. Температура воздуха поддерживается в соответствии с требованиями СанПиН 1.2.3685-21 в пределах от +17⁰ до +20⁰. В наличии должна быть аптечка с медикаментами для оказания первой медицинской помощи.

2.1.2. Информационное обеспечение: электронные образовательные ресурсы, интернет-источники, аудиозаписи, мультимедийные материалы, компьютерные программы.

2.1.3. Кадровое обеспечение: Реализацию данной программы осуществляет педагог дополнительного образования высшей квалификационной категории с педагогическим стажем 3 года. Имеет высшее профессиональное образование. Регулярно повышает свою квалификацию на курсах для работников образования.

2.2. Формы аттестации и контроля.

Освоение программы предусматривает проведение первичной, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся.

<i>Вид контроля</i>	<i>Формы и методы контроля</i>
Вводный контроль 1 год обучения - стартовая диагностика проводится с целью установления степени	Тестирование

готовности ребенка к обучению по программе на определенном уровне.	
Текущий контроль Проводится в течение учебного года на каждом занятии с целью проверки результативности обучения и оперативного управления образовательным процессом; по окончании изучения темы/раздела программы с целью оценки степени усвоения обучающимися содержания программы.	Опрос, самостоятельная практическая работа
Промежуточная аттестация Проводится в конце учебного года (полугодия и др.) с целью установления уровня достижения обучающимися результатов освоения какого-то этапа программы (курса, дисциплины, модуля) или образовательной программы в целом.	Тестирование
Итоговая аттестация Проводится по итогам всего курса обучения по образовательной программе с целью выявления конечных результатов освоения программы.	Тестирование, защита проекта

Формы подведения итогов реализации программы. Подведение итогов реализации программы осуществляется в различных формах: тестирование, презентация, защита индивидуального (группового) проекта, участие в конкурсах и научно-практических конференциях, портфолио дизайнера.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: материал тестирования, результаты участия в конкурсах технического творчества, научно-практических конференциях.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» ежегодно обновляется в связи с развитием науки, техники, социальной сферы и изменениями в законодательных актах системы образования.

2.3. Оценочные материалы.

Диагностический инструментарий, применяемый для определения уровня обученности и уровня воспитанности обучающихся.

Система оценки «внешнего» результата образовательной деятельности.

Критерии и показатели уровня освоения детьми содержания дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.

Критерии	Показатели	Индикаторы	Баллы	Методы диагностики
Теоретическая подготовка				
Уровень теоретических знаний по основным разделам УТП программы	Соответствие теоретических знаний программным требованиям	- не усвоил теоретическое содержание программы	0	Наблюдение, тестирование, конкурс, викторина
		- овладел менее чем 0,5 объема знаний, предусмотренных программой	1	
		- объем усвоенных знаний составляет более 0,5	2	
		- освоил весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период	3	
	Осмысленность и правильность	- не употребляет специальные термины	0	Наблюдение, собеседование,

Уровень владения специальной терминологией	использования специальной терминологии	- знает отдельные специальные термины, но избегает их употреблять	1	викторина, тест конкурс
		- сочетает специальную терминологию с бытовой	2	
		- специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием	3	
Практическая подготовка				
Уровень умений и навыков, предусмотренных программой (по разделам УТП)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	- не овладел умениями и навыками	0	Наблюдение, контрольное задание
		- овладел менее чем 0,5 предусмотренных умений и навыков	1	
		- объем усвоенных умений и навыков составляет более 0,5	2	
		- овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период	3	
Уровень владения специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	- не пользуется специальными приборами и инструментами	0	Наблюдение, контрольное задание
		- испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием	1	
		- работает с оборудованием с помощью педагога	2	
		- работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей	3	
Уровень креативности	Наличие творческого подхода при выполнении практических заданий	- начальный (элементарный) уровень развития креативности – ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога	0	Наблюдение, контрольное задание
		- репродуктивный уровень – в основном, выполняет задания на основе образца	1	
		- творческий уровень (I) – видит необходимость принятия творческих решений, выполняет практические задания с элементами творчества с помощью педагога	2	
		- творческий уровень(II) – выполняет практические задания с элементами творчества самостоятельно	3	

Система оценки «внутреннего» результата образовательной деятельности.
Критерии и показатели оценки динамики личностного роста обучающихся.

