

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**«СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ» Г. ВОЛГОДОНСКА**

|  |  |
| --- | --- |
| Рассмотрено  на заседании методического совета  Протокол от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_№\_\_\_\_\_ | Утверждено  на заседании педагогического совета  Протокол от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_№\_\_\_1\_\_ |
|  | УТВЕРЖДАЮ    Директор МБУДО  «Станция юных техников»  г. Волгодонска  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Л.В.Рязанкина  «01» 09 2020 г. |

АДАПТИРОВАННАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ

ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Компьютерная графика»

Объединения «Информационные технологии»

2020-2021 учебный год

Уровень образовательной программы:

Базовый

Срок реализации образовательной программы:

1 год

Возраст учащихся:

9-17лет

1 группа

Автор:

педагог дополнительного образования

Деркунский Виктор Николаевич

Волгодонск

2020

2

**Пояснительная записка**

Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа для детей с ограниченными возможностями здоровья определяет цели и содержание образовательного процесса, особенности их раскрытия в учебных предметах и используемые педагогические технологии, регламентирует организацию образовательного процесса детей с ограниченными возможностями здоровья.

Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (далее – АДООП) разработана на основании следующих нормативных документов:

1. Федерального закона Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273 – ФЗ;

2. Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья. Приказ Минобрнауки России от 19 декабря 2014 г. № 1598;

4. Приказа Минобрнауки России «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования» от 31.12.2015 г. № 1576;

5. Примерной основной образовательной программы начального общего образования, одобренной решением федерального учебно – методического объединения по общему образованию (протокол от 8 апреля 2015 г. № 1/15);

6. Приказа Министерства Образования и науки РФ «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам, образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования» от 30.08.2013 г. № 1015;

7. Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 10.07.2015 г. № 26 «Об утверждении СанПиН 2.4.2.3286-15 «Санитарно – эпидемиологические требования к условиям и организации обучения и воспитания в организациях, осуществляющих образовательную деятельность по адаптированным основным общеобразовательным программам для обучающихся с ограниченными возможностями».

Реализация АДООП направлена на формирование общей культуры, обеспечивающей разностороннее развитие личности (нравственное, эстетическое, социально – личностное, интеллектуальное, физическое) в соответствии с принятыми в семье и обществе нравственными и социокультурными ценностями; овладение учебной деятельностью.

8. Реализация ИАОП

**Цель:** создание специальных условий для освоения общеобразовательных программ и социальной адаптации ребенка с задержкой психического развития

**Задачи:**

1. Создать условия для освоения образовательной программы учащимся с задержкой психического развития (далее ЗПР):

- обеспечение системного подхода к созданию условий для развития ребенка с ЗПР, оказание компетентной помощи в освоении основной общеобразовательной программы основного общего образования;

- организация в классе без барьерной, развивающей предметной среды;

- создание атмосферы эмоционального комфорта, формирование взаимоотношений в духе сотрудничества;

- формирование у обучающегося позитивной, социально - направленной учебной мотивации; воспитание познавательной активности; активизация интеллектуальной деятельности путём формирования умственных операций;

- коррекция индивидуальных недостатков развития ребёнка, коррекция в его психическом, речевом развитии и интеллектуальном развитии;

- восполнение пробелов предшествующего развития, расширения кругозора детей, дальнейшее накопление представлений и знаний о предметах и явлениях ближайшего окружения ребенка;

- сохранение и укрепление соматического и психического здоровья детей, организация лечебно – оздоровительных мероприятий;

- применение адекватных возможностям и потребностям обучающегося современных технологий, методов, приемов, форм организации учебной работы; - адаптация содержания учебного материала, выделение необходимого и достаточного для освоения ребенком с ЗПР;

- адаптация имеющихся или разработка необходимых учебных и дидактических материалов и др.

2. Создать условия для адаптации ребёнка с ограниченными возможностями здоровья (далее – ОВЗ) в группе сверстников, школьном сообществе:

- организация уроков, вне учебных и внеклассных мероприятий с использованием интерактивных форм деятельности детей;

- организация внеклассной работы, направленной на раскрытие творческого потенциала ребенка, реализацию его потребностей в самовыражении, участии в жизни класса, школы;

- использование адекватных возможностям ребёнка с ЗПР способов оценки его учебных достижений, продуктов учебной и вне учебной деятельности. Индивидуальная адаптированная образовательная программа разработана на основе адаптированной основной общеобразовательной программы основного общего образования обучающихся с задержкой психического развития и рабочих программ по предметам. АДООП сохраняет основное содержание по учебным предметам, но отличается коррекционной направленностью обучения. Это обусловлено особенностями усвоения учебного материала детьми, испытывающими трудности в обучении. В обучении большой акцент делается на наглядные и практические методы обучения, а также применяются индуктивный, репродуктивный и игровые методы, приемы опережающего обучения, прием комментирования и т.д.

В основу разработки АДООП заложены дифференцированный, деятельностный и личностно – ориентированный подходы к обучению учащихся с ОВЗ, которые предполагают: - оптимальный подход к ребёнку и его будущему, стремление педагога видеть перспективы развития личностного потенциала ребенка и умение максимально стимулировать его развитие;

- отношение к ученику как субъекту собственной учебной деятельности, как к личности, способной учиться не по принуждению, а по собственному желанию и проявлять собственную активность;

- опора на личностный смысл и интересы (познавательные и социальные) каждого ребёнка в учении, содействие их обретению и развитию.

В соответствии со ст.16 Закона РФ от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 01.09.2020), согласно Положению о реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения (ЭО) и дистанционных образовательных технологий (ДОТ)МБУДО «Станция юных техников» **г. Волгодонска, данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа на учебный год, при необходимости, может осваиваться учащимися с использованием дистанционных образовательных технологий, где в основном применяются информационно-коммуникационные сети при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии учащихся и педагога дополнительного образования.**

**В обучении с использованием ЭО и ДОТ применяются следующие организационные формы учебной деятельности: обучение в интернете ,дистанционные конкурсы и викторины, e-mail, видеоконференции; тестирование on-line; skype – общение, облачные сервисы, консультации on-line; образовательные онлайн платформы; цифровые образовательные ресурсы, самостоятельная работа.**

**Для обратной связи с учащимися используются следующие мессенджеры: Viber, Whats App, платформа для общения Zoom и социальные сети.**

# 

**Направленность** программы техническая

Направленность дополнительной общеобразовательной

общеразвивающей программы информационных технологий

«Компьютерной графики» (далее - Программа) - социально-техническая, так как связана с удовлетворением индивидуальных образовательных интересов, потребностей, склонностей и последующих жизненных планов учащихся, направлена на пред профильную подготовку будущих графических дизайнеров и ориентацию учащихся на выбор информационно-технологического профиля.

Программа реализуется в Учебном Тренировочном Комплексе и вводит учащихся в мир профессиональной деятельности таких специальностей как графический дизайнер, дизайнер-верстальщик, верстальщик-макетчик, дизайнер-полиграфист. Программа знакомит со спецификой типичных направлений деятельности графического дизайнера (книжная и журнальная графика, рекламная графика различных технических приемов исполнения, плакат, афиша, знаковые структуры, визуальные коммуникации, анимационная графика, видеографика, телевизионная графика, веб-дизайн, супер графика) и рекламиста (наружная, печатная полиграфическая реклама и реклама на транспорте).

**Уровень освоения содержания программы** базовый

# Актуальность программы

Актуальность программы обусловлена запросом родителей и детей, она открывает учащимся мир огромных возможностей в профессиональной сфере графического дизайна, помогает ребятам, как определиться с выбором будущей профессии, так и мотивировать их на более углубленное изучение предмета информатика.

Профессия «графический дизайнер» - популярная и востребованная на рынке труда и для того, чтобы сделать правильный выбор, нужно иметь подробное представление о профессии. Ведь чем полнее и объективнее информирован человек о предметах своего выбора, тем больше у него возможностей не ошибиться.

Работа с компьютерной графикой - одно из самых популярных направлений исполь- зования персонального компьютера. Умение эффективно использовать компьютерную тех- нику и графические программы, оперативно и качественно работать с графической инфор- мацией, привлекая для этого современные средства и методы, является непременным усло- вием успешной работы современного дизайнера.

В содержание программы входят два базовых графических редактора, которыми поль- зуются специалисты в отрасли графического дизайна, рекламы и полиграфии – Corel DRAW GIMP и Adobe Photoshop, т.к. на рынке профессиональных графических программ традиционно лидируют компании Adobe и Corel. Пройдя данный курс, в дальнейшем ребятам откроется возможность самостоятельно создавать различные дизайнерские продукты.

# Отличительные особенности программы

Программа по своей направленности, целевым установкам и содержанию существен- но отличается от традиционных программ образовательных организаций по обучению гра- фическому дизайну. Эти отличия заключаются в углубленном знакомстве с профессиональ- ной деятельностью графического дизайнера, путями получения образования, профессио- нальным самоопределением учащихся, в большем, чем в других программах, объёме практиче- ских занятий, самостоятельной работы учащихся, в том числе и с Интернет-ресурсами.

Дополнительные образовательные программы по графическому дизайну, в основном, относятся к художественной направленности. Курсы компьютерной графики - очень распро- страненное явление в наше время. Такое множество курсов спровоцировано тем, что требу- ется очень большое количество специалистов для разработки все новых и новых сайтов и наполнения этих сайтов качественной компьютерной графикой**.** Целью данных программ яв- ляется развитие интеллектуальных и творческих способностей детей и подростков через

компьютерную графику, либо программа имеет научно-техническую направленность (например, программа «Основы дизайна с использованием компьютерной графики»).

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа соответствует современным требованиям общества с учетом развития информационных и компьютерных технологий. Данная Программа знакомит учащихся также с основами рекламного, издательского дела и полиграфии и затрагивает те области знаний, которые также не охвачены школой.

Программа разработана с учетом модифицированных дополнительных образователь- ных программам «Основы редактирования и графического дизайна» и «Компьютерные тех- нологии в дизайне» (разработчик Серова М.А.). Основной акцент в ней делается на практи- ческое применение изучаемого предметного материала.

Программа представлена в эффективной и концентрированной форме. Это не скучные академические лекции, это выжимка из творческой работы, основанной как на собственном практическом опыте и теоретических знаниях, так и опыте ведущих специалистов по дизай- ну в России и за рубежом в области графического дизайна. Особое место в данной Програм- ме занимают авторские материалы Боба Поташника, Сергея Макиевского, Максима Басма- нова. В Программе представлены обучающие мультимедийные презентации, курсы, видео- уроки и уроки, фильмы с поясняющими текст практическими примерами, разработанные и функционирующие в средах Power Point, INKSCKAP.GIMP Corel DRAW и Adobe Photoshop. Программа призвана помощь учащимся прикоснуться к миру дизайна, рекламы и полиграфии. Она последовательно освещает принципы работы с программами, знакомит с приёмами, необходимыми дизайнеру в практической деятельности.

