Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
центр детского (юношеского) технического творчества
Красногвардейского района Санкт-Петербурга
«Охта»

ПРИНЯТА
на педагогическом совете
ГБУ ДО ЦДЮТТ «Охта»
Протокол №3 от 26.05.2026

УТВЕРЖДЕНА

Приказом №269.1 от 27.05.2026
Директор ГБУ ДО ЦДЮТТ «Охта»
Н.Л. Иванова

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
Владелец **Иванова Наталья Леонидовна**
Действителен с17.04.2026 по 11.07.2027

Дополнительная общеразвивающая программа

«ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА»

Возраст обучающихся: 10-17 лет.
Срок реализации: 2 года.

Разработчик:
Кузьмина Ксения Петровна,
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Основы графического дизайна» (далее - Программа) имеет *техническую* направленность.

Программа корректировалась в 2022 году в связи с новыми требованиями оформления дополнительных общеобразовательных программ и в связи с изменением в названии учреждения.

Программа составлена в соответствии с государственной образовательной политикой и современными нормативными документами в сфере образования.

Компьютерная графика – одно из самых популярных направлений деятельности. При помощи графических редакторов создаются всевозможные плакаты, постеры, верстаются флайеры и листовки, создаются визитки и всевозможные компоненты фирменного стиля.

Программа «Основы графического дизайна» направлена на овладение основами компьютерной графики и дизайна, путем изучения компьютерной графики в программах Corel Draw, Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.

Актуальность дополнительной общеразвивающей программы «Основы графического дизайна» заключается в возможности получения теоретических знаний и практических навыков работы в программах векторной и растровой графики. Программа позволяет расширить знания обучающихся в сфере современных информационных и мультимедийных технологий, а также способствует развитию интеллекта формированию социально-активной личности.

Программа «Основы графического дизайна» содержит в себе межпредметные связи с дисциплинами общеобразовательной школы, такими как: информатика, история, черчение, математика, русский язык и литература.

Новизна программы «Основы графического дизайна» заключается в сочетании технической и художественной подготовки обучающихся при создании проектов, а также наличие возможности участия в конкурсах и выставках различной направленности.

Адресат Программы:

Категория учащиеся: учащиеся общеобразовательных школ от 10 до 17 лет.

Прием всех желающих детей указанного возраста без дополнительных условий. Формирование групп осуществляется с учетом возраста (группы учащихся могут быть как одновозрастные, так и разновозрастные), уровня подготовки учащихся. На первом году обучения 12 человек, на втором – 10 человек.

Уровень освоения ДОП: базовый

Объем и срок реализации Программы

Срок реализации программы: 2 года.

Общий объём учебных часов – 288 часа. На первом году обучения – 144 часа, на втором году обучения – 144 часа.

Образовательный процесс строится с учётом Постановления Главного санитарного врача РФ от 2 июня 2026 г. N 19; СП 2.4.2.4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Цель программы - создание условий для реализации творческого потенциала детей через создание дизайн-проектов разной степени сложности средствами компьютерной графики.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить с различными направлениями компьютерной графики и дизайна;
- обучить правилам работы в программах Corel Draw, Adobe Photoshop и Adobe Illustrator;
- обучить основным принципам создания проектов графического дизайна.

Развивающие:

- способствовать развитию интеллектуальных и творческих возможностей обучающихся;
- развить чувство вкуса и композиции, логическое мышление обучающихся средствами графики;
- развивать личностные качества, способствующие повышению психологической устойчивости подростка в современных условиях и адаптации его к жизни в обществе.

Воспитательные:

- способствовать созданию условий для активного и успешного участия подростков в коллективной работе, выставках и конкурсах;
- обучить работе в группах, ведению диалога и коммуникативным навыкам;
- способствовать воспитанию активной, творческой личности.

Планируемые результаты освоения программы

Предметные результаты:

По окончании обучения учащиеся:

- научатся самостоятельно работать в графических редакторах;
- изучат интерфейсы графических редакторов;
- научатся принимать решения;
- научатся создавать проекты.

Личностные:

- сформировать ответственное отношения к учению, готовности и способности, учащихся к саморазвитию и самообразованию;
- сформировать умение оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач.

Метапредметные:

- развить познавательный интерес и творческие способности через рисование на компьютере;
- развить умение планировать свои действия на отдельных этапах работы над проектом; удерживать цель деятельности до получения ее результата; осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности;
- развить умения анализировать собственную работу.

В результате изучения данной Программы обучающиеся должны

знать:

- основные инструменты и приёмы, используемые в растровой компьютерной графике;
- основы компьютерной графики (цветопередача, оформление);
- основную терминологию, относящуюся к Программе;

уметь:

- уверенно пользоваться ПК и графическими редакторами;
- творчески решать поставленные задачи в процессе работы;
- выполнять компьютерные рисунки разной степени сложности.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Язык реализации: русский.

Форма обучения: очная. Допускается сочетания различных форм получения образования и форм обучения.

Особенности реализации ДОП:

Программа рассчитана на 2 года обучения.

1 год обучения - 144 часа с режимом обучения 2 раза в неделю по 2 академических часа.

2 год обучения - 144 часа с режимом обучения 2 раза в неделю по 2 академических часа.

Один академический час равен 45 минутам. Между занятиями предусмотрены 10 минутные перерывы.

В группы на обучение принимаются все желающие дети от 10 до 17 лет, без дополнительных условий.

Возможна реализация с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Форма организации занятий: групповая.

По возможности, группы формируются приблизительно одинакового возраста. На занятиях к обучающимся применяется дифференциальный подход, который подразумевает индивидуальное внимание, а также постановку задач разной сложности в зависимости от возраста обучающихся. То есть, старшим задаются наиболее сложные задачи, рассчитанные на лучшую организованность и чуть больший опыт. При этом состав теоретической части не меняется, а только варьируются методы преподавания в зависимости от возраста обучающегося. При необходимости, для одаренных обучающихся и для детей с ОВЗ разрабатываются индивидуальные маршруты.

Форма проведения занятий: беседа, практическое выполнение заданий, проектная деятельность, игра, выставка, мастер-класс, экскурсия, творческий отчет, творческая мастерская, презентация, защита проектов.

Методы проведения занятий: словесный, наглядный, практический

Материально-техническое оснащение Программы:

- компьютеры и ПО;
- колонки;
- многофункциональное устройство HP (МФУ HP);
- экран;
- проектор;
- рабочие зоны с большими столами и удобными стульями;
- светонепроницаемые шторы - блэкаут на окнах;

- стеллажи для материалов и макетов;
- материалы и инструменты (по видам профессиональной деятельности).
- материалы и инструменты (по видам профессиональной деятельности).

Профориентационная работа по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы графического дизайна»

Программа «Основы графического дизайна» поможет ребенку сделать первые шаги в мире компьютерной графики и дизайна, развить творческий потенциал, приобрести умения и навыки работы с компьютерным программным обеспечением и предопределить выбор своей будущей профессии.