Качества личности	Степень проявления			
	Ярко проявляются 3 балла	Проявляются 2 балла	Слабо проявляются 1 балл	Не проявляются 0 баллов
1.Активность, организаторские способности	Активен, проявляет устойчивый познавательный интерес, целеустремлен, трудолюбив и прилежен, добивается высоких результатов, инициативен, организует деятельность других.	Активен, проявляет устойчивый познавательный интерес, трудолюбив, добивается хороших результатов.	Малоактивен, наблюдает за деятельностью других, забывает выполнить задание. Результативность низкая.	Пропускает занятия, мешает другим.
2.Коммуникативные умения, коллективизм	Легко вступает и поддерживает контакты, разрешает конфликты конструктивным способом, дружелюбен со всеми, инициативен, по собственному желанию и, как правило, успешно выступает перед аудиторией	Вступает и поддерживает контакты, не вступает в конфликты, дружелюбен со всеми, по инициативе руководителя или группы выступает перед аудиторией	Поддерживает контакты избирательно, чаще работает индивидуально, публично не выступает.	Замкнут, общение затруднено, адаптируется в коллективе с трудом, является инициатором конфликтов.
3.Ответственность, самостоятельность, дисциплинированность	Выполняет поручения охотно, ответственно, часто по собственному желанию, может привлечь других. Всегда дисциплинирован, соблюдает правила поведения, требует соблюдения правил другими.	Выполняет поручения охотно, ответственно. Хорошо ведет себя независимо от наличия или отсутствия контроля, но не требует этого от других.	Неохотно выполняет поручения. Начинает работу, но часто не доводит ее до конца. Справляется с поручениями и соблюдает правила поведения только при наличии контроля и требовательности педагога или товарищей.	Уклоняется от поручений, выполняет поручения недобросовестно. Часто не дисциплинирован, нарушает правила поведения, не всегда реагирует на воспитательные воздействия.
4.Нравственность, гуманность	Доброжелателен, правдив, верен своему слову, вежлив, заботится об окружающих, пресекает грубость, недобрые отношения к людям.	Доброжелателен, правдив, верен своему слову, вежлив, заботится об окружающих, но не требует этих качеств от других.	Помогает другим по поручению преподавателя, не всегда выполняет обещания, в присутствии старших чаще скромн, со	Недоброжелателен, груб, пренебрежителен, высокомерен с товарищами и старшими, часто говорит неправду, неискренен.

			сверстниками бывает груб.	
5. Креативность, склонность к исследовательской и проектной деятельности	Имеет высокий творческий потенциал. Самостоятельно выполняет исследовательские, проектные разработки. Является автором проекта, может создать творческую команду и организовать ее деятельность. Находит нестандартные решения, новые способы выполнения заданий.	Выполняет исследовательские, проектные работы, может разработать свой проект с помощью преподавателя. Способен принимать творческие решения, но, в основном, использует традиционные способы решения.	Может работать в творческой группе при постоянной поддержке и контроле. Способен принимать творческие решения, но, в основном, использует традиционные способы решения.	В творческую деятельность не вступает. Уровень выполнения заданий, как правило, репродуктивный.

2.4. Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы.

Методическое обеспечение программы представляет собой пакет методической продукции, используемой в процессе обучения.

Дидактические материалы:

- раздаточные материалы с упражнениями для самостоятельного практического выполнения задания;
- цветовой круг;
- презентации на темы: «Линейная перспектива», «Воздушная перспектива», «Композиция», «Светотень»;
- цветовой справочник Pantone Color Bridge.

Методические материалы:

- конспекты занятий.

Диагностические материалы:

- тесты для мониторинга.

2.4.1. Описание методов и приемов обучения.