Занятия по данной Программе проводятся насыщенно, планомерно, переходя от про- стого к сложному, дополняя базовые знания более специфической информацией. Объяснение дается простым языком и сопровождается многочисленными наглядными примерами.

Занятия строятся с учетом максимального освоения учебного материала в практиче- ской деятельности. Учащиеся получат реальный опыт работы над дизайнерскими мини- проектами, попробуют себя в роли графического дизайнера.

В Программе используются инновационные образовательные технологии организации учебного процесса: дистанционного обучения, метод проектов, метод «портфолио».

Педагогическая целесообразность Программы состоит в том, что в процессе её реали- зации учащиеся овладевает компетенциями, которые в дальнейшем помогут им активно применять их в организации своей учебной, социальной и общественной деятельности. Освоение привлекательной технологии графического дизайна дает возможность её самостоя- тельного использования для решения творческих задач, как предметных, так и личных.

Программа поможет учащимся показать, что главное в профессии «графический ди- зайнер», что в ней интересного и что сложного. А также то, что принято называть «серыми буднями».

Программа предоставляет возможность, помимо получения базовых знаний, эффек- тивно готовить воспитанников к освоению накопленного опыта, позитивному самоопределе- нию. Выпускники получат знания, которые при дальнейшем их развитии помогут им успеш- но трудоустроиться в студии дизайна, рекламные агентства, полиграфические компаний в зависимости от профессионального уровня и в дальнейшем - карьерного роста.

# Адресат программы

Программа рассчитана на детей , возраст – 12 - 17 лет.

Набор детей в коллектив осуществляется по принципу добровольности. Учитываются интересы и потребности самих детей. Учащиеся, поступающие для обучения по Программе, проходят устное собеседование, направленное на выявление их индивидуальности и склон- ности к выбранной деятельности. В этом возрасте многие ребята уже имеют определенный уровень подготовки: базовые знания по информатике (знание программ Word, Power Point, Paint), владение основными приемами работы в операционной среде Microsoft Windows, Ин- тернет и социальных сетях. Это является одним из важных условий, способствующих

успешному усвоению Программы. Главным условием является желание ребенка заниматься графическим дизайном. Прием учащихся осуществляется путем заключения договоров с родителями или лиц, заменяющих их.

Занятия по Программе проводятся в группах, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом. Максимальный состав групп не более 12 человек (по количественному составу компьютеров), каждому учащемуся для успешной деятельности необходимо работать на отдельной машине, сохраняя на ней все свои работы: пробные и творческие.

При комплектовании групп учитываются многие факторы: возраст детей, сменность занятий в школах и базовые имеющиеся знания, умения и навыки учащихся в области ин- формационных технологий. Т.к. ребята к нам приходят из разных школ, гимназий, где базовая подготовка в рамках школьного предмета «Информатика» различная, и разное самообучение.

# Объем и срок освоения программы

Программа рассчитана на 1 год обучения. Объем программы составляет – 216 часов.

Количество учебных недель- 36.

# Формы обучения

Основной формой обучения в объединении является занятие. Занятия направлены на активизацию познавательной деятельности, на развитие творческой активности учащихся. На занятиях теоретического блока преобладает практикум с элементами творческих заданий. На занятиях практического блока используется метод проектов, коллективные способы работы и другие элементы личностно-ориентированных технологий обучения.

Виды занятий по Программе: теоретические, практические, комбинированные, диагностические, вводные, итоговые и др.

Теоретические занятия проводятся в форме: объяснение, рассказ, инструктаж, беседа, показ демоверсий и др.

Практические занятия проводятся в форме: практической работы, творческого задания, выставок, игр, конкурсов, тренингов, консультаций, презентаций, экскурсий и др. Практические занятия составляют не менее 65% от общего объема учебных часов Программы.

В работе с учащимися по Программе используются следующие формы обучения:

*Занятие-практикум*. Большинство заданий курса выполняется с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств.

*Занятие-лекция* проводится обычно в начале большой темы (блока тем), подкрепляется мультимедийной презентацией для иллюстрации этих тем.

*Работа в мини-группах* дает возможность учащимся более детального изучения пред- мета и выявления талантливых, активных и творческих личностей среди подростков, а также для устранения пробелов в образовании и выравнивания знаний учащихся разных школ и возрастов.

*Фронтальная форма* способствует совместной, дружной работе всех учащихся груп- пы, в ходе которой достигается общее участие в решении образовательных и воспитательных задач, взаимопомощи, формирование устойчивых познавательных интересов.

*Работа с обучающими программами, электронными учебниками* для более наглядно- го изучения материала и его закрепления.

*Проектная форма работы* – деятельность по созданию какого-либо графического продукта. Выполнение проектов завершается их защитой и рефлексивной оценкой.

*Занятие-инструктаж*. Первичный инструктаж, знакомство с характером занятий по выбранному направлению, программой обучения, ТБ, санитарно-гигиеническими правилами и вторичный инструктаж. В течение учебного года - обучение умению читать документацию к программам, пользоваться справочной информацией.

В реализацию программы *введены элементы дистанционных образовательных технологий*. ЭОРы «Первые шаги дизайнера», «Дизайн. Стили в дизайне» помогают учащимся прикоснуться к миру профессиональной деятельности графического дизайнера, расширяют представление о компьютерной графике и дизайне. Данный материал рекомендован для самостоятельного (дистанционного) изучения учащимися в домашних условиях.

Для обеспечения учебного процесса задействованы различные виды дистанционного образования, успешное сочетание которых позволяет сделать процесс познания нового менее монотонным и более интересным:

* *Видеоконференция* (обмен видеоизображением и звуком, возможно в программах.)
* *Аудиоконференция* может проводиться один на один с учащимся, а также успешно

применяться при работе с группой ребят. Аудиоконференция является достаточно доступ- ным видом обучения, благодаря ее легкому регулированию и отсутствию сложностей в технической модификации, участники используют смартфоны.

* *Видеолекция* оказывает на учащегося наибольшее эмоциональное воздействие, плодотворно вовлекая его в учебный процесс. Учащийся может регулировать ее ход самостоятельно, возвращаться на предыдущие разделы либо сложные моменты объяснения мате- риала. Максимально эффективными из-за скорости запоминания признаны видеолекции с динамичным изображением, где отображается реальный показ (кинофрагмент, анимация, таблицы) с текстом лектора за кадром.
* *Занятие в чате* (в скайпе, или иной проге) - образовательное занятие, которое осуществляется с использованием чат-технологий. Обучение организовано таким образом, что текст сообщения видят все участники группы вне зависимости от их местонахождения. Чат-занятие проводится синхронно, с одновременным доступом всех участников к чату.

Для отстающих или наоборот наиболее ярко проявляющих себя, одаренных, творчески мыслящих и работающих ребят возможен индивидуальный маршрут с домашними заданиями с консультативной поддержкой в сети ВКонтакте и (или) дистанционное обучение в

Иной проге программы корпоративного университета «Русал – школам России».

# Режим занятий

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 3 часа, ввиду особенности специфики работы с графическими компьютерными программами, связанными с большой трудоёмкостью, тре- бующих больших затрат времени и индивидуального подхода в работе,

Общее количество часов в неделю – 6. Продолжительность одного занятия составляет

- 1ч.35мин , один час – 40 минут, перерыв после каждого часа занятий – 15 минут.

Образовательный процесс по Программе организуется по расписанию, которое составляется исходя из возможностей детей в соответствии с нормами СанПиН.

# Цель Программы:

обеспечение позитивной социализации и профессионального самоопределения учащихся, проявляющих интерес к профессиям, связанным с графическим дизайном.

# Задачи:- обучающие, развивающие, воспитательные

− дать представления учащимся о графическом дизайне, рекламном деле и полиграфии,

* формировать начальные компетенции по профессиям сферы

графическо го дизайна;

формировать знания, практические умения и навыки учащихся в освоении

графи-

ческих компьютерных сред Corel Draw, GIMP. Adobe Photo Shop и

программы Ms Publisher;

− способствовать приобщению к проектно-творческой деятельности, созданию дизайнерского продукта с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред;

* + формировать у учащихся мотивацию к выбору профессии «графический дизайнер» и содействовать приобретению учащимися образовательных результатов для самореализации, самосовершенствования и самоопределения подростков в профессиях сферы графического дизайна и рекламы;
  + выработать навыки применения средств графических программ в повседневной жизни, учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий;
  + способствовать развитию интереса к поисковой деятельности, возможности для проявления творческой инициативы, нестандартного подхода к решению творческих задач;
  + воспитывать коммуникативную и информационную культуры школьников, уважи- тельное отношение к авторским правам;
  + выработать у учащихся старательность, ответственность и целеустремленность в выполнении заданий.

