

**Муниципальное общеобразовательное учреждение  
"Средняя общеобразовательная школа № 1", г. Малоярославец  
Малоярославецкого района Калужской области**

Принята на заседании  
методического (педагогического)  
совета  
от «\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.  
Протокол № \_\_\_\_\_

Утверждаю:  
Директор МОУ СОШ №1 г.  
Малоярославца  
\_\_\_\_\_/Пронченко Р.Г./  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«КОМПЬЮТЕРНЫЙ ДИЗАЙН»  
(модуль «Основы графического дизайна»)**

**Возраст обучающихся: 12 – 15 лет**

**Срок реализации: 1 год**

**Автор-составитель:**

**Зяблицкий Егор Юрьевич**

**Учитель информатики**

**г. Малоярославец**

**2020 год**

## 1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Полное название программы:	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ «КОМПЬЮТЕРНЫЙ ДИЗАЙН» (модуль «Основы графического дизайна»)
Автор, должность:	Зяблицкий Егор Юрьевич, учитель информатики
Адрес организации, реализующей программу (телефон):	г. Малоярославец, ул. Аузина, д.1, +7(48431) 2-23-03
Возраст обучающихся:	12 – 15 лет
Направленность программы:	техническая
Срок реализации программы:	1 год
Вид программы:	модифицированная
Тип программы:	общеразвивающая
Уровень реализации:	основное образование
Уровень освоения:	стартовый
Способ освоения содержания образования:	репродуктивный

## **2. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ**

### **2.1. Пояснительная записка**

**Направленность программы:** техническая.

**Уровень реализации программы:** стартовый.

Дополнительная общеобразовательная программа «Основы графического дизайна» разработана на основе требований следующих нормативно-правовых документов:

- Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании»;

- Концепции развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014г. № 1726-р).

- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

- Письма Минобрнауки России от 11.12.2006г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».

- Письма Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242 «О направлениях методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ».

- Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013г. № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

По своему функциональному назначению программа является общеразвивающей и направлена на удовлетворение потребностей обучающихся в интеллектуальном, нравственном совершенствовании, в организации их свободного времени. Направленность общеобразовательной программы «Основы графического дизайна» техническая, так как она ориентирована на изучение основных графических компьютерных программ векторной и растровой графики Inkscape и GIMP в рамках их широкого использования. Программа также решает ряд задач художественной направленности, так как ориентирована на развитие у обучающихся дизайнерских способностей, художественного вкуса, творческого воображения, пространственного мышления средствами компьютерной графики.

#### **Отличительные особенности программы**

В результате освоения образовательной программы «Основы графического дизайна» обучающиеся познакомятся с основами компьютерной графики, получат базовые знания о графических программах, их особенностях и применении в рамках изучения программ растровой и векторной графики GIMP, Inkscape, обучатся возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач, будут развивать чувство вкуса и вариативное мышление, способности анализировать результаты своей деятельности и находить нестандартные варианты решения поставленной задачи.

**Практическая значимость** программы заключается в следующем:

В процессе освоения курса обучающиеся знакомятся с основами компьютерной графики; изучают основные принципы дизайна; формируют и развивают навыки работы в программах GIMP, Inkscape; развивают навыки представления своей работы.

#### **Адресат программы**

Дополнительная общеразвивающая программа «Основы графического дизайна» рассчитана на обучающихся возраста 12 – 15 лет.

Программа составлена с учётом индивидуальных и возрастных особенностей обучающихся. Психолого-педагогические особенности обучающихся определяют и методы индивидуальной работы педагога с каждым из них, темпы прохождения образовательного маршрута.

#### **Особенности организации образовательного процесса**

- Объем программы: 68 часов.
- Срок реализации программы: 1 год.
- Режим обучения: 1 раз в неделю по 2 часа.
- Форма обучения: очная.

#### **Условия реализации программы**

##### *Условия набора*

Набор осуществляется без предварительного отбора, по заявлению родителей.

##### *Условия формирования групп*

Группы формируются в соответствии с возрастом обучающихся. Допускается комплектование разновозрастных групп.

#### **Формы обучения и формы занятий**

Формы занятий: теоретические, практические, групповые, индивидуальные. Конкурсы, соревнования.

## **2.2. Цель и задачи программы**

#### **Цель программы**

Формирование творческих способностей обучающихся, удовлетворение их интереса и потребностей в творческой самореализации средствами компьютерных графических программ.