Содержание программы предусматривает использование следующих методов обучения:

- словесный – рассказ, монолог, диалог;
- наглядный – демонстрация учебных плакатов, рисунков, эскизов, образцов;
- индивидуальный – задания в зависимости от уровня развития обучающегося;
- практический- упражнение, познавательные игры, выполнение творческих работ при помощи оборудования;
- метод фокальных объектов (эвристический метод) ориентирован на поиск идей в неожиданных направлениях, позволяет за весьма короткое время создать большое количество инновационных идей, не имеющих аналогов на рынке;
- метод проекта – совокупность приёмов, действий обучающихся в их определённой последовательности для достижения поставленной задачи. Обучающиеся сами добывают нужные для проекта сведения, педагог выступает при этом в роли консультанта, помощника, который руководит творческой деятельностью, но делает это ненавязчиво. Именно в проектном обучении воплощается в реальность идея развивающего обучения. Обучающийся учится анализировать, определяет свои недостатки, ищет причины

возникших затруднений, находит пути исправления ошибок. Педагог предоставляет ему право выбора способов деятельности, выдвижения предположений, гипотез, участия в коллективном обсуждении различных точек зрения. Материал преподается в различных формах и соответствует уровню, на котором он усваивается обучающимся;

- метод стимулирования и мотивации, используются путем убеждения в значимости учения, создание ситуации успеха;

- аналитический метод - метод научного исследования, основанный на применении анализа, т.е. разложения целого (явлений, свойств, отношений) на составные части и рассмотрение каждой из них отдельно с целью более глубокого познания целого через составные его части.

- геймификация - использование в цифровых продуктах (прикладных программах, компьютерных приложениях, цифровых платформах) приемов, распространенных в компьютерных играх, для повышения вовлеченности в образовательный процесс, стимулирования: объективируемые дифференцированные (в том числе накопительные) поощрения, вознаграждения (статусы, значки), подкрепляющая обратная связь.

Способы определения результативности:

- педагогическое наблюдение;
- результаты промежуточного тестирования на предмет усвоения материала;
- защита проектов;
- участие воспитанников в мероприятиях (соревнованиях, конференции);
- активность обучающихся на занятиях.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» строится на принципах, обоснованных педагогической целесообразностью, применительно к этому виду деятельности, что обеспечивает построение занятий согласно логике творчества - от постановки творческой задачи к достижению результата.

Принцип событийности, который означает, что на каждом занятии происходит что-то важное, а для обучающегося совершается какое-то открытие.

Целостный подход. Принцип означает, что каждая ступень, в том числе и начальная, является важным звеном общей подготовки. Образовательный процесс организуется с опорой на полученные ранее знания и сформированный практический опыт.

Принцип природосообразности предполагает учет возрастных особенностей.

Деятельностный подход - вовлечение детей и подростков в интересную, отвечающую их потребностям и индивидуальным особенностям деятельность: познавательную, досуговую, творческую.

Принцип креативного образования означает умение адекватно действовать в ситуации неопределенности, осуществлять поиск и выбор творческого решения задач.

Принципы научности, наглядности, доступности.

2.4.2. Описание образовательных технологий.

- *информационно-коммуникационные*: изменение и неограниченное обогащение содержания образования, использование интегрированных курсов, доступ в Интернет.

- *лично-ориентированная*: развитие личности ребёнка, его индивидуальности и неповторимости; в процессе обучения учитываются ценностные ориентации ребёнка и структура его убеждений, на основе которых формируется его «внутренняя модель мира», при этом процессы обучения и учения взаимно согласовываются с учётом механизмов познания, особенностей мыслительных и поведенческих стратегий обучающихся, а отношения педагог-ученик построены на принципах сотрудничества и свободы выбора;

- *деловая игра*: используется метод имитации профессиональных ситуаций, с помощью которого обучающиеся приобщаются к всестороннему анализу и решению проблем;

- *проблемное обучение*: создание в учебной деятельности проблемных ситуаций и организация активной самостоятельной деятельности обучающихся по их разрешению, в

результате чего происходит творческое овладение знаниями, умениями, навыками, развиваются мыслительные способности;

- *здоровьесберегающие*: использование данных технологий позволяют равномерно во время занятия распределять различные виды заданий, чередовать мыслительную деятельность с физминутками, определять время подачи сложного учебного материала, выделять время на проведение самостоятельных работ, нормативно применять ТСО, что дает положительные результаты в обучении;

- *создания ситуации успеха*: целенаправленное, организованное сочетание условий, при которых создается возможность достичь значительных результатов в деятельности как отдельно взятой личности, так и коллектива в целом;

