

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Президентский физико-математический лицей № 239»

ПРИНЯТА

Решением педагогического совета

Протокол № _____
от _____ 2022г.

УТВЕРЖДАЮ

Приказ № _____ от _____ 2022г

Директор ГБОУ

«Президентский ФМЛН № 239»

_____ М. Я. Пратусевич

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»**

Возраст обучающихся: 11 - 14 лет

Срок освоения: 1 год

Разработчик:
Магас Наталья Александровна
Педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В настоящее время владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования: в формировании мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков.

Графический дизайн – широкое понятие, затрагивающее многие сферы нашей жизни и в реальном, и в цифровом мире. Здесь компьютеры используются в качестве инструмента для создания изображений и элементов дизайна, для обработки визуальной информации.

Направленность общеобразовательной программы «Графический дизайн» - **техническая**. Программа ориентирована на изучение компьютерных редакторов векторной (Inkscape) и растровой (Gimp) графики в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей.

Адресат программы - дети от 11 до 14 лет с начальными навыками пользователя ПК, интересующиеся возможностями компьютерной графики.

Актуальность данной программы заключается в необходимости знаний подобного свойства для человека современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий. Учащиеся приобретают необходимые навыки как для простой обработки фотографии, так и для создания собственной визитки, плаката, презентации, портфолио, анимированного рисунка. Знание основ работы с векторной и растровой графикой поможет сформировать чувствительность к качеству подобной продукции.

Отличительные особенности данной программы в том, что она дает обучающимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства. Открывает возможности не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав творческие способности. Каждый раздел программы предусматривает изготовление реального продукта: открытки, стикерпака, собственной визитки с логотипом, макета для печати на футболке.

Новизна программы - освоение в одном курсе двух типов компьютерной графики и ориентированность на создание востребованного продукта.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» реализуется в очной форме с применением Интернет-ресурсов.

Уровень освоения программы - базовый.

Объем и срок освоения программы

Программа рассчитана на **144 часа обучения - два раза в неделю по два часа**. Из них на теорию отведено 28 часов, на практику – 116 часов. В процессе обучения на начальном этапе изучаются следующие разделы:

1. «Растровая графика. Программа с нуля»;
2. «Векторная графика. Программа с нуля».

В первом разделе рассматриваются возможности растровой графики в редактировании готовых изображений, включая максимум визуальных эффектов. Создание собственной тематической композиции и печать продукта станет осязаемым итогом работы и усилит интерес к дальнейшему освоению компьютерной графики.

Во втором разделе рассматриваются возможности векторной графики, а также максимальное использование возможностей вектора, изучение основ коллажирования,

шрифтовой композиции, возможностей работы с фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты и т.д.). Особое внимание уделяется возможности практического применения приобретённых навыков: подготовка эскизов к печати на футболках, кружках, календарях и т.д.

Цель программы:

Создание условий для развития творческих способностей, эстетического вкуса, логического мышления обучающихся средствами компьютерной графики.

Задачи

Обучающие:

- дать знания основ компьютерной графики на примере работы с программами компьютерной графики;
- обучить возможностям создания изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых изображений с целью воплощения новых творческих задач;
- рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
- закрепить знания по цветоведению и колористке, используя возможности работы с цветом средствами графических редакторов;
- обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции.

Развивающие:

- развитие творческого потенциала обучающихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника;
- формирование элементов технического мышления и конструкторских способностей, фантазии, изобретательности и потребности детей в творческой деятельности;
- развитие познавательной активности и способности к самообразованию;
- формирование опыта проектной, конструкторской и технологической творческой деятельности.

Воспитательные:

- воспитание таких ценных личностных качеств, как трудолюбие, порядочность, ответственность, аккуратность, также культуры поведения и бесконфликтного общения;
- формирование интереса к профессиям в области дизайна в соответствии с осознаваемыми собственными способностями.

Планируемые результаты и способы определения их результативности

Предметные:

- освоение основных понятий и методов графического дизайна;
- преобразование информации из текстовой формы представления в графическую без потери её смысла и полноты;
- развитие представлений о графическом дизайне и важности его использования в современном обществе;
- выбор программных средств, предназначенных для работы с графикой данного вида и адекватных поставленной задаче;
- освоение основных графических программ;
- создание простейших графических шаблонов и элементов дизайна;

- рациональное использование широко распространённых технических средств для решения общепользовательских задач и задач учебного процесса (компьютер, сканер, принтер, цифровой проектор др.);
- умение тестировать созданные образцы дизайна;
- создание и редактирование рисунков, чертежей, анимации, фотографий, слайдов презентаций, усовершенствование навыков;
- использование инструментов презентационной графики при подготовке и проведении устных сообщений, усовершенствование навыков;
- использование инструментов визуализации для наглядного представления числовых данных и динамики их изменения.