**Учебно-тематический план**

**дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

**(216 часов)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Раздел программы** | | **Количество часов** | | | | | |
| **Общее количе- ство часов** | | **Теория** | | **Практика** | |
| **I. Введение в профессии сферы графического ди-**  **зайна** | | | **15** | | **7** | | **8** | |
| 1. | Вводное занятие «Графический дизайн, реклама,  полиграфия» | | 3 | | 1 | | 2 | |
| 2. | Моя профессия – графический дизайнер | | 3 | | 2 | | 1 | |
| 3. | Направления графического дизайна | | 6 | | 3 | | 3 | |
| 4. | Аппаратные средства | | 3 | | 1 | | 2 | |
| **II. Первые шаги дизайнера** | | | **30** | | **14** | | **16** | |
| 1. | Основы компьютерной графики | | 6 | | 3 | | 3 | |
| 2. | Сюжетные картинки. Подготовка графики | | 3 | | 1 | | 2 | |
| 3. | Принципы работы в DISCORD | | 3 | | 1 | | 2 | |
| 4. | Понятие «дизайн». Стили в дизайне | | 9 | | 3 | | 6 | |
| 5. | Композиция. Основные принципы дизайна | | 3 | | 2 | | 1 | |
| 6. | Типографика | | 3 | | 2 | | 1 | |
| 7. | Колористика | | 3 | | 2 | | 1 | |
| **III. Настольная издательская система Microsoft**  **Publisher** | | | **12** | | **3** | | **9** | |
| 1. | Основы создания публикаций в MsPublisher | | 6 | | 2 | | 4 | |
| 2. | Создание календаря на месяц, на год | | 6 | | 1 | | 5 | |
| **IV. Программа создания презентаций. PowerPoint. Мультимедийные проекты** | | | **15** | | **5** | | **10** | |
| 1. | Возможности PowerPoint | | 6 | | 2 | | 4 | |
| 2. | Анимация в среде PowerPoint | | 3 | | 1 | | 2 | |
| 3. | Работа со звуком и видео в презентации | | 3 | | 1 | | 2 | |
| 4. | Демонстрация и управление презентацией | | 3 | | 1 | | 2 | |
| **V. Графический редактор INKSCAP** | | | **42** | | **14** | | **28** | |
| 1. | Знакомство с редактором **INKSCAP** | | 3 | | 2 | | 1 | |
| 2. | Работа с объектами | | 3 | | 1 | | 2 | |
| 3. | Параметры заливок и обводок | | 6 | | 2 | | 4 | |
| 4. | Форма объектов. Перспектива | | 6 | | 2 | | 4 | |
| 5. | Специальные эффекты | | 6 | | 2 | | 4 | |
| 6. | Работа с текстом | | 6 | | 2 | | 4 | |
| 7. | Работа с растровыми изображениями | | 6 | | 2 | | 4 | |
| 8. | Рисунок в **INKSCAP** | | 6 | | 1 | | 5 | |
| **VI. Графический редактор GIMP** | | | **60** | | **22** | | **38** | |
| 1. | Введение в GIMP | | 3 | | 2 | | 1 | |
| 2. | Панель инструментов GIMP. Палитры | | 6 | | 3 | | 3 | |
| 3. | Слои. Создание многослойного изображения | | 6 | | 2 | | 4 | |
| 4 | Спецэффекты на слоях | | 3 | | 1 | | 2 | |
| 5 | Техника выделения областей изображения | | 9 | | 3 | | 6 | |
| **№ п/п** | **Раздел программы** | **Количество часов** | | | | | |
| **Общее количе-**  **ство часов** | | **Теория** | | **Практика** | |
| 6. | Текстовые слои | 3 | | 1 | | 2 | |
| 7. | Деформированный текст | 3 | | 1 | | 2 | |
| 8. | [Коррекция изображения](http://vmnuz-nn.narod.ru/PhotoShop.html#5) | 3 | | 1 | | 2 | |
| 9. | Коллаж | 6 | | 1 | | 5 | |
| 10. | [Кисти. Рисование](http://vmnuz-nn.narod.ru/PhotoShop.html#7) | 3 | | 1 | | 2 | |
| 11. | Эффекты. Редактирование фотографий | 6 | | 3 | | 3 | |
| 12. | Техника ретуширования | 3 | | 1 | | 2 | |
| 13. | [Сложный монтаж](http://vmnuz-nn.narod.ru/PhotoShop.html#7) | 6 | | 2 | | 4 | |
| **VII. Реклама** | | **18** | | **5** | | **13** | |
| 1. | Реклама. История и роль рекламы в современном  мире | 3 | | 1 | | 2 | |
| 2. | Фирменный стиль. Логотип | 3 | | 1 | | 2 | |
| 3. | Печатная реклама. Листовка. Объявление | 3 | | 1 | | 2 | |
| 4. | Афиша. Плакат. Постер | 6 | | 1 | | 5 | |
| 5. | Рекламный буклет | 3 | | 1 | | 2 | |
| **VIII. Полиграфия** | | **15** | | **4** | | **11** | |
| 1. | Полиграфическая продукция. Приглашение | 3 | | 1 | | 2 | |
| 2. | Визитная карточка | 3 | | 1 | | 2 | |
| 3. | Креатив в дизайне | 3 | | 1 | | 2 | |
| 4. | Технология создания печатного издания брошю-  ры/книги | 3 | | 1 | | 2 | |
| 5. | Экскурсия в рекламные (полиграфические) служ-  бы | 3 | | 0 | | 3 | |
| **IX. Подведение итогов работы за год** | | **9** | | **1** | | **8** | |
| 1. | Создание итогового проекта «Портфолио работ» | 3 | | 1 | | 5 | |
| 2. | Итоговое занятие. | 3 | | 0 | | 3 | |
|  | **Всего:** | **216** | | **75** | | **141** | |

**Содержание программы**

**дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

**«Компьютерная графика» (216 часов)**

**Раздел 1. Введение в профессии сферы графического дизайна**

**Тема 1.1. Вводное занятие «Графический дизайн, реклама, полиграфия»**

*Теория:* Общие сведения о Ресурсном центре предпрофильной подготовки и профильного обучения. Знакомство с программой «Графический дизайн, реклама, полиграфия» и ра- ботами, выполненными учащимися коллектива. Инструктаж по охране труда, пожарной без- опасности, поведении в экстремальной ситуации, правила поведения во Дворце творчества во время занятий, мероприятий, на дороге, техника безопасности при работе с компьютером, санитарно-гигиенические правила.

Какие программы и теоретический материал необходимо знать графическому дизайнеру. Аппаратные средства. «В содружестве с программами» - обзор программных средств для изучения курса. Состав и назначение программ.

*Просмотр видео* «Компьютерные программы в дизайнерской работе: какие и для чего нужны»

*Практика:* Регистрация в группу во «Графический дизайн.». Просмотр контента группы. Анкетирование учащихся. Игра «Давай знакомиться». Презентация «Компьютер и здоровье». Просмотр видеоролика «Как правильно сидеть за компьютером».

# Тема 1.2. Моя профессия – графический дизайнер

*Теория:* Дизайн – творческая деятельность. Что такое Графический дизайн? Кто такой Графический дизайнер? Что он умеет делать?

Мобильность в освоении новых технических средств, гибкость, генерация идей.

Спектр областей деятельности графического дизайнера. Вузы, где можно получить профессию, связанную с графическим дизайном. Плюсы и минусы профессии.

*Практика:* Просмотр и обсуждение видео: «Кто такой Графический Дизайнер?»; «Что нужно знать графическому дизайнеру? Как найти работу начинающему дизайнеру без опыта?»; «Графический дизайнер - моя история, ч.1 Образование». Игра «Я – графический дизайнер».

# Тема 1.3. Направления графического дизайна

*Теория:* Книжная и журнальная графика: иллюстративный материал, обложки, заставки, верстка. Типографическое направление: работа со шрифтами. Рекламная графика различных технических приемов исполнения: двухмерная, трехмерная. Спектр задач. Пакет программ: иллюстратор, 3D Max, программные материалы, которые работают с подвижной картинкой, с трехмерной картинкой. Плакат, афиша - в городской среде. Крупномасштабное, яркое изображение, которое переносит информацию в короткой понятной форме, чтобы держать внимание зрителя. Знаковые структуры, на которых держится профессиональный базис человека, который занимается графическим дизайном: фирменный стиль, товарный знак, упаковка. Визуальные коммуникации: сообщения в виде изобразительной информации, пиктограмм*,* схем, иконки на телефонах, изображения на технических устройствах. Анимационная графика, видеографика, телевизионная графика: 3-хмерная игровая графика с движущимся эффектом. Веб-дизайн. Тандем веб-дизайнера с программистами. Суперграфика: оформление крупномасштабных фасадов зданий городской среды. Цветовая графика в тан- деме со световым дизайном. Видеоизображение и архитектурный объект.

*Обсуждение* «В каком направлении может идти учеба».

*Практика:* Просмотр профориентационной видео-лекции «Я - графический дизайнер». Направления специфической деятельности профессии графического дизайнера. Направления учебы.

# Тема 1.4. Аппаратные средства

*Теория:* Традиционная оргтехника, применяемая для фиксации сведений, хранения и вывода информации. Типы принтеров и печати. Оцифровка.

*Практика:* Работа с принтером. Печать в графическом редакторе. Печать из текстового редактора. Сканирование (текстовая и графическая оцифровка). Работа с ксероксом. Со- здание нескольких копий на одной странице.

# Раздел 2. Первые шаги дизайнера

**Тема 2.1. Основы компьютерной графики**

*Теория:* Графика в дизайне. Графические программы – инструмент дизайнера. Клас- сификация компьютерной графики.

Самые часто используемые типы файлов PSD, JPEG, PNG, GIF и TIFF для сохранения изображений. В каком формате лучше сохранить фото для Интернета, для печати и для пере- сылки по почте.

Растровая и векторная графика, 3D, флеш. Особенности (достоинства и недостатки) растровой и векторной графики. Основные характеристики растровой и векторной графики. Особенности фрактальной графики. Функциональность графики.

*Практика:* Презентация «Основы компьютерной графики». Тест «Основные понятия компьютерной графики».

Игра «Счастливый случай» на знание основных сведений о компьютерной графике.

# Тема 2.2. Сюжетные картинки. Подготовка графики

*Теория:* Интересные веб-странички, посвященные компьютерной графике. Фоны - но- сители стиля. Текстуры. Вспомогательная графика. Элементы графики. Инструменты для рубрикаций: иконки, значки.

*Практика: Исследовательское задание* по нахождению картинок и графических эле- ментов в Интернет на заданную тему и их сохранение в указанное место.

# Тема 2.3. Принципы работы в DISCORD

Ознакомительное занятие по работе в системе дистанционного обучения «Прометей» в компьютерном классе. Раздача логинов и паролей на вход в DISCORD Вход по кнопке «Слушатель».

Инструменты взаимодействия в DISCORD форум, чат, почтовая рассылка. Инструменты организации учебным процессом в СДО «Прометей» от имени учащего-

ся: заказ, календарный план, тестирование, обмен информацией.

*Дистанционное обучение в* DISCORD «Первые шаги дизайнера» (допол- нительный материал)

*Вводный тест*: «Первые шаги дизайнера».

*Презентация* «Основы графического дизайна» в пяти частях:

«Основы графического дизайна. Часть 1»

* Основные сведения о компьютерной графике
* Области применения компьютерной графики

«Основы графического дизайна. Часть 2»

* Представление графической информации в памяти компьютера
* Виды компьютерной графики

«Основы графического дизайна. Часть 3»

* 3d-графика

«Основы графического дизайна. Часть 4»

* Создание графических изображений

«Основы графического дизайна. Часть 5»

* Форматы графических файлов
* Коллекционирование изображений
* Презентационная графика.

# Тема 2.4. Понятие «дизайн». Стили в дизайне

*Теория:* Понятие «дизайн». Задачи дизайнера. Передача информации, гармония, про- порции. Исключение манеризма, выбор стиля.

Обсуждение проблемы «Где дизайнеру взять вдохновение и как дизайнеру преодолеть неуверенность в себе» *(исследовательская деятельность).*

*Теория:* Характеристики стилей в дизайне. Задачи стилей. Наиболее популярные сти- ли в графическом и веб-дизайне: сlassic, high-tech, grange, web 2/0. Описание каждого из 4 главных стилей дизайна на конкретных примерах.

*Дистанционное обучение в* DISCORD*:* ЭОР «Первые шаги дизайнера» (допол- нительный материал для изучения, автор Серова М.А.)

Презентация «Дизайн. Стили в дизайне»в трех частях

«Дизайн. Стили в дизайне». Часть 1»

* Дизайн. Графический дизайн. Виды графического дизайна.

«Дизайн. Стили в дизайне». Часть 2»

* Понятие стиль. Стили в графическом дизайне. Стили в современном дизайне.

«Дизайн. Стили в дизайне». Часть 3»

* Стили в современном дизайне.
* Современные тенденции в графическом дизайне. Видеоматериал «Дизайн – это просто!»