- *проектирования*: заключается в организации самостоятельной познавательной и практической деятельности; формировании широкого спектра УУД, личностных результатов, а результат - овладение обучающимися алгоритмом и умением выполнять проектные работы способствует формированию познавательного интереса; умения выступать и отстаивать свою позицию, самостоятельность и самоорганизации учебной деятельности; реализация творческого потенциала в исследовательской и предметно-продуктивной деятельности;

- *рефлексии*: процесс и результат фиксирования субъектами (участниками педагогического процесса) состояния своего развития, саморазвития и причин этого;

- в программе используются новые практики командной работы формата подготовки и участия в соревнованиях технического творчества (WorldSkills Junior, Олимпиада кружкового движения НТИ), участие в проекте «Билет в будущее»;

- *дистанционное обучение* - способ организации процесса обучения, основанный на использовании современных информационных и телекоммуникационных технологий, позволяющих осуществлять обучение на расстоянии без непосредственного контакта между педагогом и обучающимися.

Основная цель внедрения дистанционных форм обучения - создание условий обучающимся для свободного доступа к информационным ресурсам и получения качественного образования с помощью дистанционного обучения для развития навыков самостоятельной работы.

Особенности дистанционного обучения:

- необходимость стартового набора, в который входит комплект качественного технического обеспечения с выходом в Интернет;

- интерактивность образовательного процесса, заключающаяся в непрерывном взаимодействии всех участников обучающего процесса, где каждый учащийся в любой период обучения имеет доступ ко всем материалам обучения и к самому педагогу, который, в свою очередь открыт для обучающегося, как источник опыта в определенной области;

- индивидуализация образовательного процесса, вытекает из принципа интерактивности, так как в дистанционном обучении открывается возможность индивидуализировать и персонифицировать процесс обучения.

Основные формы занятий:

- электронные кейсы;

- форум-занятия (дистанционные занятия, конференции, игры, практические работы и другие формы учебных занятий, проводимых с помощью средств телекоммуникаций и других возможностей сети Интернет).

Основные средства:

- аудио учебно-информационные материалы;

- видео учебно-информационные материалы;

- компьютерные обучающие системы;

Платформы для дистанционного обучения:

- Skype

- Zoom

- YouTube.

2.4.3. Перечень видов учебных занятий.

№	Тип учебного занятия	Виды учебных занятий
1	Открытие нового знания (изучения нового материала) <i>Цели:</i> <i>Деятельностная:</i> научить детей новым способам нахождения знания, ввести новые понятия, термины. <i>Содержательная:</i> сформировать систему новых понятий, расширить знания учеников за счет включения новых определений, терминов, описаний.	беседа, лекция, мультимедиа, деловая игра, самостоятельная работа: работа с литературой, инструкционными картами, исследование, исследовательская работа, занятия смешанного типа.
2	Рефлексия (закрепления изученного материала) <i>Цели:</i> <i>Деятельностная:</i> формировать у учеников способность к рефлексии коррекционно-контрольного типа, научить детей находить причину своих затруднений, самостоятельно строить алгоритм действий по устранению затруднений, научить самоанализу действий и способам нахождения разрешения конфликта. <i>Содержательная:</i> закрепить усвоенные знания, понятия, способы действия и скорректировать при необходимости.	собеседование, консультация, самостоятельная работа, практическая работа, практикум, решение творческих задач, экскурсия, диалог, ролевая игра, деловая игра, комбинированное занятие.
3	Общеметодологическая направленность (обобщения и систематизации знаний) <i>Цели:</i> <i>Деятельностная:</i> научить детей структуризации полученного знания, развивать умение перехода от частного к общему и наоборот, научить видеть каждое новое знание, повторить изученный способ действий в рамках всей изучаемой темы. <i>Содержательная:</i> научить обобщению, развивать умение строить теоретические предположения о дальнейшем развитии темы, научить видению нового знания в структуре общего курса, его связь с уже приобретенным опытом и его значение для последующего обучения.	конкурс, конференция, семинар, экскурсия, консультация, круглый стол, диспут, беседа, обсуждение, защита проектов, исследовательских работ.
4.	Развивающий контроль (оценки и коррекции знаний) <i>Цели:</i> <i>Деятельностная:</i> научить детей способам самоконтроля и взаимоконтроля, формировать способности, позволяющие осуществлять контроль.	устные опросы, викторина, творческий отчет, защита проектов, рефератов, тестирование, конкурсы, чемпионаты, викторины.