Метапредметные:

- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- умение определять основные понятия компьютерной графики, строить логическое рассуждение при разработке элементов дизайна, умозаключение и делать выводы;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;
- формирование опыта проектной, конструкторской и технологической творческой деятельности;
- получение опыта использования методов и средств информатики: моделирования; формализации и структурирования информации; компьютерного эксперимента при исследовании различных объектов, явлений и процессов;
- умение выбирать источники информации, необходимые для выполнения задания (средства массовой информации, электронные базы данных, информационно-телекоммуникационные системы, Интернет, словари, справочники, энциклопедии и др.);
- понимание принципов создания различных элементов дизайна;
- решение задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств компьютерной графики;
- определение средств информационных технологий, реализующих основные информационные процессы.

Личностные:

- ответственное отношение к учению, готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, старшими и младшими в образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видах деятельности;
- умение контролировать процесс и результат учебной деятельности;
- формирование элементов технического мышления и конструкторских способностей, фантазии, изобретательности и потребности детей в творческой деятельности;
- развитие способности организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками: определять цели, распределять функции и роли участников, взаимодействовать и находить общие способы работы; умение работать в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; слушать партнёра; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение.

Язык реализации – русский.

Форма обучения

Групповые занятия. Мальчики и девочки занимаются в одной группе.

Особенности реализации программы

Данная программа предназначена для детей в возрасте от 11 до 14 лет, рассчитана на 1 год реализации.

Условия набора и формирования групп

Приём производится на основании заявления. Группы формируются по очередности подачи заявления.

Форма организации и проведения занятий

В качестве форм занятий по данной программе предполагаются лекции, беседы, комбинированные занятия, состоящие из теории и практики, показ приемов работы с инструментами графических редакторов, самостоятельная тренировочная работа за компьютером, практические учебные занятия, творческая работа.

Материально-техническое обеспечение программы

- Кабинет, оборудованный компьютерами, столами, стульями.
- Интерактивная доска.
- Мультимедийное оборудование (проектор, экран, аудиоустройства).
- Электронные носители информации.
- Стенды.
- Тетради для записей.
- Ручки, карандаши, альбомы для рисования.
- Принтер с функцией полноцветной фотопечати.

Кадровое обеспечение

Руководитель кружка – педагог дополнительного образования, владеющий навыками работы с графическими программами и имеющий практический опыт в графическом дизайне. Техническую поддержку и исправность оборудования обеспечивает специалист ИТ.

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

Направленность программы – техническая.

Техническая направленность выражена в развитии интереса к информационным технологиям, формированию технологической грамотности и современных компетенций обучающихся в области компьютерной графики, формированию предпрофессиональных навыков в сфере дизайна и технического творчества.

Освоение инструментов и функций графических программ закрепляются при практическом применении приобретаемых навыков: в создании открыток, оформлении баннеров для праздников и школьных мероприятий, разработке стикерпака, собственной визитки с логотипом, макета для печати на футболке.

**Учебный план
144 часа**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
Вводное занятие – 2 часа					
	Вводное занятие Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с общеобразовательной программой	2	1	1	Ответы на вопросы
Раздел 1. «Растровая графика. Gimp с нуля» - 72 часа					
1.1	Тема. Обзор интерфейса и возможностей	2	1	1	Тестирование
1.2	Тема. Работа с основными инструментами	12	2	10	Творческий проект (Защита проекта)
1.3	Тема. Подготовка файла к печати. Печать на принтере	2	1	1	Мини-выставка
1.4	Тема. Работа с файлами и изображениями	4	1	3	Творческая работа
1.5	Тема. Принципы работы со слоями и масками	8	2	6	Творческая работа
1.6	Тема. Работа с фигурами и объектами	4	1	3	Творческая работа
1.7	Тема. Галерея стандартных фильтров «Эффекты».	4	1	3	Творческая работа
1.8	Тема. Творческое задание. «Создание иллюстрации с эффектом свечения»	8	1	7	Творческий проект
1.9	Тема. Приемы улучшения изображения	4	1	3	Творческая работа
1.10	Тема. Подготовка файла к печати. Печать на принтере	2	1	1	Мини-выставка

1.11	Тема. Профессиональная ретушь и инструменты реставрации изображений	4	1	3	Творческая работа
1.12	Тема. Практика коллажирования	6	2	4	Творческая работа
1.13	Тема. Основы обработки изображений	2	0,5	1,5	Творческая работа
1.14	Тема. Текст	2	0,5	1,5	Творческий проект
1.15	Тема. Возможности создания GIF анимации	4	1	3	Творческая работа
1.16	Тема. Практическое применение Photoshop	4	1	3	Итоговая работа. Публикация в он-лайн галерею
		74	19	55	
Раздел 2. «Векторная графика. Inkscape с нуля» - 66 часов					
2.1	Обзор интерфейса и возможностей	8	2	6	Тестирование
2.2	Работа с основными инструментами	4	1	3	Творческая работа
2.3	Работа с цветом	4	1	3	Творческая работа
2.4	Дополнительные инструменты	4	1	3	Творческая работа
2.5	Паттерн, символы и библиотеки	4	0,5	3,5	Творческая работа
2.6	Тема. Подготовка файла к печати. Печать на принтере	2	1	1	Мини-выставка
2.7	Основы создания текстовой графики	6	1	5	Творческая работа
2.8	Трассировка, перевод изображения из растра в вектор.	6	2	4	Творческая работа
2.9	Творческое задание «Рекламный проект».	6	1	5	Творческий проект
2.10	Создание переходов фигур и цветов.	6	1	5	Творческая работа
2.11	Использование трехмерных эффектов. Дополнительные возможности	10	2	8	Творческая работа
2.12	Тема. Подготовка файла к печати. Печать на принтере.	6	0,5	5,5	Творческий проект

