

Кировское областное государственное профессиональное
образовательное автономное учреждение
«Вятский торгово-промышленный техникум»

Рассмотрено
На заседании педагогического совета
Протокол № 1 от 29.08.2025 г.

Утверждаю
Директор КОГПОАУ ВТПТ
С.Н. Репина
Приказ № 129/А-ОД от «29» августа 2025г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности**

**«Графический дизайн»
базовый уровень**

Возраст детей: 12-14 лет

Срок реализации программы: 1 год

Автор: Шумилов М.А. – педагог дополнительного образования

Кирс 2025 год

Оглавление

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **Ошибка! Закладка не определена.**

Возраст детей	5
Сроки реализации программы и режим занятий	6
Организация образовательного процесса	7
Формы обучения	10
Формы организации деятельности	10
Планируемые образовательные результаты программы	10
Средства формирования функциональной грамотности	13
Результат овладения функциональной грамотностью обучающимися	14
Контрольно-оценочная деятельность	15
Вводный контроль	15
Текущий контроль	15
Итоговый контроль	16
Работа по здоровьесбережению	16
Условия реализации программы	16
Кадровое обеспечение программы	16
Материально-техническое обеспечение	16
Образовательная программа курса «Графический дизайн» вводный уровень	18
Образовательные задачи программы	18
Структура курса «Графический дизайн»	19
Ожидаемые предметные образовательные результаты	20
Формы подведения итогов реализации программы	21

26

Пояснительная записка

Современный этап развития общества характеризуется возрастающей ролью визуальной коммуникации, что делает графический дизайн одним из ключевых инструментов передачи информации. В условиях цифровой трансформации всех сфер жизни владение основами графического дизайна становится неотъемлемой частью функциональной грамотности подрастающего поколения.

В отличие от традиционных представлений о дизайне как исключительно художественной деятельности, современный графический дизайн представляет собой синтез творческого мышления, технологических навыков и аналитических способностей. Наблюдаемая сегодня визуализация информационного пространства требует от молодого поколения не только пассивного восприятия, но и осознанного создания визуальных сообщений.

Современные дети, будучи «цифровыми аборигенами», легко осваивают интерфейсы графических редакторов, однако их знания часто носят фрагментарный характер. Программа призвана систематизировать эти знания, заложив фундамент осознанного дизайн-мышления, которое включает:

- понимание принципов визуальной коммуникации
- владение профессиональным инструментарием
- развитие художественного вкуса
- способность к критическому анализу визуальной информации

Нормативная база программы разработана в соответствии с:

- Федеральным законом "Об образовании в Российской Федерации" №273-ФЗ

- Концепцией развития дополнительного образования детей
- Профессиональным стандартом "Графический дизайнер"
- СанПиН 2.4.4.3172-14
- ФГОС среднего общего образования
- Стратегией развития отрасли информационных технологий

Актуальность программы обусловлена:

- Возрастающим спросом на визуальный контент
- Необходимостью развития медиаграмотности
- Профессиональной ориентацией в digital-сфере
- Развитием soft skills через дизайн-деятельность

Отличительные особенности:

- Проектный подход - от концепции до реализации
- Интеграция традиционных и цифровых технологий
- Акцент на функциональности дизайна
- Связь с реальными кейсами из практики
- Развитие критического визуального мышления

Методологическая основа программы строится на:

- Теории визуального восприятия (Р. Арнхейм)
- Принципах Баухауса
- Методах дизайн-мышления
- Современных цифровых технологиях

Структура программы включает три взаимосвязанных модуля:

- Основы визуального языка (теория формы, цветоведение, композиция)
- Технологии дизайна (растровая/векторная графика, типографика)
- Прикладные аспекты (брендинг, UX/UI, motion-дизайн)

Ожидаемые результаты:

- Сформированность основ дизайн-мышления
- Владение профессиональным инструментарием
- Способность создавать комплексные визуальные решения
- Понимание профессиональной этики дизайнера
- Готовность к продолжению образования в design-сфере

Программа реализует современные педагогические подходы:

- Персонализированное обучение
- Геймификацию образовательного процесса
- Проектную деятельность
- Кросс-дисциплинарные связи

Техническое оснащение включает:

- Графические планшеты
- Лицензионное ПО (Adobe Creative Cloud)
- Цифровые лаборатории
- VR-оборудование для 3D-визуализации

Педагогическая целесообразность.

Программа способствует профессиональному самоопределению учащихся в условиях цифровой экономики и формированию востребованных компетенций будущего.

Представленная образовательная программа обладает значительным дидактическим потенциалом, обеспечивающим комплексное развитие учащихся через:

Совершенствование технических компетенций

- Освоение профессиональных инструментов цифровых технологий
- Формирование устойчивых навыков работы с современным программным

обеспечением

Систематизацию учебных навыков

- Интеграцию полученных знаний в практическую деятельность
- Развитие способности применять знания в различных контекстах

Активизацию когнитивных процессов

- Стимулирование творческого потенциала учащихся
- Развитие пространственного и критического мышления
- Формирование креативного подхода к решению задач

Формирование социальных компетенций

- Обучение эффективному командному взаимодействию
- Развитие навыков сетевой коммуникации и коллаборации
- Освоение принципов распределённой проектной работы

Профессиональное самоопределение

- Ознакомление с актуальными digital-профессиями
- Формирование осознанного подхода к выбору карьерной траектории
- Развитие профессиональной ориентации в IT-сфере
- Программа реализует современный подход к образованию, сочетая техническую подготовку с развитием soft skills, что соответствует требованиям цифровой экономики и запросам современного рынка труда.

Отличительные особенности данной программы.