	<p><i>Содержательная:</i> проверка знания, умений, приобретенных навыков и самопроверка учащихся.</p>	
--	---	--

Программа предусматривает различные **виды и формы образовательной деятельности:**

- лекции об основах и видах дизайна;
- объяснение нового материала;
- показ приемов работы в растровых и векторных графических редакторах;
- демонстрация примеров работ;
- комбинированные занятия, состоящие из теории и практики;
- самостоятельная тренировочная работа за компьютером, планшетом;
- практические учебные занятия на станке для изготовления закатных значков и магнитов на основе универсальной станины;
- подготовка к конкурсам, выставкам, выступлению на научно-практической конференциях;
- экскурсии в картинные галереи и рекламные агентства.

2.4.4. Особенности структуры учебного занятия.

Учебное занятие состоит из нескольких обязательных структурных элементов: организационно-мотивационная часть, актуализация знаний по теме, информационная часть, усвоение новых знаний и способов действий, проверка понимания, практические задания с объяснением соответствующих правил, тренировочные упражнения, обобщение и систематизация знаний, анализ успешности достижения цели, рефлексия, итоговая часть.

Смена различных видов деятельности является необходимым условием работы с обучающимися. Использование игр, упражнений, активизирующих слуховые, зрительные, осязательные рецепторы, способствует углубленному восприятию детьми информации.

Применение данных методических рекомендаций, позволяет наиболее оптимально активизировать внимание детей и способствует успешному освоению детьми программы.

При работе с обучающимися выделяется определённая специфика: творческий и репродуктивный вид деятельности находятся в особом соотношении друг с другом.

Более глубокому, сознательному и активному отношению к практическим занятиям помогает наглядный материал.

2.4.5. Воспитательные аспекты программы.

Воспитание обучающихся обеспечивается в процессе реализации программы путем взаимодействия педагога и обучающихся на основе диалогичности общения, создания на занятиях различных воспитательных ситуаций, рефлексивной деятельности.

Воспитательные средства:

- личный пример и педагогическое мастерство педагога;
- высокая организация учебно-воспитательного процесса;
- атмосфера трудолюбия, взаимопомощи, творчества;
- дружный коллектив;
- система морального стимулирования.

Для активизации учебно-воспитательного процесса с обучающимися применяются следующие формы работы:

«Командообразование» (*тимбилдинг*) - это стратегический инструмент формирования детского объединения, представляющий собой систему упражнений, заданий, игр, направленных на достижение общего командного результата. Цель – формирование навыков командного взаимодействия у обучающихся посредством применения элементов технологии тимбилдинга.

«Мозговой штурм» - метод, при котором принимается любой ответ обучающихся на заданный вопрос, важно не давать оценку высказываемым точкам зрения сразу, а принимать все и записывать мнение каждого. «Мозговая атака» применяется, когда нужно

выяснить отношение участников к определенному вопросу по безопасности дорожного движения.

Ситуационно-ролевая игра, которая задает определенную жизненную дорожную ситуацию, максимально приближенную к реальности, и роль каждого участника в этой ситуации. Основная цель – выполнить свою игровую задачу максимально безопасными для себя и окружающих способами.

Квиз-игра. В процессе игры участники усваивают не только знания и умения по правилам дорожного движения, навыки культурного поведения на дороге, в транспорте, на улице, у них тренируются логика, внимание, а также компетенции умения работать в команде. Наблюдая за особенностями поведения и высказываниями обучающихся во время игр, педагог может сделать вывод о сформированности у обучающихся необходимых жизненно важных качеств.

Воспитательные мероприятия:

1. Мероприятия по безопасности дорожного движения в рамках профилактической акции «Внимание – дети!».

- Беседы на тему безопасности дорожного движения.
- Просмотр и обсуждение профилактических социальных видеороликов.

