

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования «Дом творчества
Торбеевского муниципального района Республики Мордовия»

РАССМОТРЕНО :

педагогическим советом

Протокол от «30» 08. 2023г.

УТВЕРЖДАЮ:

и.о.директора

Косолапова С.О.

Приказ от «30» 08. 2023г. №



Дополнительная общеобразовательная

(общеразвивающая) программа

«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»

Направленность: техническая

Уровень: стартовый

Возраст обучающихся: 13 - 16 лет

Срок реализации: 1 год

Форма обучения: очная

Язык обучения: русский

Составитель (разработчик):

Ландышева Алина Растямовна ,
педагог дополнительного образования

СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ

<u>1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ</u>	3
<u>1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА</u>	4
<u>1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ</u>	5
<u>1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ</u>	7
<u>2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ</u>	13
<u>2.1. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ</u>	14
<u>2.2. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ</u>	15
<u>СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ</u>	

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

Нормативные основания для создания дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы:

- Федеральный закон «Об образовании Российской Федерации» от 29. 12. 2012 г. № 273-ФЗ;
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования до 2030 года и плана мероприятий по ее реализации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03. 09 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития системы дополнительного образования детей»;
- Письмо Минобрнауки России от 18 ноября 2015г. № 09-3242 «О направлении информации» (Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы));
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07. 2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Документ вступил в действие с 01.03.23 г.);
- Постановление главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года №28 « Об утверждении правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно - эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказ Министерства образования республики Мордовия от 04.03 2019 г. № 211 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в республике Мордовия»;
- Устав МБУ ДО «Дом творчества Торбеевского муниципального района РМ»
- Локальный акт МБУ ДО «Дом творчества Торбеевского муниципального района РМ» «Положение о разработке, порядке утверждения, реализации и корректировки общеобразовательных программ».

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В современном мире компьютерная графика все шире используется в самых различных отраслях человеческой деятельности: от рекламы - до космических исследований, от игры - до серьёзных научных экспериментов. Всё чаще можно услышать словосочетание «компьютерный художник», «компьютерный дизайнер». Специальную область информатики, занимающуюся методами и средствами создания и обработки изображений с помощью программно-аппаратных вычислительных комплексов, называют компьютерной графикой. Она охватывает все виды и формы представления изображений, доступных для восприятия человеком либо на экране монитора, либо в виде копии на внешнем носителе (бумага, киноплёнка, ткань и прочее). Визуализация данных находит применение в самых разных сферах человеческой деятельности, например, медицина (компьютерная томография), научные исследования, моделирование тканей и одежды, опытно-конструкторские разработки. На специализацию в отдельных областях указывают названия некоторых разделов: инженерная графика, научная графика, Web-графика, компьютерная полиграфия и прочие. На стыке компьютерных, телевизионных и кинотехнологий образовалась область компьютерной графики и анимации. Развитию интеллектуальных и творческих способностей детей и подростков через информационную культуру способствует дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн» **технической направленности**.

Программа даёт возможность обучающимся реализовать свои изобразительные, творческие, дизайнерские и исследовательские способности посредством использования информационно-коммуникационных технологий. Освоение программы формирует теоретические и практические знания, которые применяются при изучении большинства направлений современного дизайна. Программа «Графический дизайн» направлена на приобретение учащимися знаний, умений и навыков в рамках выполнения творческих проектов способами компьютерных технологий. Знания, полученные при освоении программы «графический дизайн», могут стать фундаментом для дальнейшего освоения пяти компьютерных программ в области видеомонтажа, трёхмерного моделирования и анимации.

1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы: развитие значимых для образования, социализации, самореализации интеллектуальных и художественно-творческих способностей обучающихся на основе практической деятельности в области современных информационно-коммуникационных технологий; мотивация школьника к наиболее полному выявлению и развитию личностных возможностей; формирование готовности к самоопределению, видению системно-научной картины мира и развитие на их основе компетенций в области информационно-коммуникационных технологий, необходимых для реализации собственных идей в будущей профессиональной деятельности.

Программа «Графический дизайн» решает следующие задачи:

- познакомить обучающихся с графической информацией и ее обработкой;
- овладеть умением работать с двумя видами графической информации (растровой и векторной);
- сформировать знания, умения и навыки обучающихся, необходимые для работы на современных компьютерах с графическими пакетами программ **Corel Draw** и **Adobe PhotoShop**;
- ознакомить с различными видами изобразительного искусства, светотенью, цветоведением, перспективой, основами композиции и научить использовать эти знания при работе с компьютером;
- выработать навыки применения средств графических программ в повседневной жизни, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий.

На теоретических и практических занятиях у детей формируются практические навыки, воспитывается художественный вкус, развивается усидчивость и внимательность. Творческая деятельность ребят помогает им в освоении учебного материала и организации досуга. Программа рассчитана на

возрастную категорию 13-16 лет. В группы принимаются все желающие, имеющие первоначальные компьютерные знания: знающие структуру строения информации и умеющие создавать и сохранять документ в приложениях **Microsoft Office**, так как графические программы **CorelDraw** и **Adobe Photoshop** являются профессиональными программами, сложными для человека, не работающего с компьютером. Программа предполагает знакомство с основами компьютерной грамотности, устройствами, входящими в состав ПК, сведениями об операционной системе.