*Обсуждение* «Зачем нужно знать и осознанно применять различные стили в своей ди- зайнерской работе». Почему это влияет на скорость и эффективность работы. Какие харак- терные образы соответствуют тому или иному стилю в дизайне и зачем они вообще нужны. Разбор примеров с описанием каждого из 4 главных стилей дизайна.

*Практика:* Просмотр видео «Как сделать дизайн» (беседа профессиональных графи- ческих дизайнеров Сергеея Макельского (Москва) и Бориса Поташника (Чехия).

*Обсуждение:* Как подойти к выбору картинок, фонов, кнопок, шрифтов и т.д. для сво- его дизайна? Как сочетать между собой элементы дизайна.

Исследовательское задание *«*Выбор картинок, фонов, шрифтов для своего дизайна» (на примерах)

*Итоговый тест* «Первые шаги дизайнера» в компьютерном классе.

# Тема 2.5. Композиция. Основные принципы дизайна

*Теория:* Понятие композиции. Форма и формообразование.

Контраст, соподчинение, выравнивание, целостность, повторение. Материалы и тек- стура. Ритм. Ассоциации и реальность. Абстракция. Стилизация. Правила компоновки гра- фической работы. Свободное пространство. Модульная сетка. Разметка**.**

*Просмотр видео* «Как самоучка может стать отличным дизайнером. О композиции»,

**«**4 принципа дизайна» (основополагающие принципы, которые помогут сделать любой макет более профессиональным: Выравнивание. Приближенность. Контраст. Повтор).

*Дистанционное обучение в DICKORD* ЭОР «Законы композиции» (дополни- тельный материал для изучения, автор Мясоедова Т.А.). Вводный тест «Композиция». Пре- зентации «Основы композиции», «Средства композиции», видеоматериалы.

*Практика:* Итоговый тест «Законы композиции» в классе.

# Тема 2.6. Типографика – искусство работы со шрифтами и текстом

Владение типографикой – самый точный показатель профессионализма графического дизайнера. Красивые шрифты - один из важных инструментов для многочисленной армии дизайнеров, веб-мастеров, рекламщиков, да и всех, кто хоть как-то связан с созданием тек- стовых надписей под разные нужды.

*Теория:* Типографика – искусство работы со шрифтами и текстом. О шрифтах. Клас- сификация и их строение. Использование шрифтов в графическом дизайне. Креативная типо- графика. Приемы и техники, которые делают макеты более интересными, профессиональны- ми и привлекательными.

Креативные шрифтовые композиции. Компоновка текстовых элементов на странице.

Работа с текстом, как с графическим материалом.

Программа [NexusFont](http://www.xiles.net/nexusfont/) - программа для управления шрифтами и коллекция красивых шрифтов с русскими буквами, которые пригодятся Вам как минимум для оформления [по-](http://www.bestfree.ru/soft/graph/card.php) [здравительных открыток](http://www.bestfree.ru/soft/graph/card.php) для своих близких и коллег.

*Практика:* Разбор удачных и неудачных примеров использования шрифтов. Нахож- дение, скачивание из Интернета и установка шрифтов на компьютер.

# Тема 2.7. Колористика

*Теория:* О "подводных камнях" в науке о цвете. Выбор цветов для дизайна бренда. Сфера деятельности товара. Целевая аудитория, на кого рассчитан бренд (возрастная катего- рия, социальный статус). Психология цвета. Соответствие цвета назначению продукта. Мод- ная тенденция цвета. Универсальность и последовательность применения цвета. Коллектив- ные ассоциации. Цветовые эмоциональные модели (“престижные”, “пастельные”, “здоро- вые”, “природные” цвета). Ограничение количества цветов.

Приемы выбора цветовой схемы. Техники, помогающие при выборе цветов. Подбор по температуре цвета. Подбор цветов на основе цветовых моделей (аналоговые, дополни- тельные и т.п.). Подбор интересных и гармоничных палитр цветов. Подбор цветов методом наблюдения. Примеры готового дизайна, которые демонстрируют применение умеренной цветовой схемы.

*Практика:* Разбор статьи Боба Поташника и аудио-файла о выборе цвета. Цветовой круг. Цветовые значения. Создание цветового набора на основе фото.

Просмотр *видео* «Разбор наиболее частых ошибок начинающих дизайнеров».

*Домашнее задание для продвинутых.* Работа с сайтами [www.kuler.adobe.com](http://www.kuler.adobe.com/) и [www.colourlovers.com.](http://www.colourlovers.com/) Подбор интересных и гармоничных палитр цветов. Работа с элек- тронной книгой [Adobe Kuler. Создание цветовой гармонии. Б. Поташник. 2010](http://www.box.net/shared/ids1kv5ijj)

# Раздел 3. Настольная издательская система Microsoft Publisher

Все практические работы данного раздела направлены на отработку навыков верстки печатного продукта с использованием алгоритмов работы.

# Тема 3.1. Основы создания публикаций в Ms Publisher

*Теория:* Интерфейс Microsoft Publisher. Возможности программы. Типы объектов и их свойства. Работа с графическими объектами, текстовые блоки, назначение страницы – шаб- лона. Коллекция картинок. Обтекание картинки текстом. Стили оформления. Мастера пуб- ликаций. Работа с задним планом. Связывание текстовых рамок. Группировка объектов. Раз- мещение объектов слоями. Вращение и отражение объектов. Изменение цветовых схем. Вы- полнение слияния. Работа с таблицами.

*Практика*: Создание праздничной открытки на заданную тему, либо создание при- глашения на произвольную тему (на выбор).

# Тема 3.2. Создание календаря на месяц, на год

*Теория:* Мастер публикаций «Календарь»

*Практика: 1. Творческая работа* «Создание календаря на год в формате А5». 2. *Твор- ческая работа* «Создание календаря на год по месяцам».

*Домашнее задание:* Собрать любимые фото мамы. Подобрать в Интернете графиче- ские элементы для оформления календаря.

Итоговый проект «Календарь для мамы».

# Раздел 4. Программа создания презентаций PowerPoint. Мультимедийные проек-

**ты**

**Тема 4.1. Возможности PowerPoint**

*Теория:* Понятие мультимедиа, понятие презентации. Современная компьютерная

презентация. Понятие слайда. Возможности и области применения PowerPoint. Построение последовательности слайдов (сортировка, копирование, эффекты перехода, изменение обще- го дизайна презентации. Объекты PowerPoint и их свойства. Технология создания презента- ций. Упорядочивание слайдов в презентации. Использование образца слайдов в PowerPoint. Наборы дизайнерских решений (темы)

*Практика:* Работа с текстом и графикой в среде MS PowerPoint.

*Домашнее задание:* Собрать фото запоминающихся путешествий. Подобрать тему, фон и графические элементы для оформления презентации.

*Теория:* Способы преподнесения информации на слайде. «Золотые правила презента-

ции». ции.

*Практика:* Подбор подходящей цветовой схемы. Работа над содержанием презента-

# Тема 4.2. Анимация в среде PowerPoint

*Теория:* Понятие анимации. Смена слайдов. Принцип создания анимации в среде

PowerPoint на примере готовой интерактивной презентации. Виды анимации.

*Практика:* Работа над проектом «Моё незабываемое путешествие». Описание проек- та, подбор фото и надписей к ним. (Например, «Моё незабываемое путешествие в Барсело- ну»). Либо создание презентации средствами PowerPoint на тему «Фотоальбом».

# Тема 4.3. Работа со звуком и видео в презентации

*Теория: Добавление* звука и видео в презентацию в среде PowerPoint

*Практика:* Работа над проектом. Озвучка презентации. Добавление видеофрагментов.

# Тема 4.4. Демонстрация и управление презентацией

*Теория:* Автоматизация работы при создании презентации. Установка режимов де- монстрации. Сохранение презентации в различных форматах: видео, демонстрации. Управ- ление демонстрацией слайдов.

Создание и демонстрация презентаций средствами PowerPoint на тему «Фотоальбом».

*Практика:* Подведение итогов по разделу. Демонстрация проектов «Моё незабывае- мое путешествие» («Фотоальбом») средствами PowerPoint.

# Раздел 5. Графический редактор INKSCAP

Данный раздел предназначен для практического освоения навыков создания и редак- тирования векторных изображений с использованием программы. INKSCAP

# Тема 5.1. Знакомство с редактором INKSCAP

*Теория:* Технические возможности редактора векторной графики*.* INKSCAPИн- терфейс графического пакета.

*Практика:* Знакомство с редактором при *в*ыполнении задания по навигации в сред INKSCAP .

# Тема 5.2. Работа с объектами

*Теория: Электронный лабораторный практикум в среде* INKSCAP*.* Принципы ра- боты с обучающим курсом. Знакомство с инструментами. Создание простых объектов. Ин- струменты группы «кривая». Выделение объектов. Обработка объектов. Вращение и пере- кос. Растягивание и сжатие. Зеркальное отображение. Копирование и клонирование. Пози- ционирование, группирование и выравнивание объектов.

*Практика:* Практикум по электронной тетради №1. Выполнение заданий непосред- ственно в электронной тетради № 1. Создание простых объектов. Работа с инструментами группы «кривая». Выделение объектов. Обработка объектов. Вращение и перекос. Растяги- вание и сжатие. Зеркальное отображение. Копирование и клонирование. Позиционирование, группирование и выравнивание объектов.

*Проверочная лабораторная работа.*

# Тема 5.3. Параметры заливок и обводок

*Теория:* Инструменты «контур», «заливка». Режимы определения цвета. Присваива- ние параметров одного объекта. Инструменты «пипетка» и «заполнитель».

*Практика:* Практикум по электронной тетради № 2. Выполнение заданий в электрон- ной тетради № 2. Работа с инструментами «контур», «заливка». Режимы определения цвета. Присваивание параметров одного объекта. Работа с инструментами «пипетка» и «заполни- тель».

*Домашнее задание:* Проверочная лабораторная работа по электронной тетради № 2*.*

# Тема 5.4. Форма объектов. Перспектива

*Теория:* Преобразование формы объектов. Понятие перспективы. Инструмент Shape (форма). Открытые и замкнутые контуры. Типы узлов. Редактирование формы объектов. Ин- струмент «свободное преобразование». Логические операции. Комбинирование и объедине- ние объектов.

*Практика:* Практикум по электронной тетради № 3. Выполнение заданий в электрон- ной тетради № 3. Преобразование формы объектов. Построение перспективы. Работа с ин- струментомShape (форма). Работа с открытыми и замкнутыми контурами. Редактирование формы объектов. Работа с инструментом «свободное преобразование». Комбинирование и объединение объектов.

*Домашнее задание:* Проверочная лабораторная работа по электронной тетради № 3.

# Тема 5.5. Специальные эффекты

*Теория:* Изображение в перспективе. Оболочка объекта. Пошаговый переход от одно- го объекта в другой. Пошаговый переход по направляющей. Трехмерное изображение. Эф- фект ореола, линзы. Фигурная обрезка. Интерактивная деформация.

*Практика:* Практикум по электронной тетради № 4. Выполнение заданий в электрон- ной тетради № 4. Построение изображения в перспективе. Пошаговые переходы от одного объекта в другой и по направляющей. Построение трехмерного изображения. Создание эф- фекта ореола, линзы. Фигурная обрезка. Интерактивная деформация.

*Домашнее задание:* Проверочная лабораторная работа по электронной тетради № 4.

# Тема 5.6. Работа с текстом

*Теория:* Инструмент текст. Фигурный и простой текст. Связанные текстовые блоки. Обтекание иллюстрации текстом. Алгоритм перехода от символьного текста к другому. Раз- мещение текста вдоль замкнутых и незамкнутых контуров, внутри контура.

*Практика:* Практикум по электронной тетради № 5. Выполнение заданий в электрон- ной тетради № 5. Работа с фигурным и простым текстом. Размещение текста вдоль замкну- тых и незамкнутых контуров, внутри контура.

*Домашнее задание:* Проверочная лабораторная работа по электронной тетради № 5.

# Тема 5.7. Работа с растровыми изображениями

*Теория:* Импортирование растровых изображений. Преобразование форматов изобра- жений. Преобразование растровых изображений в векторные. Работа с цветом растрового изображения. Тоновая и цветовая коррекция растровых изображений. Эффекты: трехмерные, художественной техники, трансформирования цвета, деформации, шума.

*Практика:* Практикум по электронной тетради № 6. Выполнение заданий в электрон- ной тетради № 6. Импортирование растровых изображений. Преобразование растровых изображений в векторные. Работа с цветом растрового изображения. Тоновая и цветовая коррекция растровых изображений. Создание эффектов: трехмерных, художественной тех- ники, трансформирования цвета, деформации, шума.

*Проверочная лабораторная работа по электронной тетради № 6.*

# Тема 5.8. Рисунок в INKSCAP

*Практика:* Просмотр видеоуроков и практическая отработка рисунков INKSCAP в:

«Цветочек», «Логотип Евровидения»,

*Домашнее задание:* «Буква весит на букве», «Искажение текса по определенному кон-

туру».

Итоговое задание: создание векторного изображения «Клубничный текс».

# Раздел 6. Графический редактор GIMP

Данный раздел программы предназначен для работы с растровой графикой и ее твор- ческой, художественной обработкой, а также создания фотомонтажа. Также данная про- грамма обладает очень широкими возможностями при обработке векторных изображений. Особое внимание уделяется созданию коллажей – динамике наложения теней с учетом спец- эффектов на слоях (имитация рельефа, освещение, обводка контура изображения). Учащиеся научатся восстанавливать поврежденные фотоснимки, освоят технику ретуширования. В дальнейшем это позволяет самостоятельно создавать и редактировать графические изобра- жения в программе Adobe Photoshop, что необходимо для выполнения макетов обложек книг, визиток, фирменных бланков, создания логотипов и открыток.

# Тема 6.1. Введение в GIMP

*Теория:* Назначение и применение редактора. Знакомство с интерфейсом. Открытие, сохранение и закрытие файлов. Изменение размеров изображения. Создание нового изобра- жения.

*Просмотр видеоуроков:* «Окно документа», «Настройки программы». *Практика:* Изменение размеров изображения. Создание нового изображения. **Тема 6.2. Панель инструменто GIMP в. Палитры**

*Теория:* Обзор панели инструментов. Инструмент «Перемещение». Инструмент «кад- рирование». Обрезка изображения. Способы отмены выполненных действий. Работа с «исто- рией». Палитры и способы работы с палитрами.

*Просмотр видеоуроков:* «Панели инструментов, палитры, панели опций». «Инстру- менты программы и их группы», «Поворот, перспектива», «Кадрирование различными спо- собами».

*Практика:* Работа с палитрами. Обрезка изображения. Отмена действий. Работа с ис- торией.

# Тема 6.3. Слои. Создание многослойного изображения

*Теория:* Знакомство со слоями. Создание слоя. Работа со слоями. Параметры слоя. Управление слоями с помощью палитры Layers. Особенности работы с многослойным изоб- ражением. Выделение нескольких слоев. Слияние слоев. Трансформация содержимого слоя. Дубликат слоя.

*Просмотр видеоурока* «Работа со слоями».

*Практика:* Создание слоя. Параметры слоя. Управление слоями. Выделение несколь- ких слоев. Слияние слоев. Трансформация содержимого слоя. Дубликат слоя.

Творческая работа «Как я провел лето»

# Тема 6.4. Спецэффекты на слоях

*Теория:* Параметры наложения. Спецэффекты на слоях: создание тени, ореола, имита- ция рельефа, обводка контура изображения.

*Практика:* Творческая работа «Как я провел лето» добавляем спецэффекты на слоях: тень, ореол, имитацию рельефа, обводку контура изображения.

# Тема [6.5. Техника выделения областей изображения](http://vmnuz-nn.narod.ru/PhotoShop.html#3)

*Теория:* Обзор способов выделения областей изображения. Инструменты локального выделения: назначение инструментов, настройка параметров. Панель свойств. Управление параметрами инструментов. Дополнение, вычитание и пересечение областей выделения. Рас- тушевка границы области. Действия с выделенной областью: перемещение, дублирование, масштабирование, поворот, искажение выделенной области.

Инструменты «лассо», «магнитное лассо». Выделение сложных областей. Действия с выделенной областью: масштабирование, поворот, искажение выделенной области. Исполь- зование линейки, сетки, направляющих при выделении.

*Практика:* Выделение областей изображения инструментами лассо, магнитное лассо. Дополнение, вычитание и пересечение областей выделения. Действия с выделенной обла- стью: масштабирование, поворот, искажение выделенной области.

*Теория:* Инструмент «волшебная палочка»

*Просмотр видеоурока* «Выделение областей изображения инструментам волшебная палочка».

*Практика:* Выделение областей изображения инструментом волшебная палочка. Удаление фона изображения с помощью инструмента «волшебная палочка». Сохранение файла в формате .png на прозрачном фоне.

# Тема 6.6. Текстовые слои

*Теория:* Инструмент «Текст». Параметры наложения: наложение цвета, тень, свече- ние, тиснение, наложение градиента, глянец, обводка. Добавление готового текста с другого документа на слой.

*Просмотр видеоурока* «Работа с текстом – инструмент Type».

*Практика:* работа с текстом «Поздравляю», «С праздником», «С Новым годом» и пр., наложение на текстовый слой цвета, тени, свечения, тиснения, градиента, глянца, обводки. Оригинальное оформление текста.

# Тема 6.7. Деформированный текст

*Теория:* Деформированный текст. Панели «символ», «абзац»

*Практика:* Форматирование простого текстового слоя, преобразование текста в де- формированный.

*Творческая работа:* Создание открытки с надписью. Разработка дизайна открытки.

Дизайн – проект: «Новогодняя открытка»

# Тема [6.8. Коррекция изображения](http://vmnuz-nn.narod.ru/PhotoShop.html#5)

*Теория:* Для чего нужна коррекция. Понятие гистограммы. Инструменты коррекции:

«уровни», «кривые», «яркость/контраст» и др. Установка точек черного, серого, белого. Цве- товой баланс. Тоновый баланс. Режимы изображения. Инверсия.

*Просмотр видеоурока* «Инструмент тоновой коррекции Levels».

*Творческая работа* «Дизайнерский прием – подбор цвета». Как правильно подобрать цвет для выполнения дизайна. «Curves – кривые», «Функция Color Balance», «Проблемы цве- топередачи на фотографии – инструмент Hue/Saturation».

*Практика:* Режимы изображения. Инверсия. Работа с гистограммой, инструментами коррекции: «уровни», «кривые», «яркость/контраст». Цветовой баланс. Тоновый баланс.

# Тема 6.9. Коллаж

*Теория:* Понятие коллаж. Принципы создания коллажа.

*Творческая работа* «От ремесла к творчеству». Создание коллажа с использованием фотографий, изображений и текста.

*Практика*: Продолжение дизайн – проекта: «Новогодняя открытка» с последующей онлайн выставкой работ в группе «Графический дизайн».

Онлайн выставка работ «Новогодняя открытка» в группе «Графический дизайн».

# Тема [6.10. Кисти. Рисование](http://vmnuz-nn.narod.ru/PhotoShop.html#7)

*Теория:* Инструменты рисования. Использование кистей, аэрографа, карандаша, ла- стика. Размер кисти. Форма кисти. Дополнительные наборы кистей. Создание собственной кисти. Выбор цвета кисти. Использование двухцветных кистей. Работа с палитрами «цвет» и

«образцы». Выбор параметров кисти. Непрозрачность, режимы наложения. Закраска различ- ных областей изображения. Создание градиентных переходов. Наборы градиентов. Приме- нение фильтров для имитации различных техник рисования.

*Просмотр видеоурока* «Инструмент пипетка Eyedropper».

*Практика:* Задания по алгоритму*.* Дизайн/рисование. Мордашка забавного пушистика. Сверкающая звезда.

*Практика:* Использование кистей, аэрографа, карандаша, ластика. Создание соб- ственной кисти. Выбор цвета кисти. Закраска различных областей изображения. Создание градиентных переходов. Применение фильтров для имитации различных техник рисования.

*Домашнее задание:* Горящая свеча. Водоворот из сердец. Текстура из фото. Волшеб- ная ручка. Звездные фигуры. Логотип из рисунка. Штрих-код. Рисуем смайлик.

# Тема 6.11. Эффекты. Редактирование фотографий

*Практические задания по алгоритму*. Эффекты.

*Теория:* Эффекты: плазмы, мягкой бумаги, сползающие капельки, выпуклая сфера, ла- зурная вода, модный тюнинг.

Устраняем эффект красных глаз. Красивые губки. Искусство силуэта, силуэт лица, старый постер. Восстанавливаем цвета на старом фото. Коррекция. Свадебный коллаж. Фото под старину. Превращаем черно-белое фото в цветное. Искорки в глазах. Фотошоп против морщин. Коррекция портрета. Газетное фото. Меняем фон на фото. Цветной акцент. Копиру- ем лица. Ослепительная улыбка. Замена цвета волос. Превращение фото в картину. Удаляем дату с фото.

*Практика:* Коррекция портрета. Устраняем эффект красных глаз. Рисуем красивые губки. Искорки в глазах. Ослепительная улыбка. Замена цвета волос. Превращение фото в картину. Удаляем дату с фото. Восстанавливаем цвета на старом фото. Превращаем черно- белое фото в цветное.

# Тема 6.12. Техника ретуширования

*Теория:* Техника ретуширования. Чистка и восстановление деталей изображения с по- мощью инструмента “штамп”. Использование инструмента “history brush”. Использование инструментов коррекции изображения. Применение фильтров для размытия, повышения резкости и имитации световых эффектов.

*Практика:* Восстановление поврежденной фотографии. Чистка и восстановление де- талей изображения с помощью инструментов штамп, восстанавливающая кисть. Коррекция изображения. Использование фильтров для размытия, повышения резкости и имитации све- товых эффектов.

# Тема 6.13. [Сложный монтаж](http://vmnuz-nn.narod.ru/PhotoShop.html#7)

*Теория:* Быстрая маска. Знакомство с маской слоя. Использование маски слоя. Созда- ние контура с помощью инструмента Path (контур) и его использование. Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов. Работа с большим количе- ством слоев. Режимы наложения слоев.

Приемы сканирования. Выбор параметров. Разрешающая способность растра. Осо- бенности сканирования прозрачных и непрозрачных материалов. Причины появления муара. Борьба с муаром. Выбор параметров коррекции исходя из применения изображения. Исполь- зование фильтров для стилизации изображения. Преобразование цветовых моделей. Выпол- нение цветоделения. Сохранение файла. Форматы графических файлов.

*Просмотр видеоурока* «Работа с масками».

*Практика:* Использование маски слоя. Создание контура с помощью инструмента контур. Создание и сохранение альфа-каналов. Работа с большим количеством слоев. Режи-

мы наложения слоев. Борьба с муаром. Использование фильтров для стилизации изображе- ния. Преобразование цветовых моделей.

# Раздел 7. Реклама

**Тема 7.1. Реклама. История и роль рекламы в современном мире**

*Теория:* Понятие рекламы. Немного из истории рекламы. Роль рекламы в современ- ном мире. Классификация рекламы. Потребительская и деловая реклама. Товарная, социаль- ная и корпоративная (имиджевая) реклама. Зарубежная, общенациональная, региональная, местная реклама. Основные функции рекламы. Виды реклам, требующие графического и текстового оформления. Как создать эффективную рекламу. Визуализация.

Элементы дизайна рекламы и правила их размещения.

*Практика:* Просмотр видеоурока «Реклама». *Творческая работа:* Создание товарной рекламы. *Домашнее задание:* Создание имиджевой рекламы. **Тема 7.2. Фирменный стиль. Логотип**

*Теория:* Основные принципы создания фирменного стиля. Зрительный образ фирмы и его составляющие: графические символы, набор шрифтов, фирменный цвет. Что такое лого- тип. Дизайн логотипа. Три признака удачного логотипа. Виды товарных знаков. Правила со- здания товарного знака, цвет (психологические аспекты цветовосприятия и удачные сочета- ния цветов), шрифт. Язык рекламных текстов, слоган, наиболее яркие и удачные примеры.

*Практика:* Просмотр видеоурока «Логотипы и Фирменные стили». Сбор необходи- мой информации. Подбор наглядного вспомогательного материала.

*Творческая работа* «Создание эскиза логотипа для интернет-магазина, агентства не- движимости, праздника» (на выбор).

# Тема 7.3. Печатная реклама. Листовка. Объявление

*Теория:* Заголовок. Бирка. Подзаголовки. Основной текст. Общие недостатки реклам- ных текстов. Психологические закономерности восприятия рекламного текста. Иллюстра- ции. Принципы выбора визуальных образов и средств. Композиция рекламного объявления. Конструирование упаковки. Психология цветового восприятия упаковки. Товарная этикетка. Виды и назначение листовки, флайера. Этапы создания объявления. Структура размещения текста, выбор шрифта и иллюстраций. Дизайн, требования к содержанию. Правила распро- странения. Профессия «промоутер». Приемы работы с целевой аудиторией.

*Практика:* «Создание рекламного коллажа в виде листовки, флайера».

# Тема 7.4. Афиша. Плакат. Постер

*Теория:* Понятие «афиша». Виды афиш и самые распространенные типы. Правила распространения. Дизайн, требования к содержанию. Нестандартные подходы к оформлению афиш. О наиболее характерных ошибках начинающих дизайнеров. Как их избежать. Приблизительный сценарий создания креативного рекламного плаката.

*Практика:* Просмотр видео «Создание плаката».

*Творческая работа:* Изготовление афиши любимого артиста, либо плаката (постера) на одну из следующих тем: реклама фестиваля, концерта, спектакля (музыкального, театрального... и пр.) с помощью программ INKSCAP и **GIMP** (по выбору учащегося).

# Тема 7.5. Рекламный буклет

*Теория:* Виды рекламных буклетов, дизайн. Демонстрация макета буклета. Планиро- вание содержания буклета. Требования к содержанию и оформлению. Фотоматериалы, ос- новные правила. Размещение фотоматериалов в буклете. Графические эффекты. Макетиро- вание буклета. Ввод информации в текстовые и графические блоки. Подбор шрифтов. Рас- становка переносов в текстах на русском языке: ручной и автоматический перенос. Исполь- зование декоративных элементов оформления: буквица, виньетки, линии.

*Практика:* Разработка и создание буклета листа формата A4 альбомной ориентации в три колонки с двойным сгибом в программе Ms Publisher или в векторном редакторе CorelDraw, INKSCAP (на выбор).

# Раздел 8. Полиграфия

**Тема 8.1. Полиграфическая продукция. Приглашение**

*Теория:* Виды полиграфической продукции: открытки, приглашения, буклеты, кален- дари, каталоги, визитки, брошюры, плакаты. Направленность полиграфической продукции, (рекламная, информационная). Создание и разработка макетов. Спектр услуг по созданию, разработке макетов, а также производству полиграфической продукции.

Программы верстки. Правила верстки**.** Подборка универсальных советов, как сделать дизайн привлекательным и работающим. Реализация этого раздела программы позволит лучше узнать, какие существуют программы для верстки, их актуальность, сходства, разли- чия, недостатки.

Дизайн полиграфии - разработка дизайна макетов от визитки до каталога. Фирменный стиль и имидж.

Как сделать дизайн. Просмотр *видеоурока «Полиграфия»*.

*Практика:* Разработка дизайна приглашения с помощью программ Microsoft Publisher, CorelDRAWили Adobe Photoshop INKSCAP? GIMP (на выбор)

# Тема 8.2. Визитная карточка

*Теория:* Дизайн визитных карточек. Вводная часть - объемная статья Боба Поташник с примерами.

*Практика:* Просмотр видеоуроков «Создание визитки», «О процессе работы над ди- зайном визитной карточки», «Создание с нуля грамотной, интересной и креативной визит- ки».

Творческая работа «Создание макета визитной карточки в программе Ms Publisher с использованием макетов», для продвинутых ребят – в GIMP Adobe Photoshop c импортированием в CorelDraw INSCAP и плотным размещением на листе формата А4.

# Тема 8.3. Креатив в дизайне

*Теория:* Что такое "креатив" и "креативность. Креативное мышление, креативные идеи. Основные креативные методы с примерами. Техника генерации креативных идей – мозговой штурм. Карта мышления. Формирование оригинальной идеи на подготовительном этапе работы над проектом. Идеи, без которых невозможно стать креативщиком. Использо- вание программ Adobe Photoshop и CorelDraw.GIMP .INSCAP

*Практика:* Просмотр видеоурока «Тренинг по созданию креативной визитной кар- точки». Творческая работа «Компьютерная верстка креативной визитной карточки». Доде- лываем начатую визитную карточку в креативе.

# Тема 8.4. Технология создания печатного издания брошюры/книги

*Теория:* Подготовка и верстка брошюры с помощью Microsoft Publisher.

Использование макетов. Ввод информации в текстовые и графические блоки. Работа со шрифтами. Макетирование. Ввод информации в текстовые и графические блоки. Подбор шрифтов. Примеры газетных, журнальных публикаций. Рассмотрение газеты Дворца «В ла- биринтах Дворца» с точки зрения верстки и содержания. Вставка, удаление и дублирование страниц. Работа с отдельными элементами страниц: колонтитулами, графическим оформле- нием, колонками. Дублирование этих элементов на другие страницы издания. Дизайн газеты. Оформление обложки, рубрикаций.

*Практика:* Верстка газеты Дворца творчества «В лабиринтах Дворца». Работа над ди- зайнерским проектом – газетой, проба себя в роли специалиста по верстке оригинал-макета газеты. Это работа, направленная на поиск дизайнерских решений и приведение предназна- ченных к публикации статей в соответствие с требованиями и нормами, принятыми в СМИ. Перенос текста из MsWord в Microsoft Publisher. Подбор графического оформления, карти- нок.

# Тема 8.5. Экскурсия в рекламные (полиграфические) службы

*Практика:* Экскурсия в рекламные (полиграфические) службы города: «Архимед»,

«Центр печати» (по договоренности).

«Не выходя из класса»: Видеоэкскурсия в типографию. Печать листовок на ризографе.

Печать листовок и бланков на цветном ризографе.

# Раздел 9. Подведение итогов работы за год

**Тема 9.1. Создание итогового проекта «Портфолио работ»**

*Теория*: Просмотр и анализ творческих работ, созданных за учебный год.

*Практика:* Создание итогового мультимедийного творческого проекта «Портфолио работ» в программе PowerPoint.

# Тема 9.2. Итоговое занятие. Выпускной

*Практика:* Выставка достижений (в группе ВКонтакте). Защита творческого проекта

«Портфолио работ». Выпускной. Вручение сертификатов.

# Планируемые результаты

По итогам освоения программы учащимися будут достигнуты следующие результаты:

* Учащиеся имеют представление о графическом дизайне, рекламном деле и поли- графии. Знают: направления графического дизайна, стили в дизайне, основы компьютерной графики, основные принципы дизайна, основные термины в сфере графического дизайна, рекламы и полиграфии, принципы работы со шрифтами и текстом, важные характеристики шрифтов, основы колористики и композиции, виды, направленность и принципы создания полиграфической продукции, приемы макетирования и верстки, принципы создания фир- менного стиля, виды и основные функции рекламы, правила создания и оформления реклам- ных материалов.
* Учащиеся понимают сущность профессий, связанных со сферой графического ди- зайна. У них сформированы начальные компетенции по профессии «графический дизайнер». Учащиеся умеют: определять эффективность и возможность использования программного обеспечения для решения поставленной задачи; создавать графический дизайн с помощью композиции и шрифтов; различать шрифты по характеру и назначению; работать с тексто- выми блоками, разрабатывать оригинал макеты, создавать и верстать полиграфическую про- дукцию; находить, сохранять и систематизировать нужную информацию для реализации идей из сети Интернет, работать компьютерной техникой (ПК, ноутбук, планшет) и перифе- рийным оборудованием (принтером, сканером, ксероксом).
* Учащиеся знают назначение, возможности и принципы работы в программах Adobe Photoshop, CorelDraw, Microsoft Publisher. GIMP. INKSCAP
  + Учащиеся приобщены к проектно-творческой деятельности, созданию дизайнер- ского продукта с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред **(**созда- ют коллажи, визитные карточки, открытки, пригласительные, флаеры, плакаты, календари, буклеты, брошюры), умеют планировать этапы работы над творческим проектом, оформлять результаты деятельности и представлять выполненную работу.
  + Учащиеся проявляют к ней интерес к выбору профессии «графический дизайнер», являются профильно-направленными на будущую профессию, у них сформирована готов- ность к осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образо- вания на базе ориентировки в мире профессий, связанных с графическим дизайном, с учетом устойчивых познавательных интересов.
  + Учащиеся владеют навыками применения средств графических программ в повсе- дневной жизни, учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий, умеют организо- вать собственную деятельность, выбирают типовые методы и способы выполнения задач, оценивает их эффективность и качество; имеют потребность в постоянном расширении кру- гозора в данной области, готовность и способность к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию.

**−** Учащиеся осуществляют поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения задач; проявляют творческую инициативу, способны самостоя- тельно или с помощью педагога применять в работе креативные приемы и техники в реше- нии творческих задач.

* Учащиеся компетентны в области использования информационно- коммуникационных технологий; мотивированы к овладению специальной терминологией в области ИКТ, графического дизайна, рекламы, полиграфии, умеют работать с дополнитель- ной литературой, разными источниками информации (поиск, анализ, обобщение); способны

к творческой деятельности, ответственно относятся к авторским правам, уважают чужой труд и результаты труда.

* + Учащиеся способны быть старательными, ответственными и целеустремленными в выполнении заданий.
* Учащиеся умеют организовывать учебное сотрудничество и совместную деятель- ность с педагогом и сверстниками, работать индивидуально и в группе, находить общее ре- шение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов, формули- ровать, аргументировать и отстаивать свое мнение.

# КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

**Календарный учебный график**

Режим организации занятий по программе определяется учебным графиком и соот- ветствует нормам, утвержденным «Сан Пин к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» №41 от 04.07.2014 (Сан Пин 2.4.43172 – 14, пункт 8.3, приложение №3).

Начало учебного года – 2 неделя сентября. Окончание учебного года – последняя неделя мая.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Год обучения** | **Объем учебных**  **часов** | **Всего учебных**  **недель** | **Количество учебных дней** | **Режим работы** |
| 1 | 1 год | 216 | 36 | 72 | 3 раза в неделю по 2 часа |

# Условия реализации программы

Для реализации программы имеется необходимое материально-техническое обеспечение

Занятия проводятся в хорошо освещенном компьютерном классе, оборудованном

компьютерными столами, удобными креслами, а также необходимыми техническими сред- ствами: компьютеры (12 шт.), МФУ (принтер, сканер, ксе- рокс),

Для успешного претворения Программы имеется программное обеспечение:

* + операционная система Windows ;
  + Microsoft Office 2016, Microsoft Publisher 2016;
  + INKSCAP, GIMP

# Формы аттестации

Оценка образовательных результатов учащихся по Программе (текущий контроль) проводится в следующих формах: беседа, устный опрос, тестирование, самостоятельная ра- бота, практическая работа, контрольное занятие, проверочные лабораторные работы,

творче- ские проверочные работы, игра, проект, конкурс, фестиваль, выставка творческих работ.

Формы промежуточной аттестации: тестирование, самостоятельная работа, практиче- ская работа, контрольное занятие, анализ творческих работ, итоговый дизайн – проект.

Формы итоговой аттестации: выставка достижений и творческих работ

в [группе](https://vk.com/club77312392)

, защита итогового проекта «Портфолио работ», коллективный анализ работ.

**Оценочные материалы:** вопросы для устного опроса, тесты, задания для творческих, самостоятельных, контрольных, практических, проверочных лабораторных работ, портфо- лио, игр, проектов и конкурсов.

# Методическое обеспечение

Для повышения эффективности обучения учащихся подобраны **электронные учебники, обучающие программы:**

* CorelDRAW – электронные тетради.
* Электронный учебник «Формирование информационной культуры».
* Начальный курс Кирилла Гурбанова ведущего специалиста Школы Adobe Photoshop, PSDschool.ru (15 видеоуроков).
* Видеокнига «Говорит и показывает Фотошоп» (Андрей Дубровский).
* Электронная книга «300+ уроков Photoshop».
* Диск «Библиотека дизайнера».
* Электронная книга «Дизайн логотипа».

Для реализации Программы используется **методическое и информационное обеспечение:**

* модули дистанционного курса в [СДО «Прометей»](https://sdorsr.rusal.ru/): ЭОР «Первые шаги дизайнера»(автор: Серова М.А.), ЭОР «Основы композиции» (автор: Мясоедова Т.А.);
  + интерактивный [ЭОР «Дизайн. Стили в дизайне»](https://eschool.kuz-edu.ru/%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D0%BC.html?set_mode=single&amp;id=3688), размещенный в региональном де- позитарии на Едином информационном портале Кузбасса. (автор: Серова М.А.);
  + мультимедийные обучающие презентации;
  + наглядный материал: образцы рекламных листовок, образцы рекламных афиш, ви- зитные карточки, рекламные буклеты, сборники песен;
  + раздаточные материалы, разработки характерных заданий, конкретных тем, тексты заданий, образцы работ.

**Интернет-ресурсы:** <http://www.youtube.com/watch?v=CZvYxbRbO8c> <http://www.yarfoto.ru/TeachPro.html> <http://photoshope.ru/>

https://youtu.be/-mvpLQHf8EQ [http://www.forum.fotowedding.ru/viewtopic.php?f=115&t=164](http://www.forum.fotowedding.ru/viewtopic.php?f=115&amp;t=164) <http://demiart.ru/forum/index.php?showtopic=38052> <http://www.liveinternet.ru/users/vischenka1983/post56341551/> <http://www.liveinternet.ru/users/vischenka1983/post56341551/> [http://www.forum.fotowedding.ru/viewtopic.php?f=38&t=368](http://www.forum.fotowedding.ru/viewtopic.php?f=38&amp;t=368) <http://zerolayer.ru/2007/12/10/krylja-angela-angel-wings-.psd.html> [http://www.forum.fotowedding.ru/viewtopic.php?f=116&t=1896](http://www.forum.fotowedding.ru/viewtopic.php?f=116&amp;t=1896) <http://www.liveinternet.ru/users/vischenka1983/post34711143> <http://www.liveinternet.ru/users/vischenka1983/post36980105/> <http://forum.fotowedding.ru/viewforum.php?f=118> <http://demiart.ru/tutorials/book/17/Index3.htm> [http://www.forum.fotowedding.ru/viewtopic.php?f=115&t=507](http://www.forum.fotowedding.ru/viewtopic.php?f=115&amp;t=507) <http://www.liveinternet.ru/users/vischenka1983/post43294324/> <http://www.umka.kharkov.ua/htmlbr/pack006.html> <http://www.bestfree.ru/soft/office/type.php> http://[www.kuler.adobe.com](http://www.kuler.adobe.com/)

http://[www.colourlovers.com](http://www.colourlovers.com/) http://[www.3d-pack.com](http://www.3d-pack.com/)

<http://edu.kubannet.ru/dlrstore/c1ed1cfb-1d00-43ac-bc1d-e502a8771560/test9.htm>

блог Сергея Макельского по графическому дизайну [**http://wpblog.logosimple.ru/27-**](http://wpblog.logosimple.ru/27-idej-za-15-minut)[**idej-za-15-minut**](http://wpblog.logosimple.ru/27-idej-za-15-minut)

# Ссылки на полезные статьи, аудио и видеоуроки и электронные книги по гра- фическому дизайну:

[http://creativshik.com](http://creativshik.com/) [http://uroki-indesign.com](http://uroki-indesign.com/)

<http://uroki-indesign.com/intensive> <http://overstke.ru/>

<http://design-good.ru/grafika-vyorstka-kursy-idnt/>

<http://gorodok-ua.ucoz.ru/news/kak_sdelat_dizajn_sergej_makelskij_2011/2012-03-11-585>

идео «Кто такой Графический Дизайнер?» [http://www.youtube.com/watch?v=GXQ0\_53n4MM&nohtml5=False](http://www.youtube.com/watch?v=GXQ0_53n4MM&amp;nohtml5=False)

Что нужно знать графическому дизайнеру? [http://www.youtube.com/watch?v=hFjM70UwSoM&nohtml5=False](http://www.youtube.com/watch?v=hFjM70UwSoM&amp;nohtml5=False)

Как найти работу начинающему дизайнеру без опыта? <https://www.youtube.com/watch?v=RpPT5X-5ChU> Графический дизайнер - моя история, ч.1 Образование

<https://www.youtube.com/watch?v=AoKfvMtTyZo>

Компьютерные программы в дизайнерской работе: какие и для чего нужны <https://www.youtube.com/watch?v=3BwpgNsvuX4>

Отрывок урока 2. "4 принципа дизайна" Курс "Основы графического дизайна" <https://www.youtube.com/watch?v=HT1fx9om14M>

Сделайте красиво. Графический дизайн и работа с заказчиком. Мастер-класс Тимура Корхова для графических дизайнеров и менеджеров рекламных агентств, СМИ и рекламно- производственных компаний. <https://www.youtube.com/watch?v=jM1M3axZES8>

Твое Дело - Графический дизайн <https://www.youtube.com/watch?v=YhDl6Um7-jE> Photoshop CS6 Начальный курс Урок 1 Введение Максим Басманов <https://www.youtube.com/watch?v=zxhrmbWJrWw>

Photoshop CS6 Начальный курс Урок 2 Как установить Photoshop CS6 Максим Басма- нов <https://www.youtube.com/watch?v=upZYEa9rga8>

# Аудио-файлы:

* «Источники вдохновения»,
* «Беседа Б.Поташника и С.Макиевского – ведущих мировых дизайнеров».

**Записи вебинаров:** Сергей Макельский «Дизайн – это просто!» <http://wpblog.logosimple.ru/50-minut-o-prostote>

# Видеоуроки:

* + «Палитры, панели опций, панели инструментов», «Окно документа», «Настройки программы».
  + Цветочек. УМК: Цветочек. Уроки Corel Draw.mp4
  + Клубничный текс. УМК: Клубничный текс. Видеоуроки Corel DRAW X3. Урок

62.mp4

* + Буква весит на букве. УМК: Буква весит на букве. Видеоуроки Corel DRAW X3.

Урок 65.mp4

* + Логотип Евровидения. Переход цвета. УМК: Логотип Евровидения. Переход цве- та. Видеоурок Corel DRAW X3. Урок 35.mp4
  + Искажение текса по определенному контуру. УМК: Искажение текса по опреде- ленному контуру. Видеоуроки Corel DRAW X3. Урок 39.mp4
  + «Палитры, панели опций, панели инструментов», «Окно документа», «Настройки программы».
  + «Инструменты программы и их группы», «Поворот, перспектива», «Кадрирова- ние различными способами», «Выделения лассо и область, волшебная палочка, магнитное лассо».
  + «Работа со слоями».
  + «Работа с текстом – инструмент Type».
  + «Инструмент тоновой коррекции Levels».
  + «Curves – кривые», «Функция Color Balance»., «Проблемы цветопередачи на фото- графии – инструмент Hue/Saturation».
  + «Инструмент пипетка Eyedropper».
  + «Работа с масками».
  + «Работа с цветом»
  + «Полиграфия»
  + «Создание плаката» Poster design.mp4
  + «Реклама»
  + «Логотипы и Фирменные стили».
  + «Создание логотипа».