2. Мероприятия по пропаганде Здорового образа жизни среди обучающихся:

- «Скажи наркомании – «Нет»!
- «Вредные привычки – как от них избавиться»

(групповые и индивидуальные беседы, тестирование, конкурс рисунков).

3. Мероприятия, посвященные празднованию Нового года.

- Новогоднее мероприятие для обучающихся в объединении.
- Участие в новогоднем оформлении учебного кабинета.

4. Беседы с обучающимися воспитывающего и общеразвивающего направления с учетом регионального компонента:

- День Республики Башкортостан.
- День национального костюма.

5. Мероприятия по военно-патриотическому воспитанию:

- День народного единства.
- День Защитника Отечества.
- День Победы в Великой Отечественной войне 1941-1945 гг.

6. Посещение художественных выставок различного уровня.

7. Участие в работе летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей.

2.5. Список литературы

Нормативно-правовые документы:

1. Конституция Российской Федерации.
2. Конвенция ООН о правах ребенка.

3. Федеральный Закон РФ от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (в редакции Федерального закона от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»);
4. Закон Республики Башкортостан «Об образовании в Республике Башкортостан».
5. Концепция развития дополнительного образования детей (Утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 г. №1726-р).
6. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
7. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. № 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утверждённый приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196» (далее - Приказ № 533);
8. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022г. № 678-р;
9. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
10. Приказ Министерства Просвещения России от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»
11. 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)»).
12. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. N 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ".
13. Федеральный закон от 24.07.1998 г. №124-ФЗ (ред.от 28.12.2016г.) «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации».
14. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4.07.2014 г. №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
15. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
16. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)». Методические рекомендации разработаны Министерством образования и науки РФ совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», Автономная некоммерческая организация дополнительного профессионального образования «Открытое образование».
17. Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».
18. Государственная программа «Развитие образования Республики Башкортостан» утв. постановлением Правительства Республики Башкортостан от 21 февраля 2013 года №54.
19. Комплексная программа развития МБУ ДО ЦТТДиЮ «Технопарк» на 2022-2024г.г.
20. Образовательная программа МБУ ДО ЦТТДиЮ «Технопарк» на 2022-2024г.г.

21. Устав МБУ ДО ЦТТДиЮ «Технопарк».

Литература для педагога:

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010. – 212с.
2. Комолова Н.В. CorelDrawX8. Самоучитель / Н.В. Комолова, Е.С. Яковлева. – СПб.: БХВ-Петербург, 2017.-368с.:ил.
3. Луптон Э., Филлипс Дж. Графический дизайн. Базовые концепции. / Пер. Н. Римицан. - СПб.: Питер, 2017. - 256 с.:ил.
4. Миронов Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне. СПб.: БХВ-Петербург. 2008. - 560с.
5. Сырых Ю. Современный веб-дизайн. Эпоха Веб 3.0. 2-е изд. - М.: Диалектика, 2014. - 368 с.: ил.
6. С. Хеллер и С. Чваст Эволюция графических стилей. От викторианской эпохи до нового века / Стивен Хеллер и Сеймур Чваст; (пер. с англ. И.Форонова). – М.: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2015. – 320с.:ил.

Литература для обучающихся и родителей:

1. Вишневецкая Л. Компьютерная графика для школьников. М.: Новое знание. 2007.- 160с.
2. Дуванов А. А. Рисуем на компьютере. Практикум. – С-Пб., 2005.- 144с.
3. Левин А. Самоучитель работы на компьютере. – СПб.: Питер, 2008.- 655с.
4. Райтман М.А. Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс, М.: Эксмо, 2011. – 592с.:ил.
5. Тучкевич Е. Самоучитель Adobe Photoshop CS5, СПб: БХВ-Петербург, 2011. - 496с.: ил.
6. Шерман У. Скетчи. 50 креативных заданий для дизайнеров / Уитни Шерман. – СПб.: Питер, 2015. – 192с.