В процессе обучения проводится информирование о профессиях, связанных с программированием, компьютерным дизайном, о содержании трудовой деятельности в этой области, путях приобретения профессий, требованиях к профессии, потребностях рынка труда.

Для реализации цели профессиональной ориентации обучающихся при обучении по программе «Основы графического дизайна» ставятся следующие задачи:

- воспитание интереса к профессиям в области компьютерной графики и дизайна;
- формирование представлений о многообразии профессий в области дизайна и компьютерной графики;
- формирование позитивного отношения кпрофессии в области компьютерной графики и желание ее получить;
- обучение навыкам ориентации на рынке профессий и трудовой занятости через сеть Интернет.

На этапе профориентационной работы по дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программе «Основы графического дизайна» включены следующие темы:

-«Знакомство с понятием компьютерная графика»

- «Знакомство с различными графическими редакторами» (ознакомление с такими графическими редакторами, как CorelDraw, AdobePhotoshop и AdobeIllustrator.

и т.д.).

-«Создание проекта с элементами фирменного стиля»;

- «Мир профессий. Информационный навигатор» (профинформирование об электронных источниках информации о путях получения образования и мире профессионального труда).

Изучение раздела «Информационный навигатор» обучает учащихся поиску необходимой информации: познакомить с сайтами учреждений образования региона, которые обучают профессии художник в сфере компьютерной графики, познакомить с различными источниками поиска работы и т.д.

Профориентационные беседы могут помочь детям в определении жизненных профессиональных планов, в прояснении временной перспективы будущего, способствовать развитию способности самому определять цели своей жизни, освоению практически полезных навыков планирования, соотнесения ближней и дальней перспектив, определения профессиональной пригодности к тем или иным видам деятельности.

Воспитательная работа с обучающимися осуществляется через изучение истории компьютерной графики, коллективную работу, участие в конкурсах социальной рекламы и посещение выставок. На занятиях предусмотрены различные формы подачи материала: беседы, слайдовые презентации, видеофрагменты, виртуальные экскурсии.

Планируемые результаты освоения программы

Предметные:

- обучающиеся будут уметь:
- работать с графическими редакторами;
- выполнять операции с примитивами, текстом и эффектами в графических редакторах Corel Draw, Adobe Photoshop и Adobe Illustrator;
- создавать дизайн проекты в изученных программах по компьютерной графике.
- обучающиеся будут знать:
- основы дизайна и компьютерной графики;
- области применения компьютерной графики и дизайна;
- различия векторной и растровой графики;
- основные принципы работы в программах CorelDraw, AdobePhotoshopиAdobeIllustrator.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

1 год обучения

№ п/п	Раздел, тема	Кол-во часов			Форма контроля
		Всего	теория	практика	
1.	Введение. Инструктаж по ОТ.	2	2		Опрос
2.	Знакомство с понятием компьютерная графика.	2	1	1	Тест
3.	Понятие графический дизайн. Основы построения дизайнерской композиции.	6	2	4	
4.	Мир профессий. Информационный навигатор	2	1	1	Опрос
5.	**Знакомство с графическим редактором Corel Draw. Инструментарий программы.**	**36**	**11**	**25**	**Тест. Контрольное задание**
5.1.	Знакомство с геометрическими примитивами. Инструменты трансформации	6	3	3	
5.2.	Цвет, виды заливки объекта	6	2	4	
5.3.	Работа с кривыми. Построение сложных форм.	10	2	8	
5.4.	Создание текста	8	2	6	
5.5.	Работа с растровыми изображениями. Эффекты	6	2	4	
6.	**Знакомство с графическим редактором Adobe Illustrator. Инструментарий программы.**	**24**	**8**	**18**	**Тест. Контрольное задание**
6.1.	Работа с документами	4	2	2	
6.2.	Выделение и трансформация объектов	4	1	3	
6.3.	Работа с цветом. Заливка и обводка объектов	2	1	1	
6.4.	Создание фигур и путей	6	2	4	
6.5.	Работа с текстом	4	2	2	
6.6.	Работа со слоями и изображением	6	2	4	
7.	**Знакомство с графическим редактором Photoshop. Инструментарий программы.**	**44**	**16**	**28**	**Тест. Контрольное задание**
7.1.	Выделение областей изображения	8	4	4	
7.2.	Работа со слоями. Слоевые эффекты.	10	4	6	
7.3.	Цвет. Инструменты рисования и заливки.	6	2	4	

7.4.	Работа с текстом и векторными объектами.	8	2	6	
7.5.	Техника ретуширования. Тоновая и цветовая коррекция изображений.	6	2	4	
7.6.	Разновидности фильтров и их назначение	6	2	4	
8.	Знакомство с современным искусством плаката.	10	3	7	Контрольное задание
9.	Создание плаката, листовки, афиши или флайера на свободную тему в изученных графических редакторах.	16	4	12	Контрольное задание
10.	Заключительное занятие.	2	1	1	Выставка
ИТОГО:		**144**	**49**	**95**	

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

2 года обучения

144часа

№ п/п	Раздел, тема	Кол-во часов			Форма контроля
		Всего	теория	практика	
1.	Введение. Инструктаж по ОТ.	2	2		Опрос
2.	Обзор растровых векторных и растровых графических редакторов. Повтор пройденного материала.	4	2	2	Тест
3.	Мир профессий. Информационный навигатор	2	1	1	Опрос
4.	**Знакомство с графическим редактором Photoshop. Инструментарий программы.**	**70**	**28**	**42**	**Тест, контрольное задание**
4.1	Выделение областей изображения	8	4	4	
4.2	Работа со слоями. Слоевые эффекты.	8	2	6	
4.3	Цвет. Инструменты рисования и заливки.	6	2	4	
4.4	Работа с текстом и векторными объектами.	8	4	4	
4.5	Техника ретуширования. Тоновая и цветовая коррекция изображений.	8	4	4	
4.6	Каналы и маски	10	4	6	
4.7	Разновидности фильтров и их назначение	6	2	4	
5.	Технологии использования фотографии, шрифта, рисунка, коллажа в создании объектов графического дизайна.	16	6	10	Контрольное задание
6.	**Создание проекта с элементами фирменного стиля.**	**64**	**18**	**46**	**Тест. Контрольное задание**
6.1.	Принципы и правила создания фирменно стиля.	6	4	2	
6.2	Создание логотипа. Поиск идеи.	8	2	6	
6.3	Прорисовка логотипа в графическом редакторе.	6	-	6	
6.4	Создание визитки	6	2	4	
6.5	Создание полиграфической продукции с логотипом	14	4	10	
6.6	Создание сувенирной продукции с логотипом	14	4	10	
7.	Верстка брендбука	10	2	8	

7.	Заключительное занятие.	2	1	1	Выставка
ИТОГО:		**144**	**52**	**92**	

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ «ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА» НА 2024/2025 УЧЕБНЫЙ ГОД

Год обучения	Дата начала обучения по Программе	Дата окончания обучения по Программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09	25.05	36	144	2 раз в неделю по 2 часа
2 год	01.09	25.05	36	144	2 раза в неделю по 2 часа

КАДЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Группа № 1, 1-ый год обучения.

