

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом детского творчества Центрального района Санкт-Петербурга «Фонтанка-32»

ПРИНЯТА
решением Педагогического Совета
ГБУДО ДДТ «Фонтанка-32»

Протокол № 3
от 29 августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНА
приказом ГБУ ДО ДДТ «Фонтанка-32»

№ 95-о от 31 августа 2026 г.
И.о. директора ГБУ ДО ДДТ «Фонтанка-32»
_____ Н.В. Курсман

Курсман
Нина
Викторовна

Подписано цифровой
подписью: Курсман
Нина Викторовна
Дата: 2026.10.05
11:39:27 +03'00'

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА**

«Дизайн и компьютерная графика»

для учащихся 12-17 лет
срок реализации 2 года

Разработчик:
Соколова В.С.
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

НАПРАВЛЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ

Техническая

АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ.

Программа рассчитана на учащихся 12-17 лет.

В группу принимаются учащиеся 6 класса и старше. Для успешного освоения программы необходим определенный объем знаний школьной программы. Учащиеся должны иметь, быть знакомыми с основами математики, информатики, а также способными пользоваться справочной литературой. В группу принимаются учащиеся с минимальным уровнем владения компьютером.

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ.

Актуальность данной программы заключается в том, что детям интересно вносить новые элементы в своё творчество, пробовать новые техники. Это помогает им выразить себя, обратить на себя внимание.

Работа с компьютерной графикой - одно из самых популярных направлений использования персональных компьютеров, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры, но и любители.

Создание графических работ в редакторах – это способ ярко, эффективно и понятно рассказать о своих мечтах и мыслях, привлечь внимание к своим идеям, к своему видению объектов и явлений окружающей действительности и произвести нужное впечатление.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ.

Особенностью данной программы является то, что при подробном изучении новой темы, дети работают не только на компьютерах, но и выполняют творческие задания с помощью различных художественных техник. Это позволяет не терять графические навыки, приучает их правильно держать перо, чувствовать нажим настоящей кисти и электронной. Такое тесное взаимодействие между компьютером и ручной техникой выполнения работ учит детей создавать универсальные композиции, которые легко воспроизводятся на компьютере и при этом выглядят достойно, и понятно на листе бумаги.

Перевод рисунка, выполненного на бумаге, в цифровой вид, повышает качество работы, позволяет довести работу до совершенного вида, дополнительно ее обработать в графическом редакторе, облегчает процесс стилизации изображения под один из видов изобразительной деятельности, при этом поддерживая и развивая свой графический навык.

Задания разработаны таким образом, что дети начинают овладевать знаниями работы в программе от более простых к более сложным, постоянно закрепляя полученную информацию во время уроков и дома. Это дает возможность детям лучше запомнить информацию и применять полученные навыки в последующих работах, что, в свою очередь, улучшает качество работ и уменьшает время их выполнения. Таким образом, каждое последующее задание составлено так, что дети должны применять умения, полученные ранее, закрепляя художественные приемы и знания. В конце каждого изученного раздела делается итоговая работа, которая показывает, чему научился ребенок за определенный период. При создании данной программы были учтены возрастные особенности учащихся. На занятиях дети получают практические навыки работы с компьютером и графическими программами.

Курс включает теоретические беседы и практические занятия. В программе предусмотрены занятия по 3D моделированию. В процессе выполнения учащимися творческих работ, дети выполняют задания, включающие в себя сбор материала (иллюстрации, фотографии и т.п.) рекламных буклетов, визиток, и другой печатной продукции, с которой дети сталкиваются в повседневной жизни, а также выполнение эскизов на бумаге.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка и самооценка ребятами своей деятельности.

В конце обучения – защита творческих работ с использованием мультимедиа технологий.

Уровень освоения программы – **общекультурный**

Объем и срок освоения программы

Образовательная программа «Дизайн и компьютерная графика» рассчитана на 2 года обучения. Первый год обучения – 144 часа - 2 раза в неделю по 2 часа. Второй год обучения -216 часов - 2 раза в неделю по 3 часа. Общее количество часов программы 360.

ЦЕЛЬ:

Научить владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа, подготовить учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества, при этом совмещать работу на компьютере с работой на бумаге для поддержания и развития графического навыка.

ЗАДАЧИ:

Обучающие

1. Приобретение навыков создавать и обрабатывать рисунки с использованием графических редакторов.
2. Включение учащихся в практическую деятельность
3. Развитие мотивации к сбору информации

Развивающие

1. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
2. Развитие творческой деятельности, и возможности использовать знания, полученные при работе с техникой в новых видах деятельности.
3. Развитие у учащихся навыков критического мышления.
4. Раскрытие креативных способностей.
5. Привитие интереса к искусству, дизайну, 3D моделированию

Воспитательные

1. Формирование потребности в саморазвитии
2. Формирование активной жизненной позиции
3. Воспитание художественно-эстетического восприятия окружающего мира.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.