Интернет-ресурсы:

1. <https://www.adobe.com/ru/products/photoshopfamily.html>
2. <https://www.corel.com/ru/>
3. [www.wikipedia.org/wiki/Метод проекта](http://www.wikipedia.org/wiki/Метод_проекта)
4. <https://nsportal.ru/blog/shkola/obshcheshkolnaya-tematika/all/2011/11/04/sovremennye-pedagogicheskie-tekhnologii> («Современные педагогические технологии»)
5. www.lookatme.ru/mag/live/inspiration-lists/214455-testy (web-тест «7 игр и тестов, проверяющих навыки дизайнера»)
6. prof.osvita.org.ua/ru/determine/testing/38/index.html (web-тест «Смог ли бы ты стать дизайнером?»)
7. <https://infourok.ru/igri-po-metodu-fokalnih-obektov-3202011.html> («Игры по методу фокальных объектов». Выполнили: Павлова Дарья Борисовна, Чанчикова Т.Н.).
8. http://planeta.tgl.net.ru/images/programm/2016/graf_diz.pdf
9. <https://habr.com/ru/sandbox/103068/>
10. <https://fireseo.ru/blog/ux-dizajn-podrobnoe-rukovodstvo/>
11. <https://habr.com/ru/post/321312/>
12. <http://tilda.education/articles-what-is-ux-design>
13. <https://science-education.ru/ru/article/view?id=9670>
14. <https://say-hi.me/design/5-osnovnyx-principov-eko-dizajna.html>

Оценочные материалы

Первичная аттестация

Форма: тестирование.

№	Содержание задания	Варианты ответов
1	Укажите устройства, которые обычно размещаются непосредственно на материнской плате ПК	Процессор Оперативная память Системная шина Блок питания компьютера Жесткий диск Устройство чтения и записи компакт-дисков
2	Выберите периферийные устройства	Процессор Жесткий диск Оперативная память Видеокарта Клавиатура
3	Может ли произойти заражение компьютерными вирусами в процессе работы с электронной почтой?	Не может Да, при чтении текста почтового сообщения Да, при открытии вложенных файлов Да, в процессе работы с адресной книгой
4	Каким устройством можно рисовать в графических редакторах?	Мышь Графический планшет Клавиатура Жесткий диск
5	Что такое цифровая живопись, на ваш взгляд?	1. Рисование цифрами 2. Рисование в графических редакторах, с помощью знаний традиционной живописи 3. Вид компьютерного искусства
6	Какой может быть компьютерная графика?	Растровая Векторная Оба варианта верны

Оценка уровня знаний: правильный ответ – 1 балл

От 1 до 2 баллов - Низкий уровень

От 3 до 4 баллов - Средний уровень

От 5 до 6 баллов - Высокий уровень

Промежуточная аттестация

Форма: тестирование.

1. Виды компьютерной графики:

- а. растровая
- б. векторная
- в. плоскостная

2. Распространённый формат для просмотра и печати изображения:

- а. jpeg
- б. xcf
- в. txt

3. К какому виду компьютерной графики относится графический редактор Adobe Photoshop

- а. векторная
- б. растровая

4. С помощью какой функции исходный файл графического редактора Adobe Photoshop можно перевести в просмотрное изображение:

- а. сохранить как
- б. экспортировать как
- в. заменить

5. Где можно найти затерявшийся документ:

- а. через «Пуск» в поиске
- б. только в локальном диске С
- в. только в локальном диске D

6. Как выключать системный блок:

- а. Нажать на кнопку в системном блоке – power
- б. через «Пуск», «завершение работы»

Оценка уровня знаний: правильный ответ – 1 балл

Удовлетворительно - до 2 баллов.

Хорошо - от 2 до 4 баллов.

Отлично - от 4 до 6 баллов.

Практическая часть

Освоение и развитие первоначальных навыков рисования в растровом графическом редакторе: создание нового файла А4 формата, создание логотипа с помощью инструмента «карандаш», «кисть», «заливка», «ластик» и «цветовая палитра». Изучение правил графического дизайна и интерфейса растрового графического редактора. Освоение и ознакомление с окном «инструменты» и их параметрами. Исполнение 2d графики в растровом графическом редакторе, с помощью приобретенных знаний основ графического рисунка. В декабре проводится творческая самостоятельная практическая работа.

Итоговая аттестация

Форма: тестирование.

1. Цветовой режим СМΥΚ – это:

А. аддитивная цветовая модель, как правило, описывающая способ кодирования цвета для цветовоспроизведения с помощью трёх цветов, которые принято называть основными.