	Оформление выставки				
Раздел 3. Подведение итогов по пройденному курсу - 4 часа					
3.1	Итоговый контроль.	2	-	2	ИК. Защита лучших проектов. Выставка.
3.2	Подведение итогов года	2	-	2	Вручение благодарственных писем и дипломов.
		70	14	60	
	Всего:	144	28	116	

**Календарный учебный график реализации
дополнительной общеразвивающей программы
«Графический дизайн»
на 2022-2023 учебный год**

Педагог: Магас Н. А.

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1	01.09.2022	24.05.2023	36	72	144	2 раза в неделю

Содержание программы
ДОП «Графический дизайн»
Техническая, социально-педагогическая (социально-гуманитарная) направленность

Раздел 1. «Растровая графика. Gimp с нуля»

Теория

Понятие Растровая графика. Форматы графических файлов. Изучение интерфейса. Слои. Основные инструменты. Настройка цвета. Редактирование слоев и объектов. Импорт и экспорт изображений. Редактирование изображений. Фильтры. Анимация. День учителя. День пожилого человека. Каникулы. День Народного единства. День Матери. Новый год.

Практика

Освоение программы. Беседы о значимых событиях. Создание тематических композиций. Демонстрация работ.

Раздел 2. «Векторная графика. Inkscape с нуля»

Теория

Понятие Векторная графика. Изучение интерфейса. Слои. Рисование. Простые формы. Редактирование. Настройка цвета. Заливки. Вставка изображений. Шрифты. Эффекты. Форматы графических файлов. Особенности подготовки к печати.

Практика

Освоение программы. Беседы о значимых событиях. Создание тематических композиций. Демонстрация работ в электронном, печатном виде.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Формами подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы являются:

- выставки работ обучающихся;
- выполнение заказов на оформление мероприятий;
- выполнение итогового тестирования;
- участие в конкурсных соревнованиях.

Критерии оценки творческого продукта

№	Начальный уровень – 1 балл	Средний уровень - 3 балла	Высокий уровень - 5 баллов
1	Соответствие уровня теоретических знаний (тестирование)		
	Начисление баллов производится в соответствии с количеством правильных ответов. 1 вопрос соответствует 1 баллу. Всего 5 вопросов		

2	Умение реализовать художественный замысел в практической деятельности	Исполнение не соответствует художественному замыслу	Исполнение частично соответствует художественному замыслу, характеру	Чёткое исполнение. Соответствие художественному замыслу
3	Самостоятельность	Отсутствие самостоятельного исполнения задания	Задание исполнено частично самостоятельно	Задание выполнено полностью самостоятельно
4	Креативность	Исполнение творческого задания выполнено только на основе изученных элементов дизайна	Исполнение творческого задания выполнено на основе собственных разработок. Техника исполнения на основе уже известных способов, но внесено что-то свое	Использование нестандартных приемов при выполнении творческого задания

Оценочные и методические материалы

Разделы программы	Формы занятий по каждому разделу	Приемы, методы организации учебного процесса	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов по каждому разделу
Введение. Компьютерная графика в окружающем мире	Тематическая беседа, самостоятельная работа	Словесные, наглядные, практические, поисковые методы	Компьютер, интерактивная доска, мультимедийный проектор	Опрос
Раздел 1. «Растровая графика. Растровые графические редакторы»	Тематическая беседа, видео лекция, работа над проектом	Словесные, наглядные, практические, поисковые методы, дистанционные	Компьютер, интерактивная доска, мультимедийный проектор, принтер	Опрос, тестирование, выставка, защита проекта
Раздел 2. «Векторная графика. Векторные графические редакторы»	Тематическая беседа, видео лекция, работа над проектом	Словесные, наглядные, практические, поисковые методы, дистанционные	Компьютер, интерактивная доска, мультимедийный проектор, принтер	Опрос, тестирование, выставка, защита проекта
Раздел 2. «Цифровой дизайн»	Тематическая беседа, творческая работа, работа над проектом, коллективная работа	Словесные, наглядные, практические, поисковые методы	Компьютер, мультимедийный проектор	Опрос, тестирование, защита проекта, выставка

Информационные источники:

1. Федеральное агентство по образованию . А.Г. Жексенаев. Основы работы в растровом редакторе GIMP (ПО для обработки и редактирования растровой графики). Учебное пособие. Москва. 2008;
2. Федеральное агентство по образованию. Ю.П. Немчинова. Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape (ПО для обработки и редактирования векторной графики). Учебное пособие. Москва 2008.