Предметные:

К концу обучения учащийся должен уметь самостоятельно ориентироваться в современных графических программах, не бояться использовать неизвестные графические программы, уметь преобразовывать фото в цифровое изображение, редактировать фото без заметных мазков, точек, шумов. Уметь создавать простой коллажный рисунок. Уметь рисовать 3D объекты. Сохранять проект и итоговый файл в правильном разрешении.

Метапредметные:

Умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебной и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности. Возможность применять полученные знания и навыки при создании презентаций и компьютерной верстки дизайнерских продуктов в процессе обучения и дальнейшей трудовой деятельности.

Личностные.

- Соблюдение норм и правил поведения, принятых в образовательном учреждении;
- Участие в общественной жизни образовательного учреждения;
- Способность делать осознанный выбор направления профильного образования;
- Личностный рост в творчестве

Организационно-педагогические условия реализации программы.

Язык реализации программы: образовательная деятельность осуществляется на государственном языке РФ – русском.

Форма обучения: очная

Особенности реализации программы

Занятия по программе, теоретические и практические (лекции, презентации, игры, мастер-классы, информационные видеоролики) могут быть реализованы в дистанционной форме посредством видеоконференций в программе Zoom, социальных сетей «В контакте» и Telegram, просмотра учебных видеороликов на платформе Rutube.

Условия набора в коллектив и формирования групп

Программа рассчитана на возраст 12-17 лет. В учебную группу принимаются все желающие учащиеся 6 класса и старше. Это обусловлено тем, что для обучения данному предмету необходим определенный объем знаний школьной программы. Учащиеся должны иметь, быть знакомыми с основами математики, информатики, а также способными пользоваться справочной литературой. В группу принимаются учащиеся с минимальным уровнем владения компьютером. Количество обучающихся в группе 15.

Формы организации и проведения занятий

Лекционные занятия допускают работу сразу всего коллектива, во время практических занятий возможно деление на группы. Программой предусматриваются как аудиторные, так и внеаудиторные, в т.ч. самостоятельные, занятия, которые проводятся по группам или индивидуально.

Формы проведения занятий

Основной формой организации деятельности является учебное занятие. Занятие может быть построено как традиционно, так и в более нестандартных формах таких как: выставка, защита проектов, игра, конкурс, лекция, мастер-класс, творческая мастерская, и др.

Материально-Техническое оснащение:

- Компьютерный класс, объединенный в сеть с возможностью выхода в Интернет;
- Сканер;
- Цифровой фотоаппарат или камера в мобильном телефоне
- Монитор большого формата для презентаций (или мультимедиа проектор)
- Графический планшет с пером.

Отдельные столы или отдельный кабинет для проведения занятий с художественными материалами.

Программное обеспечение:

- Операционная система Windows 10 pro
- Бумага белая
- Бумага (цветная, для черчения)
- Краски
- Кисти
- Карандаши
- Наглядные пособия
- Методические пособия

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	2	-	Наблюдение
2.	Знакомство с устройством компьютера. Общие понятия о компьютерном дизайне.	2	2	-	Опрос
3.	Виды компьютерной графики.	2	2	-	Контрольные задания
4.	Основные возможности графических программ.	4	2	2	Контрольные задания
5.	Обработка растровой графики	8	2	6	Контрольные задания
6.	Векторная графика.	18	7	11	Контрольные задания
7.	Редактирование изображений.	26	12	14	Контрольные задания
8	Шрифт	6	2	4	Контрольные задания
9	Верстка с помощью Adobe Photoshop	4	2	2	Контрольные задания
10	Слои	6	2	4	Контрольные задания
11	Слои в анимации.	10	4	6	Контрольные задания
12	Фильтры. Создание спецэффектов.	8	2	6	Контрольные задания
13	Градиенты. Маскирование – техника профессионального фотомонтажа.	8	2	6	Контрольные задания
14	Специальные приемы выделения в графических редакторах.	12	4	8	Контрольные задания
15	Основы 3D моделирования.	14	4	10	Наблюдение
16	Adobe Photoshop в web-дизайне.	12	4	8	Тестовое задание на занятии Домашнее задание
17	Итоговое занятие.	2		2	Презентация сделанных работ.

Итого 144 часа

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 2 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Название раздела, темы	Всего	Теория	Практика	Формы контроля
1.	Вводное занятие.	3	3		Наблюдение, опрос.
2.	Adobe Illustrator.	24	6	18	Контрольные задания
3.	Паттерны	6	1	5	Контрольные задания
4.	Колористика и цветоведение	9	3	6	Контрольные задания
5.	Зин	6	2	4	Контрольные задания
6.	Композиция для дизайнеров	9	3	6	Контрольные задания
7.	Создание айдентики для бренда	9	3	6	Контрольные задания
8.	Шрифты	18	3	15	Контрольные задания
9.	Сканограммы	9	2	7	Контрольные задания
10.	Анимация в дизайне	18	9	9	Контрольные задания
11.	Монтаж видео	15	6	9	Контрольные задания
12.	Adobe Photoshop	21	6	15	Контрольные задания
13.	Power Point	18	3	15	Контрольные задания
14.	Культурно массовые мероприятия.	6		6	Контрольные задания
15.	Развитие креативных способностей в сфере дизайна	21	3	18	Контрольные задания
16.	Создание итогового проекта	21	3	18	Контрольные задания
17.	Итоговое занятие.	3		3	Показ итогового проекта. Наблюдение
Итого за второй год обучения:		216	56	160	

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК.