- Курс носит прикладной характер и призван выработать у обучаемых знания о специфике тематических документов и материалов школьных дисциплин. Последовательность структуры изложения материала дает возможность закрепить полученные ранее навыки и применить их на новом уровне.
- Формирование и закрепление соответствующих навыков оперирования прикладными программными средствами осуществляется в процессе оформления тематических документов. Выбор тематики идет с учетом индивидуальных потребностей учащегося, тем самым повышается мотивация при выполнении проектов.

Цели и задачи образовательной программы по графическому дизайну

Миссия программы: Сформировать у обучающихся профессиональное понимание визуальной коммуникации, развить практические навыки работы в digital-среде и раскрыть творческий потенциал через освоение современных инструментов графического дизайна.

Образовательные цели:

1. Сформировать комплексное представление о:
 - принципах визуального восприятия
 - современных цифровых технологиях в дизайне
 - профессиональном программном обеспечении
2. Развить ключевые компетенции:
 - креативное мышление в решении дизайн-задач
 - техническое владение графическими редакторами
 - проектное мышление от концепции до реализации
3. Обеспечить профессиональную ориентацию:
 - знакомство с актуальными дизайн-специальностями
 - понимание требований современного рынка труда
 - развитие портфолио для дальнейшего образования

Воспитательные аспекты:

1. Формирование профессиональной этики:
 - уважение к авторскому праву

- ответственность за визуальный контент
 - культура профессионального общения
2. Развитие социальных компетенций:
- работа в команде над общими проектами
 - конструктивная критика и самопрезентация
 - управление творческими процессами

3. Патриотическое воспитание:

- изучение российских дизайн-школ
- создание социально значимых проектов
- развитие региональной идентичности через дизайн

Развивающие задачи:

1. Активизация творческого потенциала:

- развитие визуального мышления
- эксперименты с различными стилями
- поиск индивидуального почерка

2. Совершенствование технических навыков:

- работа с профессиональным ПО
- освоение новых digital-инструментов
- адаптация к технологическим изменениям

3. Профессиональное самоопределение:

- понимание структуры дизайн-индустрии
- развитие навыков самопрезентации
- формирование профессионального портфолио

Методическое обеспечение:

Программа реализуется через:

- Практико-ориентированные занятия
- Реальные кейсы из профессиональной практики
- Индивидуальные и групповые проекты
- Критические разборы работ
- Участие в профессиональных конкурсах

Особенности педагогического подхода:

1. Интеграция теории и практики:

- изучение принципов через их применение
- анализ профессиональных примеров
- работа с реальными брифами

2. Персонализированное обучение:

- учет индивидуальных способностей
- развитие личного стиля
- гибкая система заданий

3. Проектная деятельность:

- полный цикл создания продукта
- работа в командах
- презентация результатов

Программа способствует формированию не только профессиональных навыков, но и развитию личности, готовой к самореализации в условиях цифровой экономики и креативных индустрий.

Возраст детей.

Возрастной диапазон обучающихся: от 10-летнего возраста до учеников выпускного класса основной школы 17 лет.

Оригинальность данной комплексной образовательной программы в том, что она

охватывает обучением графике все возрасты учащихся среднего звена. Программа позволяет обучаться учащимся с разным начальным уровнем художественных и информативных знаний, предусматривает большой объем практической работы на компьютерах. Являясь дополнением к школьному курсу информатики, дает возможность получать специальные навыки и заниматься компьютерным творчеством. Обучающиеся имеют возможность освоить поэтапно все уровни комплексной программы.

Сроки реализации программы и режим занятий

Комплексная образовательная программа «Графический дизайн» состоит из 3 блоков, которые включают в себя несколько курсов (в зависимости от возраста обучающихся)

Срок реализации программы 2 года.

Занятия проводятся еженедельно по 2 часа в неделю, 72 часа в год.

Отдельные темы и разделы программы ««Графический дизайн»» могут изучаться с использованием электронного обучения и дистанционно образовательных технологий.

Продолжительность учебного занятия при дистанционном обучении составляет 30 минут с обязательным перерывом 10 минут.

Учебное занятие проводится строго в определенные часы дня с соблюдением санитарно-гигиенических норм к организации деятельности детей.

Образовательный процесс осуществляется одним педагогом.

Работа осуществляется в учебной группе (до 12 человек) по учебному плану с учетом индивидуальных особенностей подростков.

Блоки	Название курса	Возраст обучающихся	Продолжительность обучения / кол. часов
Основной	«Графический дизайн» вводный уровень	5-6 классы	Один учебный год / 72 ч.
	«Графический дизайн» базовый уровень	7-9 классы	Один учебный год / 72 ч.
	«Графический дизайн» профильный уровень	9-11 классы	Один учебный год / 72 ч.

На каждый курс начинающего блока принимаются все желающие, соответственно возрасту: школьники 5-6 классов, 7-9 классов, 9-11 классов 12 человек в группу.

На каждый курс базового блока принимаются все обучающиеся, прошедшие начальный (обучающий) блок обучения, а также те дети, впервые пришедшие обучаться по данной программе, которые прошли вводное тестирование по начальному блоку.

На продвинутый блок обучения по программе «Графический дизайн» принимаются все обучающиеся, прошедшие базовый блок. Если пришли новые дети, которые не проходили ни начальный, ни базовый блок, то они должны пройти вводное тестирование и сдать практическую работу.