Время реализации программы: 1 год, 216 часов.

Состав групп - постоянный.

Приведенный в программе перечень знаний и практических умений, которыми должны овладеть учащиеся, поможет педагогу правильно расставить акценты в обучении, объективно оценить работу воспитанника. Более глубокому освоению содержания программы, а также оценке получаемых результатов будут способствовать лабораторные и практические работы, тесты по отдельным разделам программы, викторины, конкурсы и выставки творческих работ учащихся, что позволит отслеживать и оценивать результативность обучения. Итогом обучения будет защита творческого проекта, выполненная в двух графических редакторах.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Календарно-учебный график

Дополнительная общеразвивающая программа	Год обучения	Количество часов в неделю	Количество учебных недель	Всего часов	Количество учащихся	Форма итоговой аттестации
Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн»	Группа 1 года обучения	6	36	216	15	Творческая проектная работа

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Название разделов, тем	количество часов			Форма промежуточной (итоговой) аттестации
		всего	теория	практика	
1.	Введение. Правила техники безопасности.		1		
1.1	Вводное занятие. Знакомство. Правила техники безопасности. Что такое медиадизайн?	2	1	1	
1.2.	Знакомство с программой Corel Draw	20	5	15	
1.3.	Изучение приёмов работы с Corel Draw	27	7	20	
1.4.	Работа в программе Corel Draw	35	10	25	
1.5.	Творческая работа по программе Corel Draw	19	5	14	
2.1	Знакомство с программой Adobe PhotoShop	30	10	20	
2.2.	Изучение приёмов работы с	30	10	20	

	Adobe PhotoShop				
2.3.	Работа в программе Adobe PhotoShop	40	10	30	
2.4.	Творческая работа по программе Adobe PhotoShop.	12	2	10	
	итого:	216	61	155	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

I. Вводное занятие

- Техника безопасности. Устройство компьютера. Клавиатура.
- Организация хранения информации в компьютере.
- Работа с приложениями, документами, папками, ярлыками.
- Клавиатура.

II. Работа в программе Corel Draw

Тема 1. Знакомство с программой Corel Draw

- Знакомство с программой и её интерфейс.
- Ознакомление с палитрой инструментов.

Тема 2. Изучение приёмов работы с Corel Draw

Рисунок простых форм. Выделение и удаление объектов. Масштабирование.

- Копирование, изменение размера, перемещение, поворот, наклон, зеркальное отображение объекта.
- Задание размеров, расположение, заливка, контур объекта.
- Заливка, группировка, выравнивание и распределение объектов.
- Комбайн, объединение объектов.
- Пересечение и исключение.

- Дублирование, клонирование, копирование, вставка объектов.
- Работа с текстом. Обычный и художественный текст. Форматирование шрифта.
- Размещение простого текста в связанных рамках.
- Вписывание текста в произвольный контур.
- Художественный текст, размещение на новой текстовой дорожке и вдоль замкнутой траектории.
- Форматирование художественного текста.
- Работа с объектом. Форма. Общие сведения об узлах, работа с ними.
- Редактирование формы эллипса и многоугольников.
- Эффекты. Оболочка, деформация, перспектива.
- Объём.
- Перетекание.
- Контур, прозрачность.
- Тень. Фигурная обрезка.
- Рисование линий.
- Кривая, кривая Безье, перо, размерные линии, выноски.

Тема 3. Творческая работа по программе Corel Draw.

III. Работа в программе Adobe PhotoShop

Тема 1. Знакомство с программой Adobe PhotoShop

- Знакомство с программой Adobe Photoshop и её интерфейсом
- Ознакомление с палитрой инструментов.

Тема 2. Изучение приёмов работы с Adobe PhotoShop

- Главное меню программы.
- Палитра инструментов.
- Инструменты выделения, перемещения и обрезки.
- Основные палитры программы.
- Ознакомление с палитрой инструментов.
- Инструменты рисования и ретуширования.
- Инструменты заливки.
- Инструменты коррекции.
- Измерительные инструменты, инструменты управления просмотром, выбора цвета и режима работы.
- Инструменты ввода текста и работы с текстом.
- Контуры и фигуры.
- Палитра Paths.
- Работа с каналами и масками.
- Палитра Channels.
- Дополнительные каналы.
- Работа со слоями.
- Палитра Layers.
- Стили и эффекты.
- Слойные эффекты.
- Палитра Styles.
- Палитра Brush Presets.

- Параметры палитры кистей.
- Редактирование изображений.
- Фильтры, их разновидности и применение.
- Обработка фотографий. Ретуширование.
- Раскрашивание контурного изображения.
- Раскрашивание черно-белой фотографии.
- Слияние фотографий.
- Фотомонтаж. (Перенос части изображения в другое окружение).
- Изменение цвета глаз на фотографии человека.
- Имитация природных явлений.
- Текстовые эффекты.
- Создание рамок.
- Имитация объема.

Тема 3. Творческая работа по программе Adobe PhotoShop.

Творческая работа по программе Photoshop.

V. Итоговая работа по курсу

2. КОМПЛЕКС ОГРАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Обучающиеся по окончании освоения программы должны знать / понимать:

принцип работы основных устройств ПК (состав системного блока, устройств ввода и вывода и т.д.);

программный принцип работы компьютера;

принцип дискретного (цифрового) представления информации, в том числе графической;

принцип работы в информационном пространстве Windows, работы с файлами и папками;

графический пользовательский интерфейс;

назначение и возможности векторного графического редактора **Corel DRAW**;

назначение и возможности растрового графического редактора **Photoshop**.

уметь:

работать с ПК и его периферийным оборудованием;

пользоваться операционной средой Windows;

работать в векторном графическом редакторе Corel DRAW (создавать рисунки, чертежи, макеты полиграфической продукции);

работать в растровом графическом редакторе Photoshop (осуществлять обработку цифровых изображений).

Для реализации настоящей программы используются основные методы работы – развивающего обучения (проблемный, поисковый, творческий), дифференцированного обучения (уровневые, индивидуальные задания, вариативность основного модуля программы), игровые. При этом актуальными остаются разнообразные формы проведения занятий: беседа, лекция,

объяснение, демонстрация и показ слайдов (с использованием обучающих компьютерных программ и оборудования), практическая и лабораторная работа, виртуальная экскурсия, творческая работа, конференция, конкурс работ, викторина, тест.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований к порядку проведения занятий и адаптирована к возрастным особенностям учащихся.

Занятия организует педагог высшей категории, имеющий высшее художественное образование и дополнительное образование по соответствующей специальности и опыт работы в сфере образования.

2.2. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Выбор методов и форм для реализации настоящей программы определяется:

- поставленными целями и задачами;
- принципами обучения: от практической деятельности – к развитию всех качеств личности, индивидуальный подход к личности каждого ребенка;
- возможностями учащихся на данном этапе обучения (возрастные особенности, уровень подготовленности);
- наличием соответствующей материально-технической базы.

Литература для педагога

1. Гин, А. Приемы педагогической техники / А. Гин. – М.: Вита-пресс, 2009.
2. Жданов, А. Flash5. Краткий курс / А. Жданов. – СПб: Питер, 2001.
3. Кнабе, Г.А. Photoshop CS2 Эффективное руководство для новичков. Самоучитель / Г.А. Кнабе. – М.: НТ-пресс, 2008.

4. Колеватов, Н.М. Реализация возможностей медиаобразования в дополнительном образовании детей // Информатика и образование Ежемесячный научно-методический журнал. – №12. – 2012. – С. 9-11.
5. Комолова, Н.В. CorelDrawX8. Самоучитель / Н.В. Комолова, Е.С. Яко в лев а. –М.: BHV, 2016.
6. Леонтьев, Ю. CorelDRAW– 2000/ Ю. Леонтьев. – СПб: Питер, 2000.
7. Луций, С.А. Самоучитель PhotoShop7 / С.А. Луций.– СПб: Питер, 2005.
8. Маргулис, Д. Photoshop для профессионалов классическое руководство по цветокоррекции. /Пер. сангл./ДенМоргулис. – М:2001.
9. Молочков, В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель / В.П. Молочков.– СПб: Питер, 2004.

Литература для обучающихся и родителей

1. Леонтьев, Ю. CorelDRAW– 2000/ Ю. Леонтьев. –СПб:Питер, 2000.
2. Луций, С.А. Самоучитель PhotoShop7 / С.А. Луций. – СПб: Питер, 2005.
3. Маргулис, Д. Photoshop6 для профессионалов классическое руководство поцветокоррекции. /Пер. сангл./ДенМоргулис. – М:2001.
4. Молочков, В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель / В.П. Молочков. – СПб: Питер, 2004.
5. Шерман, У. Скетчи. 50 креативных заданий для дизайнеров / Уитни Шерман. – СПб.: Питер, 2015.

Интернет-ресурсы

<http://www.patriotvrn.ru/metod-kopilka> – Загл. с экрана. Есенкова Е.А. Современное учебное занятие в учреждении дополнительного образования детей [электронный ресурс] / Сайт metod-kopilka.ru – Режим доступа:

Современные педагогические технологии в учреждении дополнительного образования детей (из опыта работы Л.А. Мацко) [электронный ресурс] / Сайт Муниципального автономного учреждения дополнительного образования Александровского района Оренбургской области «Центр развития» – Режим доступа: http://alex-cvr.ucoz.ru/Covrem_pedtex.doc. – Загл. с экрана.

Уроки Photoshop (статьи и видео уроки по фотошопу)[электронный ресурс] / Сайт Уроки Photoshop– Режим доступа: <https://photoshop-master.ru/articles/> – свободный.