


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ПРИГОРСКАЯ СРЕДНЯЯ ШКОЛА СМОЛЕНСКОГО РАЙОНА СМОЛЕНСКОЙ ОБЛАСТИ

РАССМОТРЕНА  
на заседании методического  
совета  
Протокол № 1 от 29.08.2022г.  
Председатель МС  
 /А.Ю. Бурлаева/

ПРИНЯТА  
на заседании  
педагогического совета  
Протокол №1  
от 30.08.2022г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА  
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»**

*Направленность программы: художественная*

**Возраст обучающихся:** 11-16 лет  
**Класс/ классы:** 5-9  
**Срок реализации:** 1 год

**Составитель:**  
педагог дополнительного образования  
Пороховая Елена Андреевна

с. Пригорское  
2022 год

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» имеет художественную направленность и разработана на основе программы профессиональной подготовки участника IV открытого регионального молодёжного чемпионата "Молодые профессионалы" (Worldskills Russia) Смоленской области (по компетенции "Графический дизайн" Юниоры) (Программа профессиональной подготовки участника IV открытого регионального молодёжного чемпионата "Молодые профессионалы" (Worldskills Russia) Смоленской области (по компетенции "Графический дизайн" Юниоры). Смоленск «РКЦ WSR-Смоленск», 2018).

Направленность (профиль) Программы – художественный;  
Уровень Программы – ознакомительный.

### **АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ**

Графический дизайн способствует развитию воображения и фантазии, пространственного мышления, цветового восприятия, целостного восприятия в познании мира, гармонизации эмоциональной сферы ребенка. На занятиях по Программе обучающиеся будут иметь возможность выражать себя, развивать художественный вкус, образное и объемно-пространственное мышление, инициативность, креативность, изобретательность, чувство стиля, зрительную память, вовлеченность в современную культуру, что ведет к совершенствованию личности.

Программа носит инновационный характер, так как в системе работы используются нетрадиционные методы и способы развития творчества детей: скетчинг, обработка изображений с помощью специализированных программ, создание фирменного стиля, разработка дизайна согласно брифа и т.д.

На занятиях по Программе у обучающихся формируются навыки культуры трудовой деятельности: планирование будущей работы, самоконтроль за своими действиями в процессе выполнения работы. Стремление достичь качественных результатов говорит об их настойчивости, способности к преодолению препятствий.

### **АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ**

По программе обучаются дети среднего школьного возраста от 11 до 16 лет. При наборе детей в группу 1 года обучения принимаются все желающие дети на основе заявления родителей.

В процессе освоения Программы педагог не только сообщает обучающимся теоретические знания по предмету, но и занимает активную позицию в практической деятельности детей, их творческом процессе – от обдумывания темы (эскиз, выполнение работы в материале) до оформления работы и экспозиции на выставке. При выполнении коллективных работ ребята учатся работать вместе: организовывать рабочий процесс, распределять этапы выполнения работы, так выполнять фрагменты работы, чтобы они смотрелись как единое целое с другими такими же частями.

В ходе освоения Программы обучающиеся приобщаются к графическому дизайну, искусству и всемирной художественной культуре, развивают художественный вкус, знакомятся с новыми художественными приемами.

### **ОБЪЕМ ПРОГРАММЫ**

Данная Программа рассчитана на 1 год обучения (72 часа).

## **ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Форма обучения – очная.

### **ВИДЫ ЗАНЯТИЙ**

- Учебное занятие.
- Занятие-игра.
- Защита творческих работ.

### **РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ**

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

### **ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

*Образовательные:*

- ознакомить ребенка с мировой художественной культурой в процесс творчества;
- содействовать овладению элементарными навыками и умениями изобразительной деятельности, усвоению знаний о разнообразных материалах, используемых на занятиях рисованием;
- ознакомить с нетрадиционными техниками изображения, их применением, выразительными возможностями, свойствами изобразительных материалов;
- обучить работе с программами Illustrator, InDesign, Photoshop;
- обучить работе с новыми техниками (коллаж, графика и др.);
- ознакомить с движением Worldskills, его историей и чемпионатом;
- ознакомить с различными видами оформления работ.

*Развивающие:*

- развивать художественный вкус;
- развивать мелкую моторику, зрительную память, глазомер;
- развивать внимание, воображение, фантазию;
- развивать чувственность в передаче образов природы, животных и человека.

*Воспитательные:*

- воспитывать выдержку, волевое усилие, способность быстро переключать внимание;
- воспитывать аккуратность и трудолюбие в работе;
- воспитывать уверенность в себе, формировать адекватную самооценку;
- воспитывать коммуникативные навыки культуры общения со сверстниками.