#### **Задачи программы**

##### **Обучающие:**

- познакомить с основами компьютерной графики;
- дать базовые знания о графических программах, их особенностях и применении в рамках изучения программ растровой и векторной графики GIMP, Inkscape;
- обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач.

##### **Развивающие:**

- повысить заинтересованность обучающихся в изучении новых компьютерных программ;
- развить творческий потенциал обучающихся в области компьютерной графики, дизайна.

##### **Воспитательные:**

- формировать коммуникативную культуру, внимание и уважение к людям, терпимость к чужому мнению, умение работать в группе;
- способствовать воспитанию таких качеств, как аккуратность, точность, усидчивость, настойчивость, сообразительность, стремление к овладению техникой исследования.

## 2.3. Содержание программы Учебный план

№	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		всего	теория	практика
<b>1</b>	<b>Раздел 1. Введение</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
1.1	Охрана труда и правила поведения в компьютерном классе. Краткий обзор программы.	2	1	1
<b>2</b>	<b>Раздел 2. Графический редактор Inkscape.</b>	<b>34</b>	<b>7</b>	<b>27</b>
2.1	Программа <b>Inkscape</b> : состав, особенности. Интерфейс.	4	1	3
2.2	Основы и приемы работы с объектами.	4	1	3
2.3	Планирование и создание макета.	4	1	3
2.4	Работа с текстом.	4	1	3
2.5	Работа с цветом. Цветовые модели.	4	1	3
2.6	Работа с растровыми изображениями.	4	1	3
2.7	Использование спецэффектов.	4	1	3
2.8	Итоговая творческая работа.	6	0	6
<b>3</b>	<b>Раздел 3. Графический редактор GIMP.</b>	<b>32</b>	<b>5</b>	<b>27</b>
3.1	Основные приемы работы в редакторе растровой графики GIMP.	8	2	6
3.2	Техника рисования.	6	1	5
3.3	Управление тоном и цветом.	6	1	5
3.4	Анимация.	6	1	5
3.5	Итоговая творческая работа.	6	0	6
	<b>Итого:</b>	<b>68</b>	<b>13</b>	<b>55</b>

### Содержание учебного плана

#### Раздел 1. Введение (2 часа)

*Теория:* Знакомство с программой курса, инструктаж по ТБ

*Практика:* Опрос. Тренинг по командообразованию.

*Форма организации:* лекция, тренинги

*Вид деятельности:* познавательная деятельность

#### Раздел 2. Графический редактор Inkscape (34 часа).

##### Теория

- Знакомство с техникой безопасности;
- Изучение принципа работы векторной графики. Цветовая модель CMYK;
- Изучение интерфейса векторного графического редактора Inkscape;
- Знакомство с Главным меню, панелью инструментов, рабочей областью.

##### Практика

- Настройка рабочего пространства редактора Inkscape;
- Обучение работе с инструментарием программы Inkscape, палитрами, настройка монтажной области;
- Работа с заливками и контурами;
- Изучение палитры Обработка контуров;
- Работа с кривыми Безье;
- Работа с текстом.

*Форма организации:* лекции, практическая работа, тестирование, проектная работа

*Вид деятельности:* познавательная деятельность

#### Раздел 3. Графический редактор GIMP (32 часа).

##### Практика

- Изучение принципа работы с растровой графикой. Цветовая модель RGB;
  - Изучение интерфейса графического редактора GIMP;
  - Знакомство с Главным меню, панелью инструментов, рабочей областью.
  - Настройка рабочего пространства редактора GIMP;
  - Обучение работе с инструментарием программы GIMP, палитрами, настройка рабочей области;
  - Изучение принципа работы инструментов выделения;
  - Ретушь изображений, старинных фотографий;
  - Перевод из черно-белого в цвет;
  - Работа со слоями, создание коллажей.
- Форма организации:* лекции, практическая работа, тестирование, проектная работа  
*Вид деятельности:* познавательная деятельность

#### **2.4. Планируемые результаты освоения программы**

Пункт «Знать/понимать» включает требования к учебному материалу, который усваивается и воспроизводится обучающимися. Обучающиеся должны понимать смысл изучаемых понятий, принципов и закономерностей.