Дополнительная общеразвивающая программа:

Объединение: «Основы графического дизайна»

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Тип занятия	Формы контроля	Дата проведения	
					план	факт
1.	Т.1.Введение. Инструктаж по ОТ.	**2**	Теория	Опрос		
2.	Т.2. Знакомство с понятием компьютерная графика.	**2**	Комбинированное	Тест		
3.	Т.3. Понятие графический дизайн. Основы построения дизайнерской композиции.	**2**	Теория	Опрос		
4.	Т.3. Понятие графический дизайн. Основы построения дизайнерской композиции.	**2**	Теория	Опрос		
5.	Т.4. Мир профессий. Информационный навигатор	**2**	Теория	Опрос		
6.	Т. 5. Знакомство с графическим редактором CorelDraw. Инструментарий программы. Т.5.1. Знакомство с геометрическими примитивами. Инструменты трансформации.	**2**	Теория	Опрос. Самостоятельная работа		
7.	Т.5.1. Знакомство с геометрическими примитивами. Инструменты трансформации.	**2**	Практика	Опрос. Самостоятельная работа		

8.	Т.5.1. Знакомство с геометрическими примитивами. Инструменты трансформации. Т.5.2. Цвет, виды заливки объекта.	**2**	Комбинированное	Опрос. Самостоятельная работа		
9.	Т.5.2. Цвет, виды заливки объекта.	**2**	Практика	Самостоятельная работа		
10.	Т.5.3. Работа с кривыми. Построение сложных форм.	**2**	Теория	Опрос		
11.	Т.5.3. Работа с кривыми. Построение сложных форм. Создание орнамента и знака-символа.	**2**	Практика	Контрольное задание		
12.	Т.5.3. Работа с кривыми. Построение сложных форм. Создание орнамента и знака-символа.	**2**	Практика	Контрольное задание		
13.	Т.5.4. Создание текста	**2**	Теория	Опрос		
14.	Т.5.4. Создание текста. Создание шрифтовой композиции.	**2**	Практика	Контрольное задание		
15.	Т.5.4. Создание текста. Создание шрифтовой композиции.	**2**	Практика	Контрольное задание		
16.	Т.5.5. Работа с растровыми изображениями. Эффекты	**2**	Теория	Опрос		
17.	Т.5.5. Работа с растровыми изображениями. Эффекты	**2**	Практика	Контрольное задание		
18.	Т.5.5. Работа с растровыми изображениями. Эффекты	**2**	Практика	Контрольное задание		

19.	Т.6. Знакомство с графическим редактором AdobeIllustrator. Инструментарий программы. Т.6.1. Работа с документами	**2**	Комбинированное	Тест. Опрос		
20.	Т.6.2. Выделение и трансформация объектов.	**2**	Комбинированное	Опрос		
21.	Т.6.2. Выделение и трансформация объектов.	**2**	Практика	Самостоятельная работа		
22.	Т.6.3. Работа с цветом. Заливка и обводка объектов	**2**	Комбинированное	Самостоятельная работа		
23.	Т.6.4. Создание фигур и путей.	**2**	Теория	Опрос		
24.	Т.6.4. Создание фигур и путей. Создание комбинированных фигур.	**2**	Практика	Самостоятельная работа		
25.	Т.6.4. Создание фигур и путей. Рисование линий и кривых.	**2**	Практика	Самостоятельная работа		
26.	Т.6.5. Работа с текстом	**2**	Теория	Опрос		
27.	Т.6.5. Работа с текстом	**2**	Практика	Контрольное задание		
28.	Т.6.6. Работа со слоями и изображением	**2**	Теория	Опрос		
29.	Т.6.6. Работа со слоями и изображением	**2**	Практика	Контрольное задание		
30.	Т.6.6. Работа со слоями и изображением	**2**	Комбинированное	Контрольное задание		
31.	Т.7. Знакомство с современным искусством плаката.	**2**	Теория	Опрос		
32.	Т.7. Т.7. Знакомство с современным искусством плаката.	**2**	Практика	Самостоятельная работа		

33.	Т.8. Создание плаката, листовки, афиши или флайера на свободную тему в изученных графических редакторах.	**2**	Комбинированное	Самостоятельная работа		
34.	Т.8. Создание плаката, листовки, афиши или флайера на свободную тему в изученных графических редакторах.	**2**	Практика	Контрольное задание		
35.	Т.8. Создание плаката, листовки, афиши или флайера на свободную тему в изученных графических редакторах.	**2**	Практика	Контрольное задание		
36.	Т.9. Заключительное занятие.	**2**	Комбинированное	Выставка		

Рабочая программа «Основы графического дизайна»

(1 год обучения)

Цель Программы первого года обучения: создание условий для приобретения базовых компетенций в создании графических форм разной степени сложности в программах CorelDrawи AdobeIllustrator.

Задачи:

обучающие:

- освоение основных графических редакторов;
- освоение основных инструментов, используемых в компьютерной графике;
- освоение основных приемов, используемых в компьютерной графике (цветопередача, оформление, работа со слоями, с примитивами).

развивающие:

- развитие композиционного мышления обучающихся средствами графических изображений;
- развитие кругозора, памяти, внимательности, логического мышления;
- развитие творческого воображения.

воспитательные:

- воспитание информационной культуры;
- воспитание умения организованно заниматься в коллективе, проявлять дружелюбное отношение к другим обучающимся.

Содержание программы «Основы графического дизайна»
(1 год обучения)

1. Введение. Инструктаж по ОТ.

Теория: Знакомство с обучающимися. Инструктаж по ОТ. Знакомство с программой. Планы на год. Основы работы с компьютером. Основные понятия. Организация рабочего места.

Практика: Пробная работа на компьютере.

2.Знакомство с понятием компьютерная графика.

Теория: Определение понятия компьютерной графики. Виды компьютерной графики.

Практика: Работа за компьютером. Выполнение тематического эскиза.

3. Понятие графический дизайн. Основы построения дизайнерской композиции.

Теория: Понятие дизайн. Специфика деятельности дизайнера. История развития и виды дизайнерского творчества. Графический дизайн как форма визуальной информации.

4. Мир профессий. Информационный навигатор.

Теория: обучение поиску информации о профессиях, связанных с с областью графического дизайна.

Практика: знакомство с сайтами учреждений образования региона, которые обучают профессии дизайнер; знакомство с организациями и различными источниками поиска работы.

5. Знакомство с графическим редактором Corel Draw. Инструментарий программы.