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	Сентябрь	Май	36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа
2 год	Сентябрь	Май	36	72	216	2 раза в неделю по 3 часа

Рабочая программа. Первый год обучения

Программа построена так, что на первом году обучения ребенок знакомится с компьютером, его устройством, изучает графические редакторы и учиться пользоваться их инструментарием в ходе выполнения практических заданий.

Открывает для себя профессиональные программы такие как Power Point, Adobe Photoshop и др. Разбирается в понятиях векторной и растровой графики. Создает простые анимации, цифровые рисунки, коллажи. На базе полученных знаний разрабатывает дизайны бытовых предметов, подарочные и тематические упаковки, открытки и плакаты.

Задания разработаны от простых к более сложным, учащиеся последовательно смогут закреплять полученную информацию во время уроков и дома. Это даст возможность детям лучше запомнить теоретический материал и применить полученные навыки в последующих работах, что, в свою очередь, улучшает качество творческих работ и уменьшает время их выполнения.

В конце учебного года создаётся итоговая работа, которая показывает, чему научился ребенок за весь учебный период. На занятиях дети получают практические навыки работы с компьютером и графическими программами.

К концу первого года обучения, обучающиеся овладевают базовыми знаниями компьютерного редактирования цифровых изображений с применением графических редакторов.

ЗАДАЧИ:

Обучающие

1. Приобретение навыков работать с компьютером, в том числе в профессиональных графических редакторах
2. Приобретение навыков создания и обработки рисунков, фотографий, с использованием графических редакторов.
3. Вовлечение учащихся в практическую деятельность
4. Развитие мотивации к сбору информации

Развивающие

1. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
2. Развитие творческой деятельности, и возможности использовать знания, полученные при работе с техникой в новых видах деятельности.
3. Развитие у учащихся навыков критического мышления.
4. Раскрытие креативных способностей.
5. Привитие интереса к искусству, дизайну, 3D моделированию

Воспитательные

1. Формирование потребности в саморазвитии
2. Формирование активной жизненной позиции
3. Воспитание художественно-эстетического восприятия окружающего мира.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.

Предметные:

К концу обучения учащийся должен уметь самостоятельно ориентироваться в современных графических программах, не бояться использовать неизвестные графические программы, уметь преобразовывать фото в цифровое изображение, редактировать фото без заметных мазков, точек,

шумов. Уметь создавать простой коллажный рисунок, презентацию. Уметь рисовать 3D объекты. Сохранять проект и итоговый файл в правильном разрешении.

Метапредметные:

Умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебной и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности. Возможность применять полученные знания и навыки при создании презентаций и компьютерной верстки дизайнерских продуктов в процессе обучения и дальнейшей трудовой деятельности.

Личностные.

- Соблюдение норм и правил поведения, принятых в образовательном учреждении;
- Участие в общественной жизни образовательного учреждения;
- Способность делать осознанный выбор направления профильного образования;
- Личностный рост в творчестве

Содержание программы первого года обучения.

1. **Вводное занятие.** Знакомство с коллективом. Введение в программу, настройка рабочего пространства.

Формы контроля: наблюдение, опрос.

2. Знакомство с устройством компьютера.

Теория. Инструктаж по технике безопасности. Правила работы на компьютере. Особенности работы с графикой.

Формы контроля: наблюдение, опрос.

3. Виды компьютерной графики.

Теория. Понятие Растровая, понятие векторная, понятие фрактальная. Разрешение изображения и его размер. Типы графических файлов.

Формы контроля: контрольные задания

4. Основные возможности графических программы

Теория. Какие бывают графические программы? функции Adobe Photoshop, функции Adobe Lightroom.

Практика. Включение компьютера. Настройка рабочего интерфейса. Создание папки.

Знакомство с программами. Практическое задание

Формы контроля: контрольные задания

5. Обработка растровой графики

Теория. Типы цифровых изображений, Разрешение и размер файла. создание коллажей, реставрация фото. Факторы качества изображения.

Практика. Загрузка фотографий в программу. Инструмент прозрачность, изменение размера файла, выполнение задания.

Формы контроля: контрольные задания

6. Векторная графика.

Теория. Работа с векторной графикой. Деформация, заливка автофигур, создание своих фигур

Практика. создание подробного рисунка с помощью векторной графики.

Формы контроля: контрольные задания

7. Редактирование изображений.

Теория. Изменение геометрии, цвета.

Практика. Вращение перспективных осей, подбор цветов, инструмент пипетка, задание.