Пункт «Уметь» включает требования, основанных на более сложных видах деятельности, в том числе творческой: создавать информационные объекты, оперировать ими, оценивать числовые параметры информационных объектов и процессов, приводить примеры практического использования полученных знаний. Применять средства информационных технологий для выполнения практических задач.

Основным результатом обучения является достижение базовой информационно-коммуникационной компетентности обучающегося.

##### ***Обучающиеся будут знать/понимать:***

- сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации.
- возможности и области применения, достоинства и недостатки растровой и векторной графики, виды современных графических редакторов;
- различные форматы документов точечных рисунков;
- назначение и возможности программ векторной и растровой графики.
- элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программ графических редакторов;
- устройства ввода и вывода изображений;
- способы представления изображения для различных устройств; способы создания и обработки графической информации
- единицы измерения физического размера изображения;
- команды пункта меню «Изображение»;
- виды и особенности использования инструментов ретуширования изображения.
- способы работы с инструментами, предназначенными для выделения областей, способы изменения границ выделения, виды и возможности преобразований выделенной области, способы работы с основными графическими объектами их заливками и контуром;
- способы повышения резкости изображения, осветления и затемнения фрагментов изображения.
- режимы работы с выделенными областями;
- назначение маски;
- назначение канала.
- особенности создания компьютерного коллажа.
- сущность и специфику слоя, фонового слоя;

- особенности формирования многослойных изображений;
- особенности работы с текстовыми слоями и использования текстовых надписей в графическом документе;
- назначение и виды спецэффектов;
- назначение и виды фильтров.

***Обучающиеся будут уметь:***

- следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;
- определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи.
- создавать графические документы и задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах, копировать информацию из одного документа в другой;
- находить нужные палитры в окне программ графических редакторов, открывать и скрывать палитры;
- выбирать и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки простейших изображений.
- применять в работе кривые Безье, работать с заливками и обводками;
- управлять окном просмотра документа, в том числе масштабом просмотра.
- определять наиболее предпочтительные устройства ввода-вывода для представления изображения;
- определять физический размер изображения по заданному размеру в пикселях и разрешению;
- настраивать яркость и контрастность изображения, цветовой баланс изображения, осуществлять цветовую коррекцию;
- изменять размеры изображения, кадрировать изображение.
- применять различные инструменты выделения, перемещать и изменять границы выделения, преобразовывать выделенную область;
- использовать режим быстрой маски;
- применять и редактировать маску слоя;
- сохранять выделенную область в каналах.
- оперировать с многослойными изображениями, создавать, редактировать и трансформировать слои;
- использовать инструмент «Текст» для ввода текста, редактировать введённый текст.

### 3. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

#### 3.1. Условия реализации программы

##### *Материально-техническое обеспечение:*

- столы для компьютера;
- компьютерные стулья;
- шкафы для дидактических материалов, пособий;
- специальная и научно-популярная литература для педагога и обучающихся;
- канцтовары;

##### *Информационное обеспечение:*

- персональный компьютер (на каждого участника);
- мультимедийный проектор;
- видеоматериалы разной тематики по программе;
- оргтехника;
- выход в сеть Internet;

##### *Аппаратное обеспечение:*

- Процессор не ниже Intel Core i3;
- Объем оперативной памяти не ниже 8 Гб DDR3;
- Дисковое пространство не менее 512 Гб;
- Монитор диагональю не менее 24”;
- Графический планшет.

##### *Программное обеспечение:*

- Операционная система Windows 7 Профессиональная или выше;
- 7-Zip;
- Пакет офисных программ;
- Inkscape;
- GIMP;
- Любой браузер для интернет-серфинга.

#### 3.2. Формы аттестации (контроля)

**Входной контроль** проходит в виде собеседования или анкетирования в ходе которого педагогом выявляются интересы и склонности подростков.

**Промежуточный контроль** осуществляется в форме оценки выполненных работ. Таким образом, определяется качество усвоения обучающимися содержания образовательной программы и способность его применять свои знания в дальнейшем самостоятельно.

**Итоговый контроль** проводится в форме выполнения итогового проекта.

#### 3.3. Оценочные материалы

Пакет контрольных заданий находится в электронном образовательном ресурсе по адресу [mpschooll.siteedu.ru](http://mpschooll.siteedu.ru)

#### 3.4. Методическое обеспечение

##### **Методы обучения:**

**1. Словесный:** объяснение нового материала; рассказ обзорный для раскрытия новой темы; беседы с обучающимися в процессе изучения темы.