Теория: Интерфейс пользователя: меню, панель, свойства инструментов, палитры. Запуск программы, информация о текущем документе, масштаб, формат листа, вставка и экспорт объектов, сохранение документа.

Практика: Просмотр основных пунктов главного меню программы, создание документа нужного формата, вставка объектов, сохранение документа.

5.1. Знакомство с геометрическими примитивами. Инструменты трансформации.

Теория: Создание простых фигур (отрезок, прямоугольник, эллипс, многоугольник, звезда и т.д.). Операции с объектами: выделение, удаление, перемещение, копирование, вращение, скос, зеркальное отражение. Отмена и возврат действия.

Практика: Создание рисунков из простых геометрических примитивов. Создать схему, конверт, бланк, листовку, и т.д. Использовать для создания композиции простые формы рисования (треугольник, квадрат, прямоугольник, круг, эллипс, различные виды линий).

5.2. Цвет, виды заливки объекта.

Теория: Цвета и модели RGB, CMYK, HSB. Закрашивание объектов различными цветовыми заливками. Способы заливки, градиент, текстура. Контур, виды контура.

Практика: Создание иллюстрации на любую тему с использованием собственных цветов и заливки из нескольких цветовых переходов.

5.3. Работа с кривыми. Построение сложных форм.

Теория: Применение инструмента «форма» для преобразования кривых. Работа на уровне узлов, сегментов. Работа с кривыми. Инструменты: лезвие, ластик. Порядок объектов, группировка объектов.

Практика: Создание орнамента и знака-символа.

5.4. Создание текста.

Теория: Виды текста: простой и фигурный. Создание, форматирование и редактирование текстов. Размещение текста по траектории. Виды текстовых объектов. Шрифты. Работа с текстом. Эффекты для фигурного текста.

Практика: Создание шрифтовой композиции, элемента наружной рекламы (световой короб, наружная вывеска, табличка и т.д.) и упаковки для продукта.

5.5. Работа с растровыми изображениями. Эффекты

Теория: импорт растровых изображений. Редактирование и трассировка. Цветокоррекция изображения. Применение эффектов: перетекание, оконтуривание, огибающая, экструзия, тень, объем, линза, перспектива.

Практика: Эскиз для футболки, кепки или сумки для печати.

6. Знакомство с графическим редактором AdobeIllustrator. Инструментарий программы.

Теория: Интерфейс пользователя: меню, панель, свойства инструментов, палитры.

Практика: Просмотр основных пунктов главного меню программы.

6.1. Работа с документами.

Теория: Создание и сохранение рабочего пространства. Создание файла для печати. Использование направляющих и линеек.

Практика: Создание рабочего пространства. Навигация по документу. Самостоятельные настройки документа.

6.2. Выделение и трансформация объектов.

Теория: Настройки инструментов выделения. Выделение объектов по параметрам. Трансформации изображения.

Практика: Работа с инструментами выделения. Изменение масштаба изображений. Группировка объектов. Поворот и искажение объектов.

6.3. Работа с цветом. Заливка и обводка объектов.

Теория: Цветовые модели RGBCMYK. Настройка параметров цвета.

Практика: Работа с заливкой и обводкой. Создание орнаментов с разной толщиной обводки и разной заливкой.

6.4. Создание фигур и путей.

Теория: Пути и опорные точки. Создание фигур.

Практика: Создание комбинированных фигур. Рисование линий и кривых.

6.5. Работа с текстом.

Теория: Настройки функций текста. Редактирование текста.

Практика: Создание текста на пути. Создание эмблемы с текстом по пути.

6.6. Работа со слоями и изображением.

Теория: Изучение панели Layers. Создание и редактирование слоев.

Практика: Создание рисунка из нескольких объектов, расположенных на разных слоях.

7. Знакомство с современным искусством плаката.

Теория: История плаката. Правила созданияплаката.

Практика: Создание плаката на заданную тему в графическом редакторе.

8. Создание плаката, листовки, афиши или флайера на свободную тему в изученных графических редакторах.

Теория: Основные правила дизайна листовок, афиш.

Практика: Создание афиши или листовки на свободную тему в графическом редакторе.

9. Заключительное занятие

Теория: Анализ готовых работ. Рекомендации обучающимся.

Практика: Оформление выставки.

Ожидаемые результаты

По итогам прохождения 1 года Программы обучающиеся должны

знать:

- основные инструменты и приемы, используемые в растровой компьютерной графике;
- основы компьютерной графики (цветопередача, оформление);
- основную терминологию, относящуюся к курсу программы;

уметь:

– пользоваться ПК и графическими редакторами;

– выполнять компьютерные рисунки.

Рабочая программа «Основы графического дизайна»
(2 год обучения)

Задачи:

Обучающие

– освоение основных графических программ;

– освоение основные приемы, используемые в компьютерной графике (цветопередача, оформление, работа со слоями, с фильтрами);

– освоение базовых принципов работы дизайнера.

Развивающие

– развитие композиционного мышления обучающихся средствами графических изображений;

– развитие творческой активности;

– развитие познавательного интереса обучающихся к компьютерной графике;

– развитие логического мышления.

Воспитательные.

– воспитание информационной культуры;

– воспитание умения организованно заниматься в коллективе, проявлять дружелюбное отношение к товарищам.

Содержание программы «Основы графического дизайна»
(2 год обучения)

1. Введение. Инструктаж по ОТ.

Теория: Инструктаж по ОТ. Знакомство с программой. Планы на год. Повторение тем первого года обучения.

Практика: Работа на компьютере.

2.Обзор растровых векторных и растровых графических редакторов. Повтор пройденного материала.

Теория: Особенности растровой и векторной графики, их преимущества и недостатки.

Практика: Практическая работа в графических редакторах CorelDraw, AdobeIllustrator.

3. Мир профессий. Информационный навигатор.

Теория: обучение поиску информации о профессиях, связанных с сферой цифрового искусства.

Практика: знакомство с сайтами учреждений образования региона, которые обучают профессии художника в сфере компьютерной графики; знакомство с организациями и различными источниками поиска работы.

4. Знакомство с графическим редактором Photoshop. Инструментарий программы.

Теория: Интерфейс пользователя: меню, панель, свойства инструментов, палитры. Запуск программы, информация о текущем документе, масштаб, формат листа, вставка и экспорт объектов, сохранение документа.

Практика: Просмотр основных пунктов главного меню программы, создание документа нужного формата, вставка объектов, сохранение документа.

4.1. Выделение областей изображения.

Теория: Инструменты выделения. Построение выделения правильной формы. Создание выделения неправильной формы. Полуавтоматическое определение границ при выделении. Выделение областей с близкими цветами.

Практика: Работа с инструментами выделения. Трансформация выделенной области. Режимы просмотра документа. Использование линейки, сетки, направляющих при выделении. Магнитное лассо. Быстрое выделение.