### **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

*Предметные:*

- обучающиеся разовьют интерес к графическому дизайну;
- освоят художественные навыки и основные простейшие законы изобразительного искусства:
  - основные цвета, цвета хроматические и ахроматические, дополнительные цвета, теплые и холодные оттенки;
  - основные законы композиции;
  - освоят практические умения в графическом дизайне:
  - правильно компоновать изображение на монтажной области;
  - работать в программах Illustrator, InDesign, Photoshop;

*Личностные:*

- формирование всесторонне образованной, инициативной и успешной личности, обладающей системой современных мировоззренческих взглядов, ценностных ориентаций, идейно-нравственных, культурных, гуманистических и эстетических

принципов и норм поведения: - формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, а также социальному, культурному, языковому и духовному многообразию современного мира;

- формирование ответственного отношения к учению, готовности к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору с учетом познавательных интересов;

- формирование познавательной и информационной культуры, в том числе развитие навыков самостоятельной работы с учебными пособиями, книгами, доступными инструментами и техническими средствами информационных технологий;

- формирование ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения в чрезвычайных ситуациях, угрожающих жизни и здоровью людей;

- формирование толерантности как нормы сознательного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции;

- формирование основ социально – критического мышления;

- формирование коммуникативной компетентности в образовательной, общественно полезной, исследовательской, творческой и других видах деятельности;

- формирование интереса к информационным технологиям, развитию творческого потенциала в области компьютерной графики и дизайна, а также с целью выявления дальнейшего профессионального интереса среди учащихся школы;

#### *Метапредметные:*

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности;

- умение овладевать навыками самостоятельного приобретения новых знаний, организации учебной деятельности, поиска средств ее осуществления; умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- умение определять понятия, создавать обобщения, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи и делать выводы;

- умение организовывать сотрудничество, работать индивидуально и в группе; умение осознанно использовать речевые средства для выражения своих мыслей и потребностей;

- умение извлекать информацию из различных источников, умение свободно пользоваться справочной литературой;

- умение на практике пользоваться основными логическими приемами, методами наблюдения, моделирование, объяснения, решение проблем, прогнозирования;

- и умение эффективно сотрудничать и взаимодействовать на основе координации различных позиций при выработке общего решения в совместной деятельности, слушать партнера, формулировать и аргументировать свое мнение;

- формирование и развитие компетентности в области использования ИКТ;

- формирование и развитие творческого мышления, умение применять его на практике;

- формирование умений ставить вопросы, выдвигать гипотезу и обосновывать ее, давать определение понятиям;

- формирование осознанной адекватной и критической оценки в учебной деятельности, умение самостоятельно оценивать свои действия и действие одноклассников.

### ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ

В процессе реализации Программы используются следующие виды контроля: входной, текущий и итоговый.

- входной контроль осуществляется в форме ознакомительной беседы обучающимися с целью введения их в мир изобразительного искусства, правил организации рабочего места, санитарии, гигиены и безопасной работы;
- текущий контроль включает в себя устные опросы, выполнение практических заданий;
- итоговый контроль осуществляется в форме выставки творческих работ, включающую обобщающие задания по пройденным темам.

### ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

- Выставка;
- Беседа;
- Практическое задание;
- Конкурс.

### УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Тема	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел 1. Теоретические аспекты графического дизайна	<b>20</b>	<b>9</b>	<b>11</b>	
1.1	Вводное занятие. Инструктаж по ОТ. Основные виды редакторов (растровые и векторные), способы хранения, типы файлов.	2	1	1	Беседа
1.2	Цветовые модели, плашечные цвета. Правила применения цвета, шрифтов, композиции, типографики.	2	1	1	Практическое задание
1.3	Знакомство с программами Illustrator, InDesign, Photoshop.	2	1	1	
1.4	Принципы и технология применения графического оформления в различных ситуациях.	2	1	1	
1.5	Стандартные размеры, форматы, профили, установки, применяемые в индустрии.	2	1	1	
1.6	Создание, изменение, оптимизация изображения, представление их онлайн в сети.	2	1	1	
1.7	Различные приемы печати и требования к графическим элементам при печати. Метки печати и метки реза.	2	1	1	
1.8	Форматы файлов, разрешения, сжатия. Сохранение файлов в различных форматах.	2	1	1	