# Электронные издания:

* [Валгина Н.С. Теория текста (учебник)](http://www.textfighter.org/text14/01.php)
* [Лащук О.Р. Редактирование информационных сообщений](http://www.textfighter.org/text3/43.php)
* [Мишель А. Картер. «Современный дизайн газет».](http://www.textfighter.org/text4/19.php)

# Описание методов и технологий обучения

Методы обучения основаны на активном вовлечении детей в учебный процесс с ис- пользованием качественных методических материалов. Освоение ключевых способов дея- тельности происходит на основе системы заданий и алгоритмических предписаний. Задания выполняются с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств.

* + При организации учебного процесса в большей степени применяются интерактив- ные методы обучения (интерактивные упражнения и задания, творческие задания),
  + объяснительно-иллюстративный метод,
  + исследовательски-поисковый метод,
  + групповая дискуссия,
  + метод контроля и коррекции знаний, умений и навыков учащихся.

По типу используемого источника информации и содержанию учебной деятельности применяются следующие методы:

* *наглядные* (используются компьютерные приложения, экранные средства, Интер- нет-ресурсы, которые содержат доступный, интересный и иллюстративный материал);
* *практические* (практическая отработка умений и навыков, выполнение заданий на основе словесного или визуального представления информации);
* *словесные* (предлагается текстовое сообщение или в распечатанном виде для каж- дого учащегося, а учащиеся выполняют практическую работу).

*Игровая деятельность* как элемент занятия может применяться на любом его этапе – от изучения нового материала до проверки знаний и выполнения контрольной работы. Педа- гог проводит профориентационные игры, такие как «Я работаю в студии дизайна», «Я рабо- таю в журнале». Из учащихся формируется производственный коллектив. Идет «раздача» редакционных портфелей: дизайнер, верстальщик, разработчик макета и примирение данных ролей на себя.

Метод взаимодействия, основанный на четко обозначенных ролях в деятельности, каждая со своими поручениями, которые вместе составляют целостную систему, способную к саморазвитию, производительности группы в целом: подростки поддерживают то, что сами создают, тем самым, повышая качество принимаемых решений, основанных на общем согла- сии, равенство вклада и участия каждого члена группы.

Программа строится на *дидактических принципах*:

* деятельностного подхода, предполагающего развитие навыков создания конкрет- ного творческого продукта в моделируемых ситуациях, что дает непосредственный опыт.;
* дидактической спирали - вначале общее знакомство с понятием с учётом имеюще- гося опыта учащихся, затем его последующее развитие и обогащение;
* доступности, последовательности и наглядности обучения;
* профессионального самоопределения воспитанников;
* связи обучения с жизненной практикой;
* дифференциации и индивидуализации (создание условий для максимально свобод- ной реализации каждым учащимся своих возможностей, которые служат главным побуди- тельным мотивом творчества);
* практико-ориентированности, обеспечивающий отбор содержания, направленного на решение практических задач планирования деятельности, поиска нужной информации, инструментирования всех видов деятельности на базе общепринятых средств информацион- ной деятельности, реализующих основные пользовательские возможности информационных технологий;
* развивающего и воспитывающего характера обучения;
* успешности сотрудничества педагога и детей (создания на занятиях положительно- го эмоционального фона, психологической комфортности, доброжелательной атмосферы, ориентированной на реализацию идей педагогики сотрудничества).

Программа базируется на следующих *идеях*: личностно-ориентированного подхода в образовании детей, системного анализа, вариативности, развивающего обучения, природосо- образности, холизма.

# Формы организации образовательной деятельности

Единицей учебного процесса является *блок занятий* - *раздел*. Каждый такой раздел охватывает изучение отдельной информационной технологии или ее части.

Изучение нового материала носит сопровождающий характер. Учащиеся изучают его с целью создания запланированного продукта - графического файла. Далее проводится тре- нинг по отработке умений выполнять технические задачи, соответствующие минимальному уровню планируемых результатов обучения. Тренинг переходит в комплексную творческую работу по созданию учащимися определенного образовательного продукта, например, фото- коллажа.

В ходе обучения учащимся периодически предлагаются короткие проверочные зада- ния, творческие работы по определению уровня знаний учеников по предыдущим и данной теме. Выполнение контрольных способствует быстрой мобилизации и переключению вни- мания на осмысливание материала изучаемой темы. Кроме того, такая деятельность ведет к закреплению знаний и служит регулярным индикатором успешности образовательного про- цесса. Регулярное повторение способствует закреплению изученного материала. Возвраще- ние к ранее изученным темам и использование их при изучении новых тем способствует устранению весьма распространенного недостатка формализма в знаниях учащихся.

При изучении курса для учащихся предусмотрены большие возможности для *само- стоятельной и индивидуальной работы* в виде домашних заданий и практических на заняти- ях. Чем больше будет у учащихся практики, тем быстрее и лучше они закрепят теоретиче- ский материал.

Домашняя практика осуществляется по специальным заданиям на закрепление изу- ченного материала с использованием видео-уроков, электронных учебников, сайтов и других средств самообучения, а также с использованием *дистанционного обучения* посредством об- щения, переписки и обмена данными через скайп и сеть .

Применение элементов электронного обучения и дистанционных образовательных технологий осуществляется также в случае болезни ребенка или отсутствии на занятии по уважительной причине и в случаях неблагоприятных погодных ситуаций, карантина. Педа- гог контактирует с ним посредством скайпа или сетевого сообщества учащихся - открытой группы «Графический дизайн.» (https://vk.com/club77312392) . Учащийся получает от педагога материалы занятия и задание, сделав которое, отсылает обратно педагогу, рассказывает о выполненном задании, и педагог оценивает работу, по необходимости отвечая на вопросы.

Программа позволяет индивидуализировать работу с учащимися. В группу могут вой- ти «продвинутые», творчески мыслящие ребята с сильной базовой подготовкой, знанием гра- фических пакетов Adobe Photoshop и (или) CorelDraw. Для таких ребят предусмотрен индиви- дуальный маршрут, благодаря дистанционному обучению они получают дополнительные до- машние задания, также им будет интересна сложная работа в классе (с применением наиболее сложных компонентов компьютерных программ). Менее подготовленным ребятам можно предложить более легкие задания по той же тематике (с применением простых компонентов). При этом обучающий смысл работы сохраняется. Это дает возможность предостеречь учаще- гося от страха перед трудностями, приобщить без боязни выполнять работу.

Образовательные задачи Программы решаются в тесном сотрудничестве с родителя- ми. В начале учебного года в коллективе проводится день открытых дверей для детей и ро- дителей, где они знакомятся с режимом работы, программой коллектива, традициями кол- лектива. В течение учебного года проводятся родительские собрания, где решаются текущие вопросы. Индивидуальные консультации с педагогом помогают родителям видеть не только возможности ребенка, но и перспективу его развития. В конце учебного года стало традици-

онным подводить итоги работы коллектива в форме творческого отчета учащихся с присут- ствием родителей.

*Работа с родителями* проводится в форме:

* + собеседования во время приема детей с целью выявления особенностей и интере- сов ребенка, состояния здоровья;
  + индивидуальных и тематических консультаций с целью разъяснения конкретных мер помощи ребенку в обучении с учетом его возможностей;
  + вовлечения родителей в организацию и проведение различных мероприятий, вы- ставок и конкурсов, защиту творческих работ;
  + привлечение родителей к участию в маркетинговых (мониторинговых) исследова- ниях, анкетировании.

Взаимодействие с родителями - важный момент в дистанционном обучении. Родители должны помощь учащимся технически организовать учебный процесс, также они определя- ют регламент работы детей в Интернете. Образ учащегося успешно использующего дистан- ционные образовательные технологии немыслим без особенной мотивации, умения управ- лять своим временем, самодисциплины. Поэтому такому ребенку необходима поддержка се- мьи, целеустремленность и заинтересованность в использовании компьютерных технологий. Родители могут получить по запросу индивидуальную консультацию педагога.

Программа предусматривает участие учащихся в выставках, конкурсах, фестивалях различного уровня.

В воспитательные мероприятия программы включены: экскурсии в студии дизайна, рекламные агентства, центр печати, полиграфические службы города; праздничные круглые столы, чаепития; походы в кино, на выставки; совместные праздничные мероприятия, прово- димые Ресурсным центром предпрофильной подготовки «Ориентир».

# Литература для педагогов

Камягин, В. Б., Коцюбинский, А. О. CorelDRAW в примерах. – М.: Триумф, 1997. Кобурн, Ф., Маккормик, П. Эффективная работа с CorelDRAW 8. – СПб.: ЗАО Изда-

тельство «Питер», 1999.

Майзель, С., Основы учения о цветах - М.: Мир, 1994

Нестеренко, О.И. Краткая энциклопедия дизайна. – М., 1994. – С. 77. Пульсон, Э. и др. Использование CorelDRAW. – Киев: Диалектика, 1995. Табашников, И. Газета и дизайн. - Тюмень, 1994.

Яцюк, О., Романычева, Э. «Компьютерные технологии в дизайне. Эффективная ре- клама», Санкт-Петербург, «БХВ-Петербург», 2001.

# Литература для учащихся

Нестеренко О.И. Краткая энциклопедия дизайна. – М., 1994. – С. 77.

О.Яцюк, Э.Романычева «Компьютерные технологии в дизайне. Эффективная рекла- ма», Санкт-Петербург, «БХВ-Петербург», 2001.

Холмянский Л.М., А.С. Щипанов «Дизайн: Книга для учащихся». - М: Просвещение, 1985. - 240 с., ил. ISBN 5-86375-116-9

# Список литературы, используемой при составлении программы

Буйлова, Л. Н. Современные подходы к разработке дополнительных общеобразова- тельных общеразвивающих программ [Текст] / Л. Н. Буйлова // Молодой ученый. — 2015. —

№15. — С. 567-572.

Буйлова, Л. Н., Павлов А.В. Шаблон дополнительной общеобразовательной програм- мы. [Текст] / Л. Н. Буйлова, А.В. Павлов. Материалы вебинара «Разработка и оценка допол- нительных общеразвивающих программ». – Москва. – 2015.

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразова- тельных общеразвивающих программ. М. - Министерство образования и науки России, Фе- деральное государственное автономное учреждение «Федеральный институт развития обра- зования». - 2015 г.- 21 с.Разработка дополнительной общеобразовательной программы. Методический сбор- ник МБОУ ДО «Центр творческого развития и гуманитарного образования». – г.Красноярск.