**2. Наглядный:** применение демонстрационного материала, наглядных пособий, карт, презентаций по теме.

**3. Практический:** работа с картами, иллюстрациями, фотографиями, предметами из музейного фонда; природным материалом, выполнение обучающимися определенных исследовательских заданий

**4. Игровой:** создание специальных игровых заданий, моделирующих реальную жизненную ситуацию, из которой обучающимся предлагается найти выход;



### **Технологии:**

**1.** Технология проблемного диалога. Обучающимся не только сообщаются готовые знания, но и организуется такая их деятельность, в процессе которой они сами делают «открытия», узнают что-то новое и используют полученные знания и умения для решения жизненных задач.

**2.** Технология коллективного взаимообучения («организованный диалог», «сочетательный диалог», «коллективный способ обучения (КСО), «работа обучающихся в парах сменного состава») позволяет плодотворно развивать у обучаемых самостоятельность и коммуникативные умения.

**3.** Технология коллективной творческой деятельности. Методика коллективной творческой деятельности является основой детских общественных объединений, так как представляет особый творческий и организационно-содержательный алгоритм. Методика КТД характеризуется следующим социально-педагогическими составляющими: стратегией «общей заботы об окружающем жизни», тактикой «воспитательных отношений и содружества старших и младших в совместной творческой деятельности», технологией «коллективно-организаторской деятельности».

**4.** Игровая технология. Игровая форма в образовательном процессе создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения к деятельности. Способствует развитию творческих способностей, продуктивному сотрудничеству с другими обучающимися. Приучает к коллективным действиям, принятию решений, учит руководить и подчиняться, стимулирует практические навыки, развивает воображение.

**5.** Элементы здоровье-сберегающих технологий являются необходимым условием снижения утомляемости и перегрузки обучающихся.

**6.** Информационно-коммуникационные технологии активизируют творческий потенциал обучающихся; способствует развитию речи, повышению качества знаний; формированию умения пользоваться информацией, выбирать из нее необходимое для принятия решения, работать со всеми видами информации и т.д.

#### 4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

##### *Нормативно-правовые акты и документы*

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ
2. Приказ Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 №1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Письмо Министерства образования Российской Федерации от 18 июня 2003 №28-02-484/16 «Требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей»,
4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4.07.2014 г. «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

##### *Литература для педагога*

1. Гин А. Приемы педагогической техники. М.: Вита-пресс, 2009 г.
2. Жданов А. Flash5. Краткий курс. СПб: Питер, 2001 г.
3. Информатика и образование. Ежемесячный научно-методический журнал. №12, 2012 г.
4. Компьютер. Журнал. М: Компьютер –пресс, 2006, 2007 гг.
5. Молочков В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель. – СПб: Питер, 2004 г. эл. вид.
6. Сырых Ю. Современный веб-дизайн. Настольный и мобильный. М.: Диалектика, 2014 г.
7. Гличка В. Векторная графика для дизайнеров. ДМК Пресс, 2020 г.
8. Немцова Т., Казанкова Т., Шнякин А. Компьютерная графика и web-дизайн. Учебное пособие
9. Инфра-М, 2018 г.
10. Аверин В. Компьютерная графика. Учебник Академия, 2020 г.

##### *Литература для обучающегося*

1. Панюкова Т. GIMP и Adobe Photoshop: Лекции по растровой графике. Либроком, 2018 г.
2. Скрылина С. Путешествие в страну компьютерной графики. БХВ-Петербург, 2014 г.
3. Маргулис Дэн. Photoshop 6 для профессионалов классическое руководство по цветокоррекции. /Пер. с англ./М: 2001г.
4. Молочков В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель. – СПб: Питер, 2004 г. эл. вид.

##### *Интернет-ресурсы*

1. <http://www.patriotvrn.ru/metod-kopilka> Есенкова Е.А. Современное учебное занятие в учреждении дополнительного образования детей.
2. [http://alex-cvr.ucoz.ru/Covrem\\_pedtex.doc](http://alex-cvr.ucoz.ru/Covrem_pedtex.doc) Современные педагогические технологии в учреждении дополнительного образования детей (из опыта работы Л.А. Мацко).
3. <https://inkscape.org/ru/>
4. <https://www.gimp.org>