Б. субтрактивная схема формирования цвета, используемая прежде всего в полиграфии для стандартной триадной печати.

В. Видимый свет имеет волны разной длины, которые человеческий мозг воспринимает как определенные цвета.

2. Цветовой режим RGB – это:

А. аддитивная цветовая модель, как правило, описывающая способ кодирования цвета для цветовоспроизведения с помощью трёх цветов, которые принято называть основными.

Б. субтрактивная схема формирования цвета, используемая прежде всего в полиграфии для стандартной триадной печати.

В. Видимый свет имеет волны разной длины, которые человеческий мозг воспринимает как определенные цвета.

4. Логотип – это:

А. Иллюстрация к фирменному стилю.

Б. Схема-образ, действующая как посредствующее представление, или чувственное понятие, благодаря которому в режиме одновременности восприятия и мышления выявляются закономерности, как они существуют в природе и обществе.

В. Графический знак, эмблема или символ, используемый территориальными образованиями, коммерческими предприятиями, организациями и частными лицами для повышения узнаваемости и распознаваемости в социуме.

5. Фирменный стиль – это:

А. Единство элементов стиля, идентифицирующих принадлежность всего, на чем размещаются эти элементы (товары, средства коммуникации, коммуникационные сообщения) к конкретной фирме и отличающих ее от конкурентов.

Б. Визуальное представление бренда. Это особый образ бренда, который передает его идею, ценности, цели, соответствует стратегии компании на рынке.

В. официальный документ компании, в котором описывается концепция бренда, атрибуты бренда, целевая аудитория, позиционирование компании и другие данные, которыми руководствуется отдел маркетинга и руководители бизнеса для построения коммуникации с потребителями и развития компании в целом.

5. Рекламно-графический пакет – это:

А. Единство элементов стиля, идентифицирующих принадлежность всего, на чем размещаются эти элементы (товары, средства коммуникации, коммуникационные сообщения) к конкретной фирме и отличающих ее от конкурентов.

Б. Визуальное представление бренда. Это особый образ бренда, который передает его идею, ценности, цели, соответствует стратегии компании на рынке.

В. официальный документ компании, в котором описывается концепция бренда, атрибуты бренда, целевая аудитория, позиционирование компании и другие данные, которыми руководствуется отдел маркетинга и руководители бизнеса для построения коммуникации с потребителями и развития компании в целом.

6. Брендбук – это:

А. Единство элементов стиля, идентифицирующих принадлежность всего, на чем размещаются эти элементы (товары, средства коммуникации, коммуникационные сообщения) к конкретной фирме и отличающих ее от конкурентов.

Б. Визуальное представление бренда. Это особый образ бренда, который передает его идею, ценности, цели, соответствует стратегии компании на рынке.

В. официальный документ компании, в котором описывается концепция бренда, атрибуты бренда, целевая аудитория, позиционирование компании и другие данные, которыми руководствуется отдел маркетинга и руководители бизнеса для построения коммуникации с потребителями и развития компании в целом.

7. Плагиат – это:

А. Умышленно совершаемое физическим лицом незаконное использование или распоряжение охраняемыми результатами чужого творческого труда, которое сопровождается доведением до других лиц ложных сведений о себе как о действительном авторе.

Б. Схема-образ, действующая как посредствующее представление, или чувственное понятие, благодаря которому в режиме одновременности восприятия и мышления выявляются закономерности, как они существуют в природе и обществе.

В. Нарушение авторского права.

Оценка уровня знаний: правильный ответ – 1 балл

От 1 до 2 баллов - Низкий уровень

От 3 до 5 баллов - Средний уровень

От 6 до 7 баллов - Высокий уровень.

Практическая часть

Освоение и развитие первоначальных навыков рисования в векторном графическом редакторе: создание нового файла А4 формата, создание рекламно-графического пакета на А1 формате. Изучение теории создания фирменного стиля. Освоение и ознакомление с «инструменты» и их параметрами в векторном графическом редакторе. В мае проводится творческая самостоятельная практическая работа для закрепления пройденного материала по графическому дизайну.

Презентация проекта «Моё портфолио графического дизайнера». Защита проекта.