4.2. Работа со слоями. Слоевые эффекты.

Теория: Общие сведения о слоях. Палитра слоев. Виды слоев. Действия со слоями. Выделение, выравнивание и распределение слоев. Группировка, связывание и сведение слоев. Стили слоя.

Практика: Создание многослойного изображения. Создание и сохранение своего стиля. Изменение стиля.

4.3. Цвет. Инструменты рисования и заливки.

Теория: Цветовые схемы. Цветовые модели. Основные инструменты рисования. Выбор основного и фонового цвета.

Практика: Работа с инструментами **Кисть, Карандаш, Заливка, Ластик. Инструмент Градиент**. Создание кисти из частей изображения. Параметры инструмента **Градиент.** Использование **Редактора Градиентов.** Создание собственных градиентов.

4.4. Работа с текстом и векторными объектами.

Теория: Особенности текстового слоя. Классификация шрифтов. Использование шрифтов в дизайне. Текстовые палитры **Символ и Абзац**. Деформация текста. Стили текста.

Практика: Создание рекламной этикетки для продукта.

4.5. Техника ретуширования. Тоновая и цветовая коррекция изображений.

Теория: Инструменты ретуширования изображения. Способы и инструменты устранения дефектов изображений. Чистка и восстановление деталей изображения с помощью инструмента **Штамп.** Применение инструмента **Историческая кисть.** Приемы работы с инструментами **Точечная восстанавливающая кисть, Восстанавливающая кисть, Заплатка.**

Практика: Работа с фотографиями. Восстановление старых фотографий. Фотомонтаж. Цветокоррекция изображений.

4.6. Каналы и маски.

Теория: Цветовые каналы изображений в режимах RGB и CMYK. **Альфа-каналы.** Сохранение выделения, растушевка, исправление выделения в альфа-каналах. **Быстрая маска**. Функции и применение масок. Применение различных типов градиентов в слой-маске. Создание маски с использованием выделения. **Отсекающая маска**. Маскирование текстом.

Практика: Создание красочных эффектов для рекламной продукции.

4.7. Разновидности фильтров и их назначение.

Теория: Обзор фильтров. **Умные фильтры**. Фильтр для дизайнеров – **Точка схода**. Художественные фильтры. Фильтр **"Пластика".** Самый часто используемый фильтр.

Практика: Повышение резкости изображения. Устранение дефектов за счет размытия.

5. Технологии использования фотографии, шрифта, рисунка, коллажа в создании объектов графического дизайна.

Теория: Основы дизайнерской композиции. Размещение нескольких объектов. Техника коллажа.

Практика: Работа над созданием логотипа. Размещение изображения и текста.

6. Создание проекта с элементами фирменного стиля.

Теория: Принципы и правила создания фирменного стиля.

Практика: Работа над собственным проектом (создание логотипа, визитки, полиграфической и сувенирной продукции, верстка бренд бука).

7. Заключительное занятие

Теория: Анализ готовых работ. Рекомендации обучающимся.

Практика: Оформление выставки.

Ожидаемые результаты.

По итогам прохождения 2 года обучающиеся должны

знать:

- основные инструменты и приемы, используемые в растровой компьютерной графике;
- основы компьютерной графики (цветопередача, оформление);
- основную терминологию, относящуюся к курсу программы;

уметь:

- пользоваться ПК и графическими редакторами;
- решать поставленные задачи в процессе работы;
- выполнять компьютерные рисунки разной степени сложности.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Эффективность реализации данной программы зависит не только от содержания и объема учебного материала, формы проведения занятий, но и от системы отслеживания результатов и их своевременной корректировки.

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по Программе проводятся: входная диагностика, текущий контроль, промежуточный контроль, итоговый контроль.

Входная диагностика – оценка стартового уровня образовательных возможностей обучающихся при поступлении в объединение, проводится в начале учебного год.

Оцениваемыми параметрами являются:

личностная сфера, в которой важна оценка:

- мотивации обучающихся к занятиям - для характеристики критерия выраженности интереса обучающихся к занятиям выделяются следующие уровни: высокий, средний, низкий, которые показывают степень выраженности качества;
- самооценка - для характеристики критерия самооценки деятельности на занятиях выделяются следующие уровни: высокий, средний, низкий, которые показывают степень выраженности качества;
- нравственно-этические установки - для характеристики критерия ориентации на общепринятые моральные нормы и их выполнение в поведении выделяются следующие уровни: высокий, средний, низкий, которые показывают степень выраженности качества;

метапредметная сфера, в которой важна оценка:

- познавательной сферы - для характеристики критерия уровня развития познавательной активности, самостоятельности выделяются следующие уровни: высокий, средний, низкий, которые показывают степень выраженности качества;
- регулятивной сферы – для характеристики критериев: производительность деятельности и уровень развития контроля выделяются следующие уровни: высокий, средний, низкий, которые показывают степень выраженности качества;
- коммуникативная сфера – для характеристики критерия способности к сотрудничеству выделяются следующие уровни: высокий, средний, низкий, которые показывают степень выраженности качества;
- предметная сфера, в которой педагог оценивает стартовый уровень знаний, умений и навыков для характеристики критерия выделяются следующие уровни: высокий, средний, низкий, которые показывают степень выраженности качества;

Текущий контроль – оценка уровня и качества освоения тем Программы и личностных качеств обучающихся; проводится после изучения каждой темы. Метод проведения – опрос.

Промежуточный контроль проводится в конце первого полугодия с целью выявления уровня усвоения Программы. Форма контроля: опрос.

Итоговый контроль - оценка уровня и качества освоения обучающимися Программы по завершению обучения, проводится в конце учебного года. Форма контроля: зачет.

Формы фиксации результатов:

1. Диагностические карты (входная диагностика, промежуточный контроль, итоговый контроль).
2. Опросники, тесты, викторины, игры, кроссворды (текущий контроль).
3. Таблица достижений обучающихся для анализа достижений.

Подведение итогов реализации Программы:

- подготовка и участие обучающихся в конкурсах;
- участие обучающихся в праздниках внутри ЦДЮТТ «Охта» (демонстрация моделей одежды);
- участие в ярмарках ЦДЮТТ «Охта» (изготовление рекламной продукции);
- участие в выставках на площадках района и города;
- участие в городских конкурсах детского творчества;
- в конце учебного года проводится итоговая выставка работ с подведением результатов.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС

Содержание учебно-методического комплекса к дополнительной общеразвивающей программе «Основы графического дизайна»

Направленность ДООП	Спортивно-техническая	
Продолжительность освоения	2 года	
Возраст детей	12 -17 лет	
Методическая литература	**Список литературы для педагогов** **Литература для педагога** 1.Баяковский Ю.М., Галактионов В.А. Современные проблемы компьютерной (машинной) графики. // Робототехника, прогноз, программирование. (Будущее прикладной математики. Избранные лекции). - М.: Издательство ЛКИ, 2007 2. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости // Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе / Под. ред. Ю. А. Здорового. -М.: Медиум, 2006. 3. Галкин Д.В. Технохудожественные гибриды, или Произведение искусства в эпоху его компьютерного производства (V.1.0) // Гуманитарная информатика. 2008. Вып. 3. 4. Голицын Г.А. Информация и творчество: на пути к интегральной культуре. - М.: Русский мир, 1997. 5. Искусство в контексте информационной культуры. Вып. 4. М.: Смысл, 1997 6. Каган М.С. Художественная деятельность как информационная система. //. –М.: Искусство кино. 1995. № 12 7. Кузин В.С. Психология живописи: учеб. пособ. для вузов. Изд. 4-е, испр. - М.: Издательский дом «ОНИКС 21 век», 2005.	

	8. Панкин А. Число как искусство. // Языки науки. Языки искусства /Ред.-сост. З.Е. Журавлева. - М.-Ижевск: Институт компьютерных исследований, 2004. 9. Петровская Е. Методология и современное искусство. // Художественный журнал. 2013. № 48 (4). **Литература для обучающихся** 1.Волков Н.Н. Цвет в живописи. Изд. 2-е, доп. - М.: Искусство, 1985. 2. Бергсон А. Творческая эволюция / пер. с фр. Жуковский. - М.: Кучково поле, 2006. 3. Панов Е.А. Познание цвета: Равнозначность цвета в цифровых системах. - М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2009. **Интернет-ресурсы** 1. Гельман М. О цифровом искусстве: // Персональный сайт М.Гельмана. URL: *http://www.guelman.ru/artists/mg/original* 2. История искусств – интернет-библиотека по искусствоведению. http://www.artyx.ru/ 3. Ковешникова Н. История дизайна. – Изд. Омега-Л, 2015. ISNB: 978-5-370-03452-7. 4. DigitalBrush - Цифровая живопись: //*www.digitalbrush.ru/tema_jivopis.php* 5. Цифровая живопись: // *www.sntbul.bmstu.ru/file/out/* 6. Цифровая живопись - LiveInternet.: //*www.liveinternet.ru/users/veron* 7. Влияние новых технологий на искусство: //*www.bibliofond.ru/view.* 8. Самоучитель по CorelDraw 12. http://corel.demiart.ru/book12/ 9. «Эстетика цифрового искусства»: *www.dissercat.com* 10. Философские науки › Эстетика: //*www.culturalnet.ru/main/getfile/* 11. Лившиц В.М. Новация в области изобразительного искусства и ее научное объяснение: //*www.psychology-online.net/link.php* 12. Пуд А. Пресс-релиз выставки «Цифровой сериал»: http://old.p-10.ru/arhiv/2005/200505/pressrel-serial.html 13. Пузенков Г. Пиксель, отбрасывающий тень:	

	www.arteria.ru/270920052.htm	
Организационно-педагогические средства	**Планы-конспекты занятий по темам ДООП** Первый год обучения	
	1. Вводное занятие.	
	2. Устройство компьютера. 3. Виды графики.	
	4. Понятие графический дизайн. Основы построения дизайнерской композиции. 5. Информационный навигатор. 6. Знакомство с графическим редактором Corel Draw. Инструментарий программы.	
	7. Знакомство с графическим редактором Adobe Illustrator. Инструментарий программы.	
	8. Знакомство с графическим редактором Photoshop. Инструментарий программы.	
	9. Работа со слоями. Слоевые эффекты.	
	10. Цвет. Инструменты рисования и заливки.	
	11. Работа с текстом и векторными объектами.	
	12. Техника ретуширования. Тоновая и цветовая коррекция изображений.	
	13. Разновидности фильтров и их назначение.	
	14. Знакомство с современным искусством плаката.	
	15. Итоговое занятие.	
	Второй год обучения	
	1. Вводное занятие.	
	2. Обзор растровых векторных и растровых графических редакторов. Повтор пройденного материала.	
	3. Информационный навигатор.	
	4. Принципы и правила создания фирменно стиля.	
	5. Логотип.	

	2. Цвет в логотипе.	
	3. Правила верстки визитки и сувенирной продукции.	
	4. Брендбук. 5. Итоговое занятие.	
Дидактические материалы	**Презентации по темам:** *Первый год обучения*	
	Устройство компьютера. Виды графики.	
	Растровая и векторная графика. Графический редактор Corel Draw.	
	Графический редактор Adobe Photoshop.	
	Графический редактор Adobe Illustrator.	
	Вводное занятие.	
	Второй год обучения	
	Техники рисунка и живописи.	
	Основы цветоведения.	
	Основные средства композиции.	
	Приемы изображения животных.	
	Приемы изображения человека.	
	Приемы изображения пейзажа.	
	Приемы изображения фруктов и овощей.	
	Приемы изображения интерьера.	
	Видео фрагменты по темам:	
	Форматы сохранения изображений.	
	Цветовые модели.	
	Графический редактор Corel Draw	
	Графический редактор Adobe Photoshop.	
	Графический редактор Adobe Illustrator.	
	Основы цветоведения.	

	Учебно-наглядные материалы, учебные пособия	
	Инструменты для рисования в программе Adobe Photoshop	
	Основы цветоведения.	
Электронные образовательные ресурсы	Атлас новых профессий инструмент профориентации, альманах перспективных отраслей и профессий на ближайшие 15–20 лет	
	Грамота.ру - справочно-информационный портал	
	XMind - программное обеспечение для проведения мозговых штурмов и составления интеллект-карт	
	Supa - онлайн-платформа для создания уникального дизайна	
	Genially – онлайн инструмент для создания инфографики и анимированных презентаций	
Контрольно-диагностические материалы	**Онлайн тесты** Охрана труда. Виды графики.	
	Инструментарий программы Paint.	
	Инструментарий программы Gimp.	
	Инструментарий программы Krita.	
	Инструментарий программы Adobe Photoshop.	
	Инструментарий программы Adobe Illustrator.	

ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА ОЦЕНКИ УРОВНЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ УЧАЩИХСЯ (ВХОДНАЯ ДИАГНОСТИКА)

_____ УЧЕБНЫЙ ГОД

Название дополнительной общеразвивающей программы: **«Основы графического дизайна»**
Ф.И.О. педагога: **Кузьмина Ксения Петровна**
Год обучения:
Дата заполнения:

№ п\п	Оцениваемые параметры Фамилия, имя учащихся	**Личностные**			**Метапредметные**			**Предметные**			**Сумма баллов**	**Уровень**
		Мотивация (выраженность интереса к занятиям)	Самооценка деятельности на занятиях	Нравственно-этические установки	Познавательный (уровень развития познавательной активности)	Регулятивный (произвольность деятельности, развитие саморегуляции)	Коммуникативный (способность к продуктивному сотрудничеству)	Знание истории развития компьютерной графики	Знание специальной терминологии	Навыки работы с персональным компьютером		
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
6.												
7.												
8.												
9.												
10.												

11.												
12												
13.												
14.												
15.												

Итого в % соотношении:
Высокий уровень –
Средний уровень –
Низкий уровень –

Характеристика уровней:
22-27 баллов – высокий уровень
16 - 21 баллов – средний уровень
0 - 15 баллов – низкий уровень

Параметры		**Уровни**	**Степень выраженности качества (оценивается педагогом в процессе наблюдения за учебно-практической деятельностью учащихся и ее результатами)**	**Оценка параметров**
Личностные	Мотивация (Выраженность интереса к занятиям)	Высокий	Проявляет постоянный интерес и творческое отношение к предмету, стремится получить дополнительную информацию	3
		Средний	Интерес возникает к новому материалу, но не к способам его применения на практике	2
		Низкий	Интерес практически не обнаруживается	1
	Самооценка деятельности на занятиях	Высокий	Может самостоятельно оценить свои возможности в выполнении задания, учитывая изменения известных способов действия	3
		Средний	Может с помощью педагога оценить свои возможности в решении задания, учитывая изменения известных ему способов действий	2
		Низкий	Учащийся не умеет, не пытается и не испытывает потребности в оценке своих действий – ни самостоятельной, ни по просьбе педагога	1
	Нравственно-этические установки	Высокий	Всегда следует общепринятым нормам и правилам поведения, осознанно их принимает	3
		Средний	Недостаточно осознает правила и нормы поведения, но в основном их выполняет	2
		Низкий	Часто нарушает общепринятые нормы и правила поведения	1
Метапредметные	Познавательный (уровень развития познавательной активности)	Высокий	Учащийся любознателен, активен, внимателен, задания выполняет с интересом в логической последовательности, самостоятельно, не нуждаясь в дополнительных внешних стимулах, находит новые способы решения заданий	3
		Средний	Учащийся достаточно активен и самостоятелен, но при выполнении заданий	2

			требуется внешняя стимуляция к выполнению логических действий, к внимательному отношению к заданию, круг интересующих вопросов довольно узок	
		Низкий	Уровень активности, самостоятельности учащихся низкий, при выполнении заданий требуется постоянная внешняя стимуляция, любознательность не проявляется	1
	Регулятивный (произвольность деятельности, развитие саморегуляции)	Высокий	Учащийся удерживает цель деятельности, намечает ее план, выбирает адекватные средства, проверяет результат, самостоятельно обнаруживает ошибки, вызванные несоответствием усвоенного способа действия и условий задачи, сам преодолевает трудности в работе, вносит коррективы и доводит дело до конца	3
		Средний	Удерживает цель деятельности, намечает план, выбирает адекватные средства, проверяет результат, однако в процессе деятельности часто отвлекается, трудности преодолевает только при психологической поддержке педагога, осознает правило контроля, но затрудняется одновременно выполнять учебные действия и контролировать их	2
		Низкий	Деятельность хаотична, не продумана, прерывает деятельность из-за возникающих трудностей, стимулирующая и организующая помощь малоэффективна	1
	Коммуникативная сфера. Способность к сотрудничеству	Высокий	Проявляет эмоционально позитивное отношение к процессу сотрудничества; ориентируется на партнера по общению, умеет слушать собеседника, совместно планировать, договариваться и распределять функции в ходе выполнения задания, осуществлять взаимопомощь	3
		Средний	Способен к сотрудничеству, но не всегда умеет аргументировать свою позицию и слушать партнера	2
		Низкий	В совместной деятельности не пытается договориться, не может прийти к согласию, настаивает на своем, конфликтует или игнорирует других	1
Предметные	Знание истории развития компьютерной графики	Высокий	Знание об развития компьютерной графики достаточно обширны и точны. Имеются лишь незначительные ошибочные неточности.	3
		Средний	Знание об развития компьютерной графики производства не систематизированы, хаотичны, частично ошибочные.	2
		Низкий	Знание об развития компьютерной графики отсутствуют. Имеющиеся представления часто ошибочны.	1
	Знание специальной терминологии	Высокий	Знание специальной терминологии хорошее. Знает основные термины, многие второстепенные и правильно их употребляет. Ошибки, если случаются, то незначительные.	3

		Средний	Знание специальной терминологии имеются. Понимает интуитивно ясные и некоторое количество основных терминов. Имеется ошибочное представление о некоторых терминах и понятиях.	2
		Низкий	Знание специальной терминологии отсутствует. Не понимает даже интуитивно ясные термины.	1
	Навыки работы с персональным компьютером	Высокий	Навыки освоены хорошо, многие отлично. Требуется только итоговый контроль при окончании работ. Дополнительные подсказки редки и незначительны.	3
		Средний	Основные навыки освоены достаточно хорошо, но для успешного завершения работ требуется дополнительный контроль и подсказки. Дополнительная помощь незначительна.	2
		Низкий	Даже самые простые навыки самостоятельно выполняются с ошибками и с низким качеством. Для завершения работ часто требуется помощь.	1

ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА ОЦЕНКИ УРОВНЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ УЧАЩИХСЯ
(ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ)

_____ УЧЕБНЫЙ ГОД

I ПОЛУГОДИЕ

Название дополнительной общеразвивающей программы: **«Основы графического дизайна»**

Ф.И.О. педагога:
Год обучения:
Дата заполнения:

№ п\п	Оцениваемые параметры / Фамилия, имя учащихся	**Личностные**			**Метапредметные**			**Предметные**			**Сумма баллов**	**Уровень**
		Упорство, трудолюбие	Самостоятельность	Бережное отношению к инструменту и оборудованию	Точность и координации движений	Знание композиции и глазомер	Навыкирисования	Знание основных правил работы на графической планшете	Знание о сфере применения изученных графических редакторов	Умение работать на персональном компьютере в изученных графических редакторах		
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
6.												
7.												
8.												

9.												
10.												
11.												
12.												
13.												
14.												
15.												