Формы контроля: контрольные задания

8. Шрифт

Теория. использование шрифтов в мультимедиа

Практика. Наложение шрифтов на изображение. Создание объявлений, банеров.

Формы контроля: контрольные задания

9. Верстка с помощью Adobe Photoshop.

Теория. Основы верстки печатных изданий с помощью программы Adobe Photoshop.

Практика. Создание пробной верстки отрывка из своей любимой книги.

Формы контроля: контрольные задания

10. Слои

Теория. Прозрачности слоёв. Наложение слоёв. Деформация слоёв.

Практика. Работа со слоями в программе. Задание горы

Формы контроля: контрольные задания

11. Слои в анимации.

Теория. Использование в статическом изображении и анимации. Элементы изображения.

Виды анимации.

Практика. Набор кадров. Создание слоев. Движущаяся картинка. Набор движущихся картинок.

Формы контроля: контрольные задания

12. Фильтры. Создание спецэффектов.

Теория. Понятие фильтр. История появления. Применение фильтров.

Практика. Галерея фильтров. Тестирование инструментов создающих эффекты. Создание своего фильтра и наложение его на изображение.

Формы контроля: контрольные задания

13. Градиенты. Маскирование. Техника профессионального фотомонтажа.

Теория. Инструмент градиент. Функции. Что такое фотомонтаж?

Практика. Создание градиентов на изображении. Создание масок и работа в них. Создание коллажа.

Формы контроля: контрольные задания

14. Специальные приемы выделений в графических редакторах.

Теория. Прямоугольная область. Лассо. Волшебная палочка. Умная кисть.

Практика. Учащиеся самостоятельно выполняют работу, которая будет отражать уровень полученных знаний и навыков. Форма представления на выбор: презентация художественных и компьютерных работ, объединённых по теме.

Формы контроля: наблюдение

15. Основы 3D моделирования.

Теория. Применение 3D в оформлении графических работ.

Практика. Выполнение задания по созданию 3D объекта

Формы контроля: тестовые задания

16. Adobe Photoshop в web-дизайне.

Теория. Основы web-графики.

Практика Создание простого сайта, умение наполнять сайт информацией, оформление и настройка интерфейса.

Формы контроля: тестовые задания

17. Итоговое занятие. Практика. Презентация сделанных работ. Беседа. Перспективы.

Формы контроля: тестовые задания

Календарно тематическое планирование 1 год обучения Компьютерный дизайн 2024-2025 уч.год

месяц	№	число	тема	Всего часов	теория	практика
			Неделя открытых дверей			
			Неделя открытых дверей			
	1		Вводное занятие.	2	2	
	2		Знакомство с устройством компьютера.	2	2	
	3		Виды компьютерной графики	2	2	
	4		Основные возможности компьютерных программ	2	2	
	5		Основные возможности компьютерных программ	2		2
	6		Обработка растровой графики	2	2	
Октябрь	7		Обработка растровой графики	2		2
	8		Обработка растровой графики	2		2
	9		Обработка растровой графики	2		2
	10		Векторная графика	2	2	
	11		Векторная графика	2	2	
	12		Векторная графика	2	2	
	13		Векторная графика	2	1	1
	14		Векторная графика	2		2
	15		Векторная графика	2		2
Ноябрь	16		Векторная графика	2		2
	17		Векторная графика	2		2
	18		Векторная графика	2		2
	19		Редактирование изображений	2	2	
	20		Редактирование изображений	2	2	
	21		Редактирование изображений	2	2	
	22		Редактирование изображений	2	2	

	23		Редактирование изображений	2	2	
	24		Редактирование изображений	2	2	
Декабрь	25		Редактирование изоражений	2		2
	26		Редактирование изоражений	2		2
	27		Редактирование изоражений	2		2
	28		Редактирование изоражений	2		2
	29		Редактирование изоражений	2		2
	30		Редактирование изоражений	2		2
	31		Редактирование изоражений	2		2
	32		Шрифт	2	2	
Январь	33		Шрифт	2		2
	34		Шрифт	2		2
	35		Верстка с помощью Adobe Photoshop	4	2	
	36		Верстка с помощью Adobe Photoshop	2		2
	37		Слои	6	2	
	38		Слои	2		2
	39		Слои	2		2
Февраль	40		Слои в анимации	2	2	
	41		Слои в анимации	2	2	
	42		Слои в анимации	2		2
	43		Слои в анимации	2		2
	44		Слои в анимации	2		2
	45		Фильтры.Создание спецэффектов	2	2	
	46		Фильтры.Создание спецэффектов	2		2
	47		Фильтры.Создание спецэффектов	2		2
Март	48		Фильтры.Создание спецэффектов	2		2
	49		Градиенты.Маскирование-техника профессионального фотомонтажа	2	2	
	50		Градиенты.Маскирование-техника профессионального фотомонтажа	2		2

	51		Градиенты.Маскирование-техника профессионального фотомонтажа	2		2
	52		Градиенты.Маскирование-техника профессионального фотомонтажа	2		2
	53		Специальные приемы выделения в графических редакторах	2	2	
	54		Специальные приемы выделения в графических редакторах	2	2	
	55		Специальные приемы выделения в графических редакторах	2		2
	56		Специальные приемы выделения в графических редакторах	2		2
Апрель	57		Специальные приемы выделения в графических редакторах	2		2
	58		Специальные приемы выделения в графических редакторах	2		2
	59		Основы 3д моделирования	2	2	
	60		Основы 3д моделирования	2	2	
	61		Основы 3д моделирования	2		2
	62		Основы 3д моделирования	2		2
	63		Основы 3д моделирования	2		2
Май	64		Основы 3д моделирования	2		2
	65		Основы 3д моделирования	2		
	66		Adobe Photoshop в web-дизайне.	2	2	
	67		Adobe Photoshop в web-дизайне.	2	2	
	68		Adobe Photoshop в web-дизайне.	2		2
	69		Adobe Photoshop в web-дизайне.	2		2
	70		Adobe Photoshop в web-дизайне.	2		2
	71		Adobe Photoshop в web-дизайне.	2		2
	72		Итоговое занятие	2		2
			Итого:144			

Рабочая программа. Второй год обучения

Рабочая программа. Второй год обучения.

Второй год обучения построен как расширение и углубление знаний, полученных на первом году, а также как погружение в новую актуальную информацию сферы дизайна. Программа обучения второго года направлена на практические задания, развивающие творческое начало, креативное мышление, наблюдательность и мелкую моторику обучаемого. Программа включает в себя изучение устройства и функционирования графических редакторов базового уровня. Изучение понятий “мокап”, “айдентика”, “зин”. Создание простых графических работ, цифровых рисунков и коллажей. Задания разработаны таким образом, что дети начинают овладевать навыками работы в программе от более простых к более сложным, постоянно закрепляя полученную информацию во время уроков и дома. Это дает возможность детям лучше запомнить информацию и применять полученные навыки в последующих работах, что, в свою очередь, улучшает качество работ и уменьшает время их выполнения.

В конце учебного года создаётся итоговая работа, которая показывает, чему научился ребенок за весь учебный период. На занятиях дети получают практические навыки работы с компьютером и графическими программами.

По итогам 2 года обучающиеся овладевают углубленными, расширенными знаниями владения графическими программами и редакторами, владеют навыком обработки цифровых изображений. А также обладают накопленным портфолио.

ЗАДАЧИ:

Обучающие

1. Приобретение навыков создавать и обрабатывать рисунки с использованием графических редакторов. Расширение знаний и умений работать в графических редакторах.
2. Вовлечение учащихся в практическую деятельность
3. Развитие мотивации к сбору информации

Развивающие

1. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
2. Развитие творческой деятельности, и возможности использовать знания, полученные при работе с техникой в новых видах деятельности.
3. Развитие у учащихся навыков критического мышления.
4. Раскрытие креативных способностей.
5. Привитие интереса к искусству, дизайну, 3D моделированию

Воспитательные

1. Формирование потребности в саморазвитии
2. Формирование активной жизненной позиции
3. Воспитание художественно-эстетического восприятия окружающего мира.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.

Предметные:

К концу обучения учащийся должен уметь самостоятельно ориентироваться в профессиональных графических программах, Владеть навыками работы в таких программах как Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Power Point. Разбираться и применять в своей работе знания о колористике и композиции, уметь создать дизайн предмета, компании, или группы в социальных сетях, уметь монтировать простые видеоролики и создавать простые анимационные работы.

Метапредметные:

Умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебной и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей

познавательной деятельности. Возможность применять полученные знания и навыки при создании презентаций и компьютерной верстки дизайнерских продуктов в процессе обучения и дальнейшей трудовой деятельности.

Личностные.

- Соблюдение норм и правил поведения, принятых в образовательном учреждении;
- Участие в общественной жизни образовательного учреждения;
- Способность делать осознанный выбор направления профильного образования;
- Личностный рост в творчестве

Содержание программы второго года обучения.

1. **Вводное занятие.** Повторение учебного материала прошлого года

Формы контроля: наблюдение, опрос.

2. Adobe Illustrator.

Теория. Основные инструменты, Устройство рабочего пространства.

Практика. Создание дизайна карточек для маркетплейсов

Формы контроля: контрольные задания

3. Паттерны

Теория. Элементы узора. Симметрия. Паттерны в природе. Паттерны в архитектуре. Паттерны в дизайне.

Практика. Создание собственного узора. Разработка подарочной упаковки.

Формы контроля: контрольные задания

4. Колористика и цветоведение

Теория. Колористика как наука. Определение понятий. Природа цвета и света. Подбор цветов.

Цветовые сочетания. Цветовые модели.

Практика. Подбор цветов. Создание дизайна продуктовой упаковки.

Формы контроля: контрольные задания

5. Зин.

Теория. История Печатного издания

Практика. Создание собственного малотиражного печатного издания из подручных материалов на свободную тему.

Формы контроля: контрольные задания

6. Композиция для дизайнеров

Теория. Структурирование элементов в графической работе. Расположение текста.

Практика. Создание разных плакатов с использованием одинаковых элементов за счет их расположения.

Формы контроля: контрольные задания

7. Создание айдентики для бренда

Теория. Корпоративный стиль. Ключевые элементы. Правила оформления постов и печатной информации в интернете.

Практика. Проектирование брендинга студии, оформление сайтов, групп в социальных сетях.

Формы контроля: контрольные задания

8. Шрифты

Теория. Виды шрифтов. Назначение шрифтов.

Практика. разработка собственного рукописного шрифта. Леттеринг.

Формы контроля: контрольные задания

9. Сканограммы.

Теория. Альтернативные методы получения изображения, текстуры

Практика. Создание оригинальных открыток, плакатов, Создание плакатов с использованием текстур

Формы контроля: контрольные задания

10. Анимация в дизайне

Теория. Первые анимационные ролики. Ключевые характеристики анимации. Длительность. Плавность.

Практика. Создание короткого анимационного ролика.

Формы контроля: контрольные задания

11. Монтаж видео.

Теория. Принципы и технологии склеивания видеофайлов. Монтажные кодеки. Психология человеческого восприятия визуального материала.

Практика. Монтаж собственного видеоролика

Формы контроля: контрольные задания

12. Adobe Photoshop. Базовая коррекция фото, Ретушь в программе Adobe Photoshop

Теория.

Практика.

Формы контроля: контрольные задания

13. Power Point

Теория. Инструменты создание сложной графики, перенос графических элементов из программы в программу.

Практика. Создание презентаций со сложными элементами анимацией и переходами.

Формы контроля: контрольные задания

14. Культурно массовые мероприятия.

15. Развитие Креативных способностей в сфере дизайна.

Практика. Изготовление штампа, коллаж цифровой, рукодельный коллаж, дневники наблюдений, стенгазета, Постер, Эко баннер, объёмные композиции, Скетчбуки.

Формы контроля: контрольные задания

16. Создание итогового проекта

Формы контроля: контрольные задания

17. Итоговое занятие.

Практика. Презентация итоговых проектов. Беседа. Перспективы.

Формы контроля: Показ итогового проекта. наблюдение

Календарно тематическое планирование 2 года обучения

месяц	№	число	тема	всего	тео ри я	прак тика
Сентябрь						
	1		Вводное занятие	3	3	
	2		Adobe Illustrator	3	3	
	3		Adobe Illustrator	3	3	
	4		Adobe Illustrator	3		3
	5		Adobe Illustrator	3		3
	6		Adobe Illustrator	3		3
Октябрь	7		Adobe Illustrator	3		3
	8		Adobe Illustrator	3		3
	9		Adobe Illustrator	3		3
	10		Паттерны	3	1	2
	11		Паттерны	3		3
	12		Колористика и цветоведение	3	3	
	13		Колористика и цветоведение	3		3
Ноябрь	14		Колористика и цветоведение	3		3
	15		Зин	3	2	1
	16		Зин	3		3
	17		Композиция для дизайнеров	3	3	
	18		Композиция для дизайнеров	3		3
	19		Композиция для дизайнеров	3		3
	20		Создание айдентики для бренда	3	3	
	21		Создание айдентики для бренда	3		3
	22		Создание айдентики для бренда	3		3
	23		Шрифты	3	3	
Декабрь	24		Шрифты	3		3
	25		Шрифты	3		3
	26		Шрифты	3		3
	27		Шрифты	3		3
	28		Шрифты	3		3
	29		Сканограммы	3	2	1
	30		Сканограммы	3		3
	31		Сканограммы	3		3
	32		Анимация в дизайне	3	3	

	33		Анимация в дизайне	3	3	
	34		Анимация в дизайне	3	3	
	35		Анимация в дизайне	3		3
	36		Анимация в дизайне	3		3
	37		Анимация в дизайне	3		3
	38		Монтаж видео	3	3	
	39		Монтаж видео	3	3	
Февраль	40		Монтаж видео	3		3
	41		Монтаж видео	3		3
	42		Монтаж видео	3		3
	43		Adobe Photoshop	3	3	
	44		Adobe Photoshop	3	3	
	45		Adobe Photoshop	3		3
	46		Adobe Photoshop	3		3
	47		Adobe Photoshop	3		3
Март	48		Adobe Photoshop	3		3
	49		Adobe Photoshop	3		3
	50		Power Point	3	3	
	51		Power Point	3		3
	52		Power Point	3		3
	53		Power Point	3		3
	54		Power Point	3		3
	55		Power Point	3		3
Апрель	56		Культурно массовые мероприятия.	3		3
	57		Культурно массовые мероприятия.	3		3
	58		Развитие креативных способностей в сфере дизайна	3	3	
	59		Развитие креативных способностей в сфере дизайна	3		3
	60		Развитие креативных способностей в сфере дизайна	3		3
	61		Развитие креативных способностей в сфере дизайна	3		3
	62		Развитие креативных способностей в сфере дизайна	3		3
	63		Развитие креативных способностей в сфере дизайна	3		3

Май	64		Развитие креативных способностей в сфере дизайна	3		3
	65		Создание итогового проекта	3	3	
	66		Создание итогового проекта	3		3
	67		Создание итогового проекта	3		3
	68		Создание итогового проекта	3		3
	69		Создание итогового проекта	3		3
	70		Создание итогового проекта	3		3
	71		Создание итогового проекта	3		3
	72		Итоговое занятие.	3		3
		Итого:216				

Методические и оценочные материалы.

Темы	Форма занятий	Приемы и методы организации занятий	Техническое оснащение. Дидактический материал.	Формы подведения итогов
1 год обучения				
1.Вводное занятие. Знакомство с коллективом. Введение в программу, настройка рабочего пространства.	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	наблюдение, опрос.
2 Знакомство с устройством компьютера.	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	наблюдение, опрос.
3.Виды компьютерной графики.	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	контрольные задания
4. Основные возможности	Беседа, практическая	Словесный (рассказ),	Учебный класс, компьютер,	контрольные задания

графических программы	работа, групповая, Индивидуальная	наглядный (демонстрация) практическая работа	телевизор, презентация	
5. Обработка растровой графики	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	контрольные задания
6. Векторная графика.	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	контрольные задания
7. Редактирование изображений.	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	контрольные задания
8. Шрифт	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	контрольные задания
9.Верстка с помощью Adobe Photoshop.	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	контрольные задания
10. Слои	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	контрольные задания
11. Слои в анимации.	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	контрольные задания
12. Фильтры. Создание спецэффектов.	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	тестовые задания
13. Градиенты. Маскирование. Техника	Беседа, практическая работа, групповая,	Словесный (рассказ), наглядный	Учебный класс, компьютер, телевизор,	тестовые задания

профессионального фотомонтажа.	Индивидуальная	(демонстрация) практическая работа	презентация	
14. Специальные приемы выделений в графических редакторах.	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	тестовые задания
15. Основы 3D моделирования.	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	тестовые задания
16. Adobe Photoshop в web-дизайне.	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	Тестовое задание на занятии Домашнее задание
17. Итоговое занятие. Практика. Презентация	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	Презентация сделанных работ.
2 год обучения				
1. Вводное занятие.	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	наблюдение, опрос
2. Adobe Illustrator.	Беседа,, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	контрольные задания
3. Паттерны	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	контрольные задания
4. Колористика и цветоведение	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	контрольные задания

5.Зин	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	контрольные задания
6.Композиция для дизайнеров	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	контрольные задания
7.Создание айдентики для бренда	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	контрольные задания
8.Шрифты	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	контрольные задания
9.Сканограммы	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	контрольные задания
10.Анимация в дизайне	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	контрольные задания
11.Монтаж видео	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	контрольные задания
12.Adobe Photoshop	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	контрольные задания
13.Power Point	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	контрольные задания

14.Культурно массовые мероприятия.	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	контрольные задания
15.Развитие креативных способностей в сфере дизайна	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	контрольные задания
16.Создание итогового проекта	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	контрольные задания
17.Итоговое занятие.	Беседа, практическая работа, групповая, Индивидуальная	Словесный (рассказ), наглядный (демонстрация) практическая работа	Учебный класс, компьютер, телевизор, презентация	Показ итогового проекта. Наблюдение

По каждой учебной теме педагогом демонстрируются наглядные пособия – фотографии, либо презентации, либо видеофильм. Проводится беседа.

На первом году обучения практические задания выполняются по образцу, предложенному педагогом. На втором году выполнение практических заданий носят рекомендательный характер. Результаты работы по каждой теме первого года обучения оформляются в виде мультипликации или рисунков, раскадровки. На втором году обучения в виде полноценного графического продукта. На первом и втором году обучения проводятся тематические игры.

Не менее одного раза в год студия участвует в кинофестивалях и конкурсах, проводимых другими организациями.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС

Компоненты учебно-методического комплекса	Для педагога	Для учащихся и родителей
Информационные и справочные материалы	Компьютерная графика Справочник молодого педагога	Компьютерная графика
Научная, специальная, методическая литература	Основы компьютерной графики. Редактор растровой графики Adobe	Основы компьютерной графики. Редактор растровой графики Adobe редакторах
Тематические, методические пособия, разработки	Презентации, разработанные самостоятельно	Презентации, разработанные самостоятельно

Конспекты занятий		I год обучения: 1. Вводное. 3. Особенности компьютерной графики 4. Основные возможности графических программы Adobe Photoshop 5. Базовые навыки в программе Adobe Photoshop 6. Редактирование изображений. 7. Текст на изображении. 8. Фотомонтаж. 9. Слои. Базовые операции со слоями. 10. Режимы наложения слоев. 11. Фильтры. Создание спецэффектов. 12. Градиенты. 14. Специальные приемы выделения. 15. Маскирование – техника профессионального фотомонтажа.
Раздаточный материал		Бумага Ручки Карандаши Резинки
Видеоматериал, аудиоматериал, компьютерные программные средства и т. д.	Adobe Photoshop Adobe Lightroom Adobe Illustrator Microsoft Word Power Point Видео лекции	Демонстрационные видео уроки

Материалы по индивидуальному сопровождению учащихся

Методики психолого-педагогической диагностики учащихся - анкеты - тесты - опросники - игры - диагностические карты - тематические, авторские, комплексные методики		Вступительная анкета учащегося Анкеты для родителей по каждому полугодю.
--	--	--

Материалы по работе с детскими коллективом

Методики педагогической диагностики коллектива - анкеты - тесты - опросники - игры - диагностические карты - тематические, авторские, комплексные методики - дневники - исследования		Практикум изготовления - плаката
Сценарии коллективных творческих дел		Участие в праздниках ГБУДО ДДТ «Фонтанка-32»

Материалы из опыта работы педагога

Методические разработки		Презентации: 1. Композиция (часть 1) 2. Композиция (часть 2) 3. Освещение в картинке
-------------------------	--	---

Два раза в год проводится информационная оценка освоения учащимися программы обучения. Основная цель – проверка уровня усвоения материала и корректировка при необходимости методов и средств преподавания материала.

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ.

1. Алексеев А. П. Введение в WEB-дизайн : учеб. пособие / А. П. Алексеев. – М. : СОЛОН-ПРЕСС, 2008. – 184 с.
2. Гасанов Э. В. Практикум по компьютерной графике. Ч. 2. AdobePhotoshop / Э. В. Гасанов, С. Э. Гасанова. – М. : ТЕИС, 2012. – 149 с.
3. Замошникова Н. Н., Холмогорова Е. И. Основы компьютерной графики. Редактор растровой графики AdobePhotoshop : учеб. пособие / сост.– Чита : ЗабГГПУ, 2012 – 170 с.
4. Маргулис. Д «Photoshop для профессионалов. Классическое руководство по цветокоррекции»/РТВ медиа.
5. Мухина В. С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество: учебник для студ. ВУЗов.- М.: издательский центр «Акадмия», 1999
6. Некрасова-Каратеева О.Л. Этот удивительный мир предметов: образовательная программа «Путь в изобразительное искусство»: учеб. пособие. СПб. : ГРМ, Студия НП-Принт, 2010.- 248 с.
7. Некрасова, М. А. Народное искусство как часть культуры: теория и практика / М. А. Некрасова. – М.: Изобразительное искусство, 1983. – 343с.
8. Петровский А. И. AdobePhotoshop 6.0: Трюки в дизайне изображений / А. И. Петровский. – М. : Изд-во Майор, 2001 – 173 с. : ил. – (Мой компьютер). – Библиогр.: с. 166-168.
9. Роббинс Дж. Н. Web-дизайн : справочник / Дж. Н. Роббинс ; [пер. с англ. В. Казаченко и др.]. – 3-е изд. – М. : КУДИЦ-пресс, 2008. – 788 с. : ил. Шифр РНБ: 2007-7/6662
10. Стейплз Т. Практикум по AdobePhotoshop CS и ImageReady CS для Web-дизайна: Hands-Ontraining / Т. Стейплз, Л. Вайнман ; [пер. с англ. И. В. Берштейна]. – М. : Вильямс, 2005 – 818 с.
11. AdobePhotoshop 7.0. Компьютерная графика / под ред. С. Г. Мельниченко. – М. : СПАРРК, 2003 – 363 с. : ил.

Список литературы для детей:

1. Солодчук В. Чего не может AdobePhotoshop? // Мир ПК. – 2004. – № 2. – С. 148-153.
2. Тучкевич Е. Самоучитель AdobePhotoshop CS5, изд. БХВ-Петербург, 2012г.
3. Adobe® Photoshop® CS : офиц. учеб, курс : [пер. с англ.]. —М. : Изд-во ТРИУМФ, [2004]. - 576 с.: ил. -(Серия "Официальный учебный курс"). —Доп. тит. л. англ.

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ОСВОЕНИЯ УЧАЩИМИСЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Название программы Дизайн и компьютерная графика

ФИО педагога Соколова Вера Сергеевна Год обучения по программе №группы

№	ФИ воспитанника	Параметры результативности освоения программы						
		Опыт освоения теории	Опыт освоения практич. деятельн.	Опыт творч. деят-ти	Опыт социаль но значим ой деятель н.	Общая Сумма баллов	Личностны й Рост реб.по итогам наблюдени я педагога	Примечания
1								
ИТОГО БАЛЛОВ в группе								
УРОВЕНЬ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ в группе								
Критерии оценки: 1- низкий уровень, не значительный рост 2-средний уровень, заметный рост 3-высокий уровень, переход на новый качественный уровень					ВЫВОДЫ педагога по данной группе:			

Дата заполнения _____ 2024г.
педагога _____

Подпись