1.9	Отработка 3D макетирования в программах Illustrator, InDesign, Photoshop.	4	1	3	
2	Раздел 2. Фирменный стиль и дизайн	<b>18</b>	<b>5</b>	<b>13</b>	Практическое задание, выставка
2.1	Фирменный стиль и бренд-бук.	2	1	1	
2.2	Создание собственного фирменного стиля.	6	1	5	
2.3	Продукты бренд-бука с элементами информационного дизайна	2	1	1	
2.4	Полиграфический дизайн и упаковка	4	1	3	
2.5	Дизайн упаковки	4	1	3	
3	Раздел 3. Практикум по разработке фирменного стиля (по заданию)	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	Практическое задание, выставка
3.1	Фирменный стиль	6	2	4	
3.2	Продукты брендбука	4	2	2	
4	Раздел 4. Практикум по разработке полиграфического дизайна и упаковки для различных продуктов	<b>10</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	Практическое задание, выставка
4.1	Цвет, типографика, композиция. Фирменный стиль, бренд и стилевые конструкции. Учет особенностей целевой аудитории при разработке дизайна продукта.	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
4.2	Разработка полиграфического дизайна для акционной продукции.	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	
4.3	Разработка упаковки для рекламы акционной продукции.	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	
5	Раздел 5. Движение WORLDSKILLS. Отработка заданий Отборочных соревнований предыдущего года	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	
	История движения Worldskills. Компетенция «Графический дизайн» и её место в соревнованиях движения и индустрии. Знакомство с Регламентом Отборочных соревнований и особенностями проведения отборочных соревнований по компетенции	2	1	1	Практическое задание, выставка
	Выполнение первого модуля конкурсного задания Отборочных соревнований (графический дизайн - юниоры)	4	1	3	
	Выполнение второго модуля конкурсного задания Отборочных соревнований (графический дизайн - юниоры).	4	1	3	
	Совместная проверка выполненного задания по методике Worldskills	2	1	1	

6	Раздел 6. Итоговое занятие.	2	1	1	Выставка
	<b>ИТОГО</b>	<b>72</b>	<b>24</b>	<b>48</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО (ТЕМАТИЧЕСКОГО) ПЛАНА

### **Раздел 1. Теоретические аспекты графического дизайна (20 ч)**

#### ***Теория:***

Инструктаж по ОТ. Основные виды редакторов (растровые и векторные), способы хранения, типы файлов. Цветовые модели, плашечные цвета. Правила применения цвета, шрифтов, композиции, типографики. Знакомство с программами Illustrator, InDesign, Photoshop. Создание, изменение, оптимизация изображения, представление их он-лайн в сети. Метки печати и метки реза. Форматы файлов, разрешения, сжатия. Сохранение файлов в различных форматах.

#### ***Практика:***

Выполнение творческого задания.

### **Раздел 2. Фирменный стиль и дизайн (18 ч)**

#### ***Теория:***

Фирменный стиль и бренд-бук. Создание собственного фирменного стиля. Продукты бренд-бука с элементами информационного дизайна. Полиграфический дизайн и упаковка.

#### ***Практика:***

Выполнение творческого задания.

### **Раздел 3. Практикум по разработке фирменного стиля школы (10 ч)**

#### ***Теория:***

Фирменный стиль и продукты брендбука для школы.

#### ***Практика:***

Выполнение творческого задания.

### **Раздел 4. Практикум по разработке полиграфического дизайна и упаковки для различных продуктов (10 ч)**

#### ***Теория:***

Цвет, типографика, композиция. Фирменный стиль, бренд и стилевые конструкции. Учет особенностей целевой аудитории при разработке дизайна продукта. Разработка полиграфического дизайна и упаковки для рекламы акционной продукции.

#### ***Практика:***

Выполнение творческого задания.

### **Раздел 5. Движение WORLDSKILLS. (12 ч)**

#### **Отработка заданий Отборочных соревнований предыдущего года**

#### ***Теория:***

История движения Worldskills. Компетенция «Графический дизайн» и её место в соревнованиях движения и индустрии. Знакомство с Регламентом Отборочных соревнований и особенностями проведения отборочных соревнований по компетенции. Выполнение первого и второго модулей конкурсного задания Отборочных соревнований (графический дизайн - юниоры). Совместная проверка выполненного задания по методике Worldskills.

#### ***Практика:***

Выполнение творческого задания.

### **Раздел 6. Итоговое занятие (2 ч)**

#### ***Практика:***

Выставка работ, подведение итогов за год.

## Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во ч	Содержание подготовки	Место проведения	Форма контроля
1.					2	Вводное занятие. Инструктаж по ОТ. Основные виды редакторов (растровые и векторные), способы хранения, типы файлов.		Беседа
2.					2	Цветовые модели, плашечные цвета. Правила применения цвета, шрифтов, композиции, типографики.		Практическое задание
3.					2	Знакомство с программами Illustrator, InDesign, Photoshop.		Практическое задание
4.					2	Принципы и технология применения графического оформления в различных ситуациях.		Практическое задание
5.					2	Стандартные размеры, форматы, профили, установки, применяемые в индустрии.		Практическое задание
6.					2	Создание, изменение, оптимизация изображения, представление их он-лайн в сети.		Практическое задание
7.					2	Различные		Практическое



						приемы печати и требования к графическим элементам при печати. Метки печати и метки реза.		ое задание
8.					2	Форматы файлов, разрешения, сжатия. Сохранение файлов в различных форматах.		Практическое задание
9.					2	Отработка 3D макетирования в программах Illustrator, InDesign, Photoshop.		Практическое задание
10.					2	Отработка 3D макетирования в программах Illustrator, InDesign, Photoshop.		Практическое задание
11.					2	Фирменный стиль и бренд-бук.		Практическое задание
12.					2	Создание собственного фирменного стиля.		Практическое задание
13.					2	Создание собственного фирменного стиля.		Практическое задание
14.					2	Создание собственного фирменного стиля.		Практическое задание, выставка
15.					2	Продукты бренд-бука с элементами информационного дизайна		Практическое задание
16.					2	Полиграфический дизайн и упаковка		Практическое задание

17.					2	Полиграфический дизайн и упаковка		Практическое задание
18.					2	Дизайн упаковки		Практическое задание
19.					2	Дизайн упаковки		Практическое задание, выставка
20.					2	Фирменный стиль		Практическое задание
21.					2	Фирменный стиль		Практическое задание
22.					2	Фирменный стиль		Практическое задание, выставка
23.					2	Продукты брендинга		Практическое задание
24.					2	Продукты брендинга		Практическое задание, выставка
25.					2	Цвет, типографика, композиция. Фирменный стиль, бренд и стилевые конструкции. Учет особенностей целевой аудитории при разработке дизайна продукта.		Практическое задание
26.					2	Разработка полиграфического дизайна для акционной продукции.		Практическое задание
27.					2	Разработка полиграфического дизайна для акционной продукции.		Практическое задание
28.					2	Разработка упаковки для рекламы акционной продукции.		Практическое задание, выставка
29.					2	Разработка		Практическое задание

						упаковки для рекламы акционной продукции.		ое задание
30.					2	История движения Worldskills. Компетенция «Графический дизайн» и её место в соревнованиях движения и индустрии. Знакомство с Регламентом Отборочных соревнований и особенностями проведения отборочных соревнований по компетенции		Практическое задание
31.					2	Выполнение первого модуля конкурсного задания Отборочных соревнований (графический дизайн - юниоры)		Практическое задание
32.					2	Выполнение первого модуля конкурсного задания Отборочных соревнований (графический дизайн - юниоры)		Практическое задание
33.					2	Выполнение второго модуля конкурсного задания Отборочных соревнований (графический дизайн - юниоры)		Практическое задание
34.					2	Выполнение второго модуля		Практическое задание

						конкурсного задания Отборочных соревнований (графический дизайн юниоры).		
35.					2	Совместная проверка выполненного задания по методике Worldskills		Практическое задание
36.					2	Итоговое занятие.		Выставка

### МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

В процессе реализации Программы используются различные формы проведения занятий: традиционные, комбинированные, практические. Все задания соответствуют по сложности возрасту обучающихся. На занятиях используются наглядно-иллюстративные материалы.

### МАТЕРИАЛЬНО - ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Технические средства обучения:

- компьютер;
- средства аудио - и видеовизуализации;
- мультимедийные пособия.

### МАТЕРИАЛЫ:

- маркеры;
- гелевые ручки чёрного цвета;
- фломастеры;
- цветные карандаши;
- клей-карандаши;
- бумага белая;
- скетчбуки;
- картон плотный;
- акварельная бумага в папке А3;
- канцелярские ножи;
- пенокартон;
- двусторонний скотч;
- ножницы.

### **Список используемой литературы**

- 1.Официальный учебный курс AdobePhotoshop CS. М.: Изд-во ТРИУМФ, 2006
- 2.Айсманн К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop,- М.: Издательский дом «Вильямс», 2006
- 3.Кэплин С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop. Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. – М.: Эксмо, 2007
- 4.Кэлби С. Хитрости и секреты работы в Photoshop 7. : Пер с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2007
- 5.Мануйлов В.Г. Ретуширование и обработка цифровых изображений в AdobePhotoshop. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №7 – 2006