Организация образовательного процесса

1. Прием и отбор учащихся:

Комплексная вступительная оценка включающая:

Творческое задание (эссе/эскиз) для выявления художественного потенциала

Базовый тест на визуальную грамотность

Собеседование для определения мотивации и интересов

Формирование групп с учетом:

Уровня начальной подготовки

Возрастных особенностей

Творческой направленности

2. Структура учебного процесса:

Модульный принцип построения программы:

Базовый модуль (основы композиции, цветоведение)

Технический модуль (графические редакторы)

Проектный модуль (реализация концепций)

Гибкая система уровней:

Вводный

Базовый

Продвинутый

3. Формы проведения занятий:

Теоретический блок (30% времени):

Интерактивные лекции с визуальными примерами

Разбор кейсов из профессиональной практики

Воркшопы с приглашенными специалистами

Практический блок (60% времени):

Лабораторные работы в профессиональных программах

Творческие эксперименты с различными техниками

Работа над реальными проектами (имитация студийных условий)

Рефлексивный блок (10% времени):

Критический разбор выполненных работ

Групповые обсуждения и презентации

Персональные консультации

4. Методическое обеспечение:

Современное техническое оснащение:

Графические планшеты и станции

Лицензионное ПО (Adobe CC, Figma, Blender)

Цифровые библиотеки и ресурсы

Индивидуальные образовательные траектории:

Персональные проекты по интересам

Гибкая система заданий разного уровня сложности

Возможность углубленного изучения выбранного направления

5. Контроль и оценка результатов:

Система промежуточных просмотров:

Портфолио-ревью каждые 2 месяца

Публичные защиты проектов

Участие в профессиональных конкурсах

Итоговая аттестация:

Защита выпускного проекта

Формирование профессионального портфолио

Рекомендации для дальнейшего развития

6. Дополнительные образовательные активности:

Профессиональные пробы:

Воркшопы в реальных дизайн-студиях

Участие в хакатонах и креативных неделях

Встречи с практикующими дизайнерами

Выставочная деятельность:

Организация тематических выставок

Участие в городских культурных проектах

Публикация работ в профессиональных сообществах

7. Особенности педагогического подхода:

Проектное обучение через:

Решение реальных кейсов

Командную работу над комплексными задачами

Постоянную обратную связь от преподавателя

Развитие профессионального мышления:

Анализ современных трендов

Формирование авторского стиля

Понимание бизнес-аспектов дизайна

Программа реализуется с учетом возрастных особенностей учащихся и современных требований дизайн-индустрии, обеспечивая плавный переход от учебных заданий к профессиональной практике.

Формы обучения

В программе «Графический дизайн» используются различные формы работы:

- ✓ беседы, из которых дети узнают много новой информации;
- ✓ коллективно-творческие дела;
- ✓ экскурсии;
- ✓ устные журналы;
- ✓ встречи с интересными людьми района;
- ✓ читательские конференции;
- ✓ выступления перед сверстниками по итогам проделанной работы,
- ✓ проектная и исследовательская деятельность учащихся;
- ✓ участие в конференциях, конкурсах, защита проектов, создание презентаций и т.д.
- ✓ участие в школьных, районных, окружных, областных конференциях и конкурсах.

Формы организации деятельности:

- индивидуальные занятия;
- групповые занятия;
- занятия «в паре»

Планируемые образовательные результаты программы

Личностные	Учащиеся начальной школы: - Проявляют креативность и художественное самовыражение в визуальных работах - Демонстрируют ответственность при работе с цифровыми инструментами и материалами - Умеют сотрудничать в творческих проектах, учитывая идеи сверстников - Соблюдают правила безопасной работы с компьютерной техникой - Проявляют бережное отношение к художественным материалам и оборудованию Учащиеся основной школы: - Осознают социальную значимость визуальной коммуникации в современном мире - Проявляют уважение к интеллектуальной собственности и авторским правам - Демонстрируют ответственный подход к созданию медиа-контента - Развивают толерантность через понимание культурных различий в визуальном языке - Умеют аргументировано представлять и защищать свои творческие решения - Соблюдают этические нормы профессионального сообщества дизайнеров Учащиеся старшей школы: - Осознают роль дизайна в формировании общественного пространства - Проявляют гражданскую позицию через социально значимые проекты - Демонстрируют профессиональный подход к творческой деятельности - Умеют анализировать и критически оценивать визуальные сообщения - Развивают персональный творческий стиль и авторский почерк - Соблюдают принципы экологичного дизайна и устойчивого развития
-------------------	--

Метапредметные	Познавательные: Начальная школа: - Используют базовые графические редакторы для творческих задач - Понимают основные принципы визуальной композиции Основная школа: - Анализируют и деконструируют визуальные образы - Применяют принципы дизайн-мышления в проектах - Используют профессиональное ПО для реализации идей Старшая школа: - Проводят исследование целевой аудитории для проектов - Критически оценивают тенденции современного дизайна - Создают комплексные визуальные коммуникации Коммуникативные: Начальная школа: - Визуально выражают мысли и идеи - Участвуют в коллективных творческих проектах Основная школа: - Презентуют свои работы с обоснованием решений - Дают конструктивную обратную связь по работам сверстников - Создают визуальные сообщения для разных аудиторий Старшая школа: - Разрабатывают целостные системы визуальных коммуникаций - Участвуют в профессиональных дискуссиях о дизайне - Создают презентации проектов для разных стейкхолдеров Регулятивные: Начальная школа: - Соблюдают последовательность работы над проектом - Организуют рабочее пространство для творчества Основная школа: - Планируют этапы реализации дизайн-проекта - Оценивают качество выполнения поставленных задач Старшая школа: - Управляют полным циклом создания дизайн-продукта - Корректируют работу на основе профессиональной критики - Оптимизируют творческий процесс с учетом сроков
Предметные	Основы визуального языка: - Принципы композиции и цветоведения - Основы типографики и шрифтовой гармонии - Закономерности визуального восприятия - Особенности различных стилей в дизайне Технические аспекты: - Виды компьютерной графики (растровая, векторная, 3D) - Форматы графических файлов и их особенности - Основы допечатной подготовки - Принципы создания адаптивного дизайна Профессиональные инструменты:

	- Функционал основных графических редакторов - Особенности работы в Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign - Основы работы с Figma и другими UI/UX инструментами - Принципы создания motion-графики Профессиональную этику: - Основы авторского права в дизайне - Этические нормы работы с клиентами - Принципы экологичного дизайна - Правила оформления портфолио Умеют: - Создавать визуальные продукты: - Разрабатывать логотипы и фирменный стиль - Создавать макеты печатной продукции - Готовить дизайн для цифровых носителей - Проектировать пользовательские интерфейсы - Работать с профессиональным ПО: - Обработать изображения в Photoshop - Создавать векторную графику в Illustrator - Верстать многостраничные издания в InDesign - Прототипировать интерфейсы в Figma - Реализовывать полный цикл проекта: - Анализировать техническое задание - Разрабатывать концепцию и стиль - Создавать промежуточные варианты - Готовить файлы к печати/публикации - Профессионально презентовать работы: - Формулировать концепцию проекта - Обосновывать дизайн-решения - Давать конструктивную критику - Защищать свои проекты перед заказчиком - Адаптировать дизайн: - Для различных носителей и форматов - С учетом особенностей целевой аудитории - В соответствии с техническими требованиями - Для международных проектов
--	---

Более подробно предметные результаты описаны в каждом курсе данной комплексной программы.

Данная программа предусматривает **формирование функциональной грамотности** обучающихся. Прежде всего, это выражается в развитии критического мышления. Составляющие креативного мышления:

1. Любознательность (активный интерес к заданию);
2. Создание идей (воображение);
3. Развитие предложенных идей: умение перестраивать свою деятельность с появлением новой информации.

Средства формирования функциональной грамотности:

- применение технологий продуктивного чтения и проблемного обучения;
- применение технологии развития критического мышления, используя приемы «Озвучивание мыслей», «Пересказ», «Корзина идей», «Верные и неверные утверждения», «Лови ошибку» и т.д. на разных стадиях занятия;
- использование приёмов инсценированы и устного словесного рисования.

Результат овладения функциональной грамотностью обучающимися:

- готовы успешно взаимодействовать с изменяющимся окружающим миром;
- имеют возможность решать различные (в том числе нестандартные) учебные и жизненные задачи;
- развивают познавательный интерес;
- умеют продуцировать идеи;

- умеют перестраивать свою деятельность с появлением новой информации;
- обладают способностью строить социальные отношения;
- обладают совокупностью рефлексивных умений, обеспечивающих оценку своей грамотности.

Контрольно-оценочная деятельность

В качестве контроля знаний применяются такие формы как собеседование, наблюдение, мониторинг усвоения учащимися материала (опрос, творческая зачетная работа, взаимоконтроль), регулярное компьютерное тестирование учащихся. В конце каждого учебного полугодия проводятся творческие зачеты, позволяющие оценивать качество обучения. Для контроля знаний составлен пакет компьютерных программ - тестов и индивидуальных карточек-заданий. О результативности обучения по данной комплексной программе можно судить по успешному выступлению воспитанников на областных, всероссийских и международных компьютерных конкурсах и фестивалях, по успешному поступлению в технические ВУЗы на факультеты, связанные с компьютерными технологиями.

Многообразие и целостность системы дополнительного образования, видов досуга в системе с различными формами образования позволяет сократить пространство девиантного поведения обучающихся и воспитанников и обеспечить условия для формирования всесторонне развитой личности.

В процессе реализации программы «Графический дизайн» педагогом осуществляются основные виды контроля знаний и умений воспитанников на этапах реализации программы.

Вводный контроль

На этапе приема новых учащихся отсутствует отбор по каким-либо категориям знаний и умений. Главное – желание ребенка. Поэтому вначале проводятся ознакомительные беседы о целях, задачах, планах работы объединения. Вводный контроль проводится на первых занятиях. Он осуществляется в виде наблюдения, игр, анкетирования детей, бесед, отслеживания личностных качеств на занятиях. В ходе бесед выявляются начальные знания по компьютерной грамотности

Текущий контроль

Проводится после изучения каждого раздела курса. Данный вид контроля производится в виде - зачетов, викторин, олимпиад, рефератов. Также применяется методика игрового опроса. Элемент игры в учебном процессе в независимости от того, является он частью или основой занятия позволяет:

- углубить, расширить и систематизировать знания ребят о процессе сбора, обработки и выдачи информации, о компьютерных программах, информационных технологиях;
- научить учащихся использовать эти сведения в групповой и индивидуальной творческой работе;
- снять стрессовые ситуации, возникающие при традиционных формах учебного процесса.

Результаты проведения группового и индивидуального информационного поиска представляются учащимися в виде рукописных или печатных материалов по предложенной или выбранной тематике, аудио-, видео- презентаций.

В процессе работы большая роль отводится проектной деятельности. Выбор темы проекта планируется уже в процессе обучения. Темы проектных заданий могут быть самыми разнообразными и охватывать более широкий круг интересов учащихся. Учащиеся выполняют мини-проекты в течение года, итоговые проекты и презентацию в конце. Работа, требующая

больших затрат времени, будет выполняться коллективно несколькими учениками. Коллективное творчество имеет много преимуществ. Оно приводит к взаимопониманию, уважению, доверию, формирует и возрождает новые ценности.

Итоговый контроль

В процессе освоения каждого курса программы каждый из учащихся выбирает тему индивидуальной работы. Название темы задается тематикой данной программы или может быть определено в процессе работы по выбранному направлению. По выбранной теме каждый учащийся собирает, систематизирует и обобщает материал по своей тематике и представляет его в виде мини-проекта, видео- презентации, доклада, реферата.

Учащиеся участвуют в конференциях и конкурсах разного уровня, районных, окружных и областных конкурсах.

Оценивая деятельность обучающихся, педагог старается не давать количественных оценок, а дается качественная оценка в виде характеристик, похвальных писем и устного анализа деятельности обучающихся.

Работа по здоровью сбережению

В последнее время проблема сохранения здоровья занимает значительное место в жизни общества. Ежедневно поток информации по телевидению, радио, в разноликой прессе, многочисленных лоточным изданиям, захлестнувшим страну, дает самые разные советы по этому вопросу. Задача педагога - обучить ребенка сохранению своего здоровья, используя в своей педагогической деятельности правдивую, научно-обоснованную и полезную информацию.

«Среди причин, которые привели здоровье детей к плачевному состоянию, названы плохая наследственность, вредное влияние окружающей среды и условий жизни, как в семье, так и в образовательных учреждениях: недостаточное освещение рабочих мест, перегруженность основными и дополнительными занятиями, неблагоприятное психологического климата ученических коллективов» (из материалов коллегии Министерства образования).

Все выше перечисленные факторы и многие другие приводят к тому, что на сегодняшний день только одного из десяти школьников можно признать здоровым. Следовательно, нам педагогам, бесспорна необходимость здоровьесберегающих технологий и методик на своих уроках, направленных на воспитание элементарной культуры отношения к своему здоровью, формированию потребности умения и решимости творить свое здоровье.

На занятиях педагог проводит физкультминутки, динамические паузы, гимнастику для глаз, пальчиковую гимнастику, организует смену деятельности, следит за осанкой учащихся, за освещением и проветриваемостью кабинета.

Условия реализации программы

Кадровое обеспечение программы

Программа объединения «Графический дизайн» требует следующих кадров:

- «Графический дизайн» — 1 педагог
- Диагностика проводится на общественных началах педагогом дополнительного образования, педагогом-психологом или социальным педагогом - 1 час в месяц.

Каждый курс программы может вести один или несколько педагогов, в зависимости от часовой нагрузки и количества групп обучающихся.

Материально-техническое обеспечение

Для реализации данной образовательной программы и проведения учебных занятий используются следующие аппаратные и программные средства:

- два оборудованных компьютерных класса по 10 ПК. Для занятий по компьютерной графике используется ПК класса не ниже Intel Dual-Core 4.0 GHz/2Gb/500Gb. Классы объединены

в единую локальную сеть и имеют доступ к сети Интернет.

- оборудование для подключения к сети Интернет
- принтеры: струйный цветной и ч/б лазерный.
- сканер планшетный.
- комплекты носителей информации - диски.
- раздаточный материал.
- учебная и дополнительная литература.
- методическое обеспечение к программным пакетам

На каждом ПК установлены:

• компьютерные обучающие, развивающие, тестовые, игровые программы, клавиатурные тренажеры.

- пакет офисных программ.
- среда программирования
- пакет сервисных программ

В классе для занятий компьютерной графикой дополнительно:

- пакет программирования.
- программы растровой графики, браузеры изображений.
- Набор видеоаппаратуры (проектор, колонки, экран)

Примерное учебно-тематическое планирование по каждому разделу дается на каждый год обучения. Примерное потому, что руководитель молодежного объединения, исходя из местных условий и уровня подготовленности воспитанников, вправе менять как количество часов по темам занятий, так и их тематику. Учебно-тематический план – это основа для разработки календарно-тематического плана занятий.

В разделе **“Содержание тематических занятий”** последовательно раскрывается суть каждого раздела и подбор материала по годам обучения. Темы могут дублироваться, но их содержание усложняется и расширяется.

Пояснительная записка

Современная визуальная среда формирует новые требования к цифровому поколению. Сегодня необходимо не просто потреблять изображения, но и понимать их язык, создавать осмысленные визуальные сообщения, грамотно использовать инструменты дизайна. Дети с раннего возраста проявляют естественный интерес к рисованию и цифровому творчеству, активно осваивают графические приложения на планшетах и смартфонах. Однако без профессионального руководства это увлечение часто остается на уровне интуитивного экспериментирования.

Современный ребенок должен уметь:

- анализировать и критически оценивать визуальную информацию
- создавать осмысленные графические работы
- применять профессиональные инструменты дизайна
- адаптировать визуальный контент для разных носителей
- понимать основы визуальной коммуникации

В условиях, когда многие родители не обладают специальными знаниями в области дизайна, а школьная программа не всегда успевает за развитием цифровых технологий, возрастает роль дополнительного образования. Программа "Основы графического дизайна" призвана систематизировать естественный творческий потенциал детей, преобразовав его в осознанные навыки визуального мышления.

Данная программа предназначена для учащихся средней и старшей школы и направлена на:

- развитие художественного вкуса и визуальной грамотности
- освоение профессиональных графических редакторов
- понимание принципов композиции и цветоведения
- формирование основ дизайн-мышления

Главная цель курса - пробудить осознанный интерес к графическому дизайну как к современной профессии, сформировать базовые навыки работы с визуальными образами, развить креативное мышление. Освоение программы создает основу для дальнейшего профессионального роста в сфере дизайна, рекламы, цифрового искусства.

Программа сочетает:

- теоретические основы визуального языка
- практическое освоение профессиональных инструментов
- работу над реальными проектами
- развитие критического восприятия визуальной информации
- формирование цифрового портфолио

Освоение курса позволяет учащимся не только приобрести полезные цифровые навыки, но и по-новому взглянуть на окружающий визуальный мир, понимая принципы его создания и воздействия.

Образовательные задачи программы:

1. Формирование системы знаний о профессиональных возможностях компьютерных технологий в сфере визуального творчества, включая:

- создание и обработку цифровых изображений
- разработку элементов фирменного стиля
- проектирование пользовательских интерфейсов
- подготовку материалов для печати и публикации

2. Развитие дизайн-мышления, включающего:

- способность анализировать визуальную информацию
- умение выявлять и решать творческие задачи
- навыки концептуального подхода к проектам

- понимание принципов визуальной коммуникации
- 3. Формирование профессиональных навыков работы с:
 - растровой и векторной графикой
 - типографикой и версткой
 - цветовыми решениями и композицией
 - современными графическими редакторами
- 4. Развитие проектного подхода к творческой деятельности:
 - умение анализировать техническое задание
 - способность разрабатывать концепцию проекта
 - навыки презентации и защиты своих работ
 - понимание полного цикла создания дизайн-продукта
- 5. Формирование цифровой грамотности в сфере дизайна:
 - знание форматов и стандартов отрасли
 - понимание особенностей подготовки файлов
 - умение работать с профессиональным оборудованием
 - навыки организации рабочего процесса
- 6. Развитие способности к профессиональной рефлексии:
 - критическая оценка собственных работ
 - анализ современных тенденций дизайна
 - понимание этических аспектов профессии
 - осознание социальной роли дизайнера

Программа направлена на формирование у учащихся целостного представления о профессии графического дизайнера, сочетающего технические навыки работы с цифровыми инструментами и развитое визуальное мышление.

Структура курса «Графический дизайн»

Программа рассчитана на один учебный год с нагрузкой 2 академических часа в неделю, общий объем - 72 часа. Курс построен по принципу постепенного погружения в профессию и состоит из трех взаимосвязанных этапов:

1. Вводный модуль (16 часов)

Первые занятия посвящены:

- Знакомству с базовыми понятиями визуального дизайна
- Развитию креативного мышления через простые упражнения
- Освоению интерфейса графических редакторов
- Основам работы с графическим планшетом
- Психологической адаптации к цифровым инструментам творчества

2. Основной модуль (48 часов)

Включает практическое освоение:

- Принципов композиции и цветоведения
- Работы в растровых и векторных редакторах
- Основ типографики и шрифтового оформления
- Создания логотипов и элементов фирменного стиля
- Подготовки макетов для печати и цифровых носителей
- Проектирования пользовательских интерфейсов

3. Итоговый модуль (8 часов)

Завершающий этап предполагает:

- Разработку индивидуального творческого проекта
- Создание профессионального портфолио
- Публичную защиту работ
- Анализ достижений и перспектив развития

Особенности методики:

- Сочетание теории с практическими заданиями
- Постепенное усложнение проектов
- Индивидуальный подход к каждому учащемуся
- Использование игровых элементов в обучении
- Регулярные просмотры и обсуждения работ

Программа построена таким образом, чтобы учащиеся:

- Плавно адаптировались к профессиональным инструментам
- Развивали художественный вкус через практику
- Осваивали не только технические навыки, но и основы дизайн-мышления
- Получали опыт работы над реальными проектами
- Формировали первое профессиональное портфолио

Курс закладывает фундамент для дальнейшего профессионального роста в сфере графического дизайна и цифрового искусства, развивая как технические навыки работы с современными программами, так и творческое мышление.

Ожидаемые предметные образовательные результаты

Учащиеся должны знать:

- Основные принципы визуального восприятия и композиции
- Особенности работы с цветом (цветовые модели, гармония, психология цвета)
- Основные жанры и стили графического дизайна
- Технические требования к различным видам графики (печать, веб, полиграфия)
- Основы типографики и шрифтового оформления
- Правила работы с графическими планшетами и другим профессиональным оборудованием
- Основы авторского права в дизайне

Учащиеся должны уметь:

- Создавать гармоничные композиции с учетом принципов дизайна
- Работать с основными инструментами графических редакторов (Photoshop, Illustrator)
- Разрабатывать логотипы и элементы фирменного стиля
- Создавать макеты печатной продукции (визитки, буклеты, плакаты)
- Подготавливать файлы к печати с учетом технических требований
- Адаптировать дизайн для разных носителей и форматов
- Презентовать и аргументировать свои дизайн-решения
- Работать с референсами и мудбордами
- Создавать простые анимации и motion-графику

Система оценки результатов:

Технические навыки:

- Владение инструментами графических редакторов
- Соблюдение технических требований к файлам
- Качество подготовки макетов к печати/публикации

Творческие способности:

- Оригинальность идей и концепций
- Чувство стиля и композиции
- Умение работать с цветом и типографикой

Профессиональные качества:

- Соблюдение сроков выполнения работ
- Умение работать с техническим заданием
- Способность воспринимать и учитывать критику
- Навыки презентации своих проектов

Личностные показатели:

- Мотивация и вовлеченность в процесс
- Систематичность работы
- Творческая инициатива
- Способность к самоанализу
- Умение работать в команде

Методы оценки:

- Регулярные просмотры и обсуждения работ
- Защита проектов на каждом этапе обучения
- Ведение цифрового портфолио
- Участие в профессиональных конкурсах и выставках
- Самооценка и взаимооценка работ
- Финальная защита выпускного проекта

Программа предусматривает комплексный подход к оценке достижений учащихся, сочетая анализ технических навыков, творческого роста и профессионального становления будущих дизайнеров.

Формы подведения итогов реализации программы.

Данная программа предполагает формы контроля как традиционные:

- контрольное занятие,
- самостоятельная работа,
- тематические зачеты (со второго класса),

так и нетрадиционные:

- творческие работы воспитанников,
- рисунки,
- поделки,
- выставки работ учащихся,
- созданные воспитанниками творческие проекты.

План курса «Графический дизайн»

Модули программы	Часовая нагрузка
Научно-технический Трансформировать творческие идеи в цифровые проекты Работать с графическими планшетами и профессиональным ПО Создавать векторную и растровую графику Готовить макеты к печати и цифровой публикации Разрабатывать UI/UX-прототипы	42
Художественно – эстетический Создание тематических проектов: "Город будущего", "Экодизайн", "Культурный код региона" Изучение истории дизайна и современных трендов Практикум по стилизации природных форм Разработку социальных плакатов на актуальные темы Посещение design-выставок и творческих мастерских	6

Физкультурно-оздоровительный Гимнастику для глаз и упражнения при работе за компьютером Эргономику рабочего пространства Тайм-менеджмент творческого процесса Выездные пленэры с элементами подвижных занятий Мастер-классы по профилактике профессионального выгорания	15
Социально – педагогический Командные проекты с распределением ролей Кейс-чемпионаты с реальными заказчиками Тренинги по презентации и защите проектов Профориентационные встречи с дизайнерами Социальные инициативы (дизайн для НКО, школьных пространств)	9
Итого:	72

Тематическое планирование программы «Графический дизайн»

№	Тема занятия	Очные формы обучения	Дистанционные формы обучения	Теория	Практика	Формы аттестации/контроля
	Модуль 1. Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Figma и UI/UX-дизайн			6	5	
•	Adobe Photoshop: профессиональные техники Работа с масками и каналами Сложная ретушь (кожа, волосы, предметы) Коллажирование и фотоманипуляции Нетрадиционные стили (гранж, сюрреализм, двойная экспозиция)	Беседа Инструктаж	Онлайн занятие	3	-	Наблюдение
	Информация, виды информации. Правила поведения в образовательном учреждении. Этикет общения.					
•	Adobe Illustrator: векторная графика продвинутого уровня Создание изометрических иллюстраций Работа с паттернами и текстурами Векторный портрет и стилизация Автоматизация (скрипты, Actions)	Беседа Игра	Онлайн занятие	1	1	Наблюдение Опрос

•	Figma и UI/UX-дизайн Прототипирование сложных интерфейсов Дизайн-системы и компоненты Микроанимации и интерактивность	Рассказ	Онлайн занятие	1	1	Рисунки
•	Подготовка макетов для разработчиков	Практикум	Онлайн занятие	-	2	Контрольное задание
•	Итоговая работа с фоторедакторами	Рассказ	Онлайн занятие	1	1	Опрос
	Модуль 2. Брендинг и айдентика, моушн-дизайн и анимация			15	31	
•	Анализ рынка и позиционирование бренда Разработка логотипов (от скетча к финалу) Адаптация под разные носители (соцсети, печать, мерч)	Рассказ Практикум	Онлайн занятие	1	1	Тематический зачет
•	Корпоративные цвета и шрифты Верстка бренд-бука Примеры применения (визитки, упаковка, сайт)	Рассказ Практикум	Онлайн занятие	1	1	Тематический зачет
•	Дизайн этикеток и упаковки Подготовка к печати (СМΥК, вылеты, тиснение) 3D-визуализация упаковки в Adobe Dimension	Рассказ Практикум	Онлайн занятие	1	1	Тематический зачет
•	Ключевые кадры и easing Типографическая анимация Простые эффекты (свечение, частицы)	Беседа Экскурсия	Онлайн занятие	1	1	Наблюдение, Опрос
•	Лого-анимация Сторителлинг в рекламе Создание GIF и коротких роликов	Рассказ Практикум	Онлайн занятие	1	1	Тематический зачет
•	Составление брифа Презентация идей (мудборды, скетчи) Правки и финальная сдача	Рассказ Практикум	Онлайн занятие	-	2	Самостоятельная работа

•	Дизайн для соцсетей (баннеры, сторис, обложки) Дизайн сайта (лендинг, интернет-магазин) Иллюстрация для медиа (обложки, инфографика)	Рассказ Практику м	Онлайн занятие	1	1	Тематический зачет
•	Оформление работ на Behance/Dribbble Подготовка к фрилансу или трудоустройству	Практику м	Онлайн занятие	-	2	Самостоятель ная работа

•	Бренды визуального контента (Reels, Stories, карусели) Адаптивный дизайн под разные платформы (Instagram, TikTok, LinkedIn)	Практику м	Онлайн занятие	-	2	Самостоятель ная работа
•	Создание шаблонов для Canva и Figma Анимация для SMM (Lottie, GIF, микроролики)	Рассказ Практику м	Онлайн занятие	1	1	Тематический зачет
•	Стилизация персонажей (плоский дизайн, линия и заливка) Создание NFT-арта и цифровых коллекций	Рассказ Практику м	Онлайн занятие	1	1	Тематический зачет
•	Рисование кистями в Photoshop и Procreate Иллюстрация для коммерческих проектов (обложки, мерч)	Рассказ Практику м	Онлайн занятие	1	1	Тематический зачет
•	Простые 3D-объекты (логотипы, упаковка)	Лекция Практику м	Онлайн занятие	1	1	Готовый рисунок
•	Текстурирование и освещение Рендеринг для презентаций	Лекция Практику м	Онлайн занятие	1	1	Тематический зачет
•	Создание футуристичных постеров	Практику м	Онлайн занятие	-	2	Тематический зачет
•	Техники мозгового штурма (mind mapping, случайные ассоциации)	Лекция Практику м	Онлайн занятие	1	1	Выставка рисунков

•	Быстрые скетчи для дизайна (лого, интерфейсы, иллюстрации) Как презентовать идеи клиенту	Практикум	Онлайн занятие	-	2	Тематический зачет
•	Основы продающих текстов (слоганы, описания)	Беседа	Онлайн занятие	1	1	Выставка работ
•	Работа с шрифтами и иерархией текста Микрокопии в интерфейсах (кнопки, ошибки, подсказки)	Игра Практикум	Онлайн занятие	-	2	Тематический зачет
•	Как находить заказы (биржи, соцсети, сарафанное радио) Составление договоров и ТЗ Управление временем и дедлайнами	Практикум	Онлайн занятие	-	2	Тематический зачет
•	Составление резюме и сопроводительного письма Как проходить собеседование в дизайн-студии	Лекция Практикум	Онлайн занятие	1	1	Тематический зачет
•	Портфолио-ревью и разбор ошибок	Практикум	Онлайн занятие	1	1	Выставка рисунков
•	Модуль 3. Итоговый проект			3	12	
•	Брендинг (лого + айдентика + упаковка + анимация)	Самостоятельная работа	Онлайн занятие	1	1	Наблюдение
•	Цифровой продукт (лендинг + мобильное приложение + реклама) Иллюстративный проект (серия постеров / комикс / NFT-коллекция)	Самостоятельная работа	Онлайн консультация	-	3	Наблюдение
•	Дизайн для гейм-индустрии (пиксель-арт, интерфейсы игр) Дизайн инфографики и презентаций Веб-дизайн на Tilda / Webflow	Игра Практикум	Онлайн занятие	1	3	Наблюдение Тематический зачет
•	Зачетная работа.	Самостоятельная работа	Онлайн занятие	1	3	Тематический зачет
•	Финальная игра перед каникулами AR-дизайн (дополненная реальность в рекламе)	Игра	Онлайн занятие	-	2	Наблюдение, опрос
Итого:				24	48	

Содержание курса «Графический дизайн»

В содержании курса «Основы графического дизайна» выделяются три ключевых модуля, каждый из которых представляет собой самостоятельную дидактическую единицу:

I. Основы визуального восприятия и композиции («Язык графики и формы»)

Дистанционные занятия:

- Онлайн-лекции и вебинары (платформы: Zoom, Google Meet)
- Доступ к материалам через Google Диск или облачные хранилища
- Интерактивные задания на платформах Figma, Canva

II. Графические редакторы и инструменты («Цифровая мастерская дизайнера»)

III. Применение дизайна в реальных проектах («От идеи к реализации»)

Эти модули логически связаны, но могут изучаться как последовательно, так и обособленно, что позволяет гибко подходить к планированию учебного процесса. В отличие от программ с избыточным дроблением тем, данная структура способствует системному освоению навыков и формированию профессиональных компетенций.

Обоснование выбора модулей

Модуль I. Основы визуального восприятия и композиции

Этот блок закладывает фундамент дизайнерского мышления. Важно понимать, что графический дизайн — не просто набор инструментов, а способ визуальной коммуникации. Знание принципов композиции, цвета, типографики и психологии восприятия помогает учащимся осознанно создавать работы, а не действовать интуитивно.

Модуль II. Графические редакторы и инструменты

Здесь акцент сделан на практическое освоение профессиональных программ (Adobe Photoshop, Illustrator, Figma, CorelDRAW). Этот модуль формирует техническую базу, без которой невозможно реализовать творческие идеи.

Модуль III. Применение дизайна в реальных проектах

Этот блок объединяет теорию и практику, показывая, как дизайн работает в разных сферах: брендинге, рекламе, веб-дизайне, полиграфии. Учащиеся учатся адаптировать свои работы под конкретные задачи и целевую аудиторию.

Методические подходы

В обучении графическому дизайну применяются два основных подхода:

Дедуктивный – от теории к практике (сначала изучаются принципы, затем их применение).

Индуктивный – от практики к теории (через анализ примеров и выполнение заданий к пониманию закономерностей).

Для начинающих дизайнеров оптимален **индуктивный подход**, так как он позволяет сразу погрузиться в творческий процесс, а уже затем осмысливать теоретические основы.

Структура курса

Начинаем с инструментов (Модуль II) – чтобы учащиеся сразу могли экспериментировать.

Переходим к проектам (Модуль III) – применение навыков в реальных кейсах.

Углубляемся в теорию (Модуль I) – анализ и совершенствование работ на основе законов дизайна.

Такой порядок соответствует естественному процессу обучения: от простого к сложному, от конкретного к абстрактному.

Методическое обеспечение

Программное обеспечение: Adobe Creative Cloud, Figma, Canva, Procreate.

Онлайн-ресурсы: Behance, Dribbble, Pinterest для вдохновения.

Учебные материалы:

Электронные учебники по основам дизайна.
Готовые шаблоны и мокапы для тренировки.
Видеоуроки и гайды по работе в программах.

Дополнительные материалы:

Чек-листы по композиции и цвету.
Памятки по подготовке файлов к печати и вебу.
Подборки шрифтов и цветовых палитр.
Методы обучения

Практико-ориентированные: выполнение проектов, работа с кейсами.

Наглядные: разбор примеров, скринкасты, демонстрация техник.

Интерактивные: групповые обсуждения, peer-to-peer критика.

Игровые: дизайн-челленджи, ограничения по времени (например, «создай лого за 30 минут»).

Эвристические: поиск нестандартных решений, эксперименты со стилями.

Принципы курса

Практическая направленность – минимум «воды», максимум реальных задач.

Постепенное усложнение – от простых упражнений к полноценным проектам.

Ориентация на современные тренды – актуальные стили и инструменты.

Гибкость – возможность адаптации под уровень и интересы учащихся.

Развитие критического мышления – умение анализировать и улучшать свои работы.

Технологии обучения

Проектное обучение – создание портфолио с нуля.

Перевернутый класс – теория изучается самостоятельно, а на занятиях – практика.

Микрообучение – короткие уроки с быстрым результатом.

Геймификация – бейджи, рейтинги, соревнования.

Этот курс поможет учащимся не только освоить технические навыки, но и развить творческое мышление, необходимое для работы в графическом дизайне.