Итого в % соотношении:
Высокий уровень –
Средний уровень –
Низкий уровень –
Характеристика уровней:
22-27 баллов – высокий уровень
16 - 21 баллов – средний уровень
0 - 15 баллов – низкий уровень

Параметры		Уровни	Степень выраженности качества (оценивается педагогом в процессе наблюдения за учебно-практической деятельностью учащихся и ее результатами)	Оценка параметров
Личностные	Упорство, трудолюбие	Высокий	Быстро решает поставленные задачи исчерпывающе, при этом точно следует указанной технологии. Стремится максимально качественно выполнять поставленную задачу и ищет новые пути её решения.	3
		Средний	Выполняет задание со средней скоростью, но при этом результаты находятся на высоком или среднем уровне.	2
		Низкий	Медленно выполняет поставленную задачу. Часто отвлекается при выполнении работы. Степень выполнения поставленной задачи часто низкая, требующая последующей доработки.	1
	Самостоятельность	Высокий	Полностью самостоятельное и автономное выполнение всех поставленных задач. Умение проводить самостоятельный анализ проблемного поля. Полное знание соответствующей области технологической деятельности, позволяющее вести самостоятельные грамотные рассуждения.	3
		Средний	Более половины поставленных задач решаются самостоятельно, остальные – с помощью педагога. Иногда возникают проблемы с самостоятельным поиском и анализом основной проблемы задачи.	2
		Низкий	Низкая способность к самостоятельному решению поставленных задач. Всегда нуждается в постоянных разъяснениях педагогом поставленной задачи.	1
	Бережное отношению оборудованию	Высокий	Бережно обращается с компьютером и графическим планшетом. Всегда соблюдает порядок и чистоту на рабочем месте.	3
		Средний	Бережно обращается с компьютером и графическим планшетом. Часто соблюдает порядок и чистоту на рабочем месте.	2
		Низкий	Посредственно обращается с компьютером и графическим планшетом. Редко соблюдает порядок и чистоту на рабочем месте.	1
Метапредметные	Точность и координации движений	Высокий	Выполняет задания с высокой точностью, при этом старается максимально сосредоточиться на совершаемой деятельности.	3
		Средний	Выполняет задания с незначительной погрешностью, при этом старается сосредоточиться на совершаемой деятельности.	2
		Низкий	Выполняет задания с высокой погрешностью, при этом не старается сосредоточиться на совершаемой деятельности.	1
	Знание композиции и глазомер	Высокий	Справляется с самыми сложными задачами. Точно распределяет предметы на рабочей области. Компонует предметы изображения в соответствии с размерами.	3

		Средний	Решает задачи среднего уровня сложности. Достаточно точно распределяет предметы на рабочей области. Компонует предметы изображения в соответствии с размерами.	2
		Низкий	Справляется лишь с самыми простыми задачами. Не точно распределяет предметы на рабочей области. Компонует предметы изображения в соответствии с размерами.	1
	Навыки рисования	Высокий	Самостоятельно рисует изображение на заданную тему, уверенно через графический планшет переносит его на компьютер.	3
		Средний	С незначительной помощью педагога рисует изображение на заданную тему, через графический планшет переносит его на компьютер.	2
		Низкий	Со значительной помощью педагога рисует изображение на заданную тему и переносит его на компьютер.	1
Предметные	Знание основных правил работы на графической планшете	Высокий	Знает большинство основных правил работы на графическом планшете. Умеет применять на практике имеющиеся знания и успешно и быстро решает задания, связанные с настройкой планшета.	3
		Средний	Знает основные правила работы на графическом планшете. Умеет применять на практике имеющиеся знания и успешно решает задания, связанные с настройкой планшета.	2
		Низкий	Слабо знает правила работы на графическом планшете. С помощью педагога применяет имеющиеся знания для решения задач, связанные с настройкой графического планшета.	1
	Знание о сфере применения изученных графических редакторов	Высокий	Подробно знает о сфере применения изученных графических редакторов. Может назвать конкретные примеры применения рассматриваемых программ.	3
		Средний	Имеет представление о сфере применения изученных графических редакторов. Может назвать конкретные примеры применения рассматриваемых программ.	2
		Низкий	Слабо знает о сфере применения изученных графических редакторов. Не может назвать конкретные примеры применения рассматриваемых программ.	1
	Умение работать на персональном компьютере в изученных графических редакторах	Высокий	Самостоятельно выбирает инструменты программы для решения поставленной задачи. Отлично знает теоретические аспекты графического редактора. Умеет самостоятельно работать в программе.	3
		Средний	Самостоятельно выбирает инструменты программы для решения поставленной задачи. Хорошо знает теоретические аспекты графического редактора. Умеет самостоятельно работать в программе.	2
		Низкий	Низкие знания в работе с графическими редакторами. Степень самостоятельности	1

			при работе в программе – низкая.	

ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА ОЦЕНКИ УРОВНЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ УЧАЩИХСЯ
(ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ)
_____ УЧЕБНЫЙ ГОД
II ПОЛУГОДИЕ

Название дополнительной общеразвивающей программы: **«Основы графического дизайна»**
Ф.И.О. педагога:
Год обучения:
Дата заполнения:

№ п\п	Оцениваемые параметры / Фамилия, имя учащихся	**Личностные**			**Метапредметные**			**Предметные**			**Сумма баллов**	**Уровень**
		Упорство, трудолюбие	Самостоятельность	Бережное отношению к оборудованию	Точность и координации движений	Знании композиции и глазомер	Навыки рисования	Знание правил выполнения живописных работ в изученных графических редакторах	Знание о сфере применения изученных графических редакторов	Знание основных принципов рисования на компьютере		
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
6.												
7.												
8.												
9.												
10.												
11.												

12.												
13.												
14.												
15.												

Итого в % соотношении:
Высокий уровень –
Средний уровень –
Низкий уровень –
Характеристика уровней:
22-27 баллов – высокий уровень
16 - 21 баллов – средний уровень
0 - 15 баллов – низкий уровень

Параметры		Уровни	Степень выраженности качества (оценивается педагогом в процессе наблюдения за учебно-практической деятельностью учащихся и ее результатами)	Оценка параметров
Личностные	Упорство, трудолюбие	Высокий	Быстро решает поставленные задачи исчерпывающе, при этом точно следует указанной технологии. Стремится максимально качественно выполнять поставленную задачу и ищет новые пути её решения	3
		Средний	Выполняет задание со средней скоростью, но при этом результаты находятся на высоком или среднем уровне.	2
		Низкий	Медленно выполняет поставленную задачу. Часто отвлекается при выполнении работы. Степень выполнения поставленной задачи часто низкая, требующая последующей доработки.	1
	Самостоятельность	Высокий	Полностью самостоятельное и автономное выполнение всех поставленных задач. Умение проводить самостоятельный анализ проблемного поля. Полное знание соответствующей области технологической деятельности, позволяющее вести самостоятельные грамотные рассуждения.	3
		Средний	Более половины поставленных задач решаются самостоятельно, остальные – с помощью педагога. Иногда возникают проблемы с самостоятельным поиском и анализом основной проблемы задачи.	2
		Низкий	Низкая способность к самостоятельному решению поставленных задач. Всегда нуждается в постоянных разъяснения педагогом поставленной задачи.	1
	Бережное отношению к инструменту и оборудованию	Высокий	Бережно обращается с оборудованием. Всегда соблюдает порядок и чистоту на рабочем месте	3
		Средний	Бережно обращается с оборудованием. Часто соблюдает порядок и чистоту на рабочем месте	2
		Низкий	Посредственно обращается с оборудованием. Редко соблюдает порядок и чистоту на рабочем месте	1
Метапредметные	Точность и координации движений	Высокий	Выполняет задания с высокой точностью, при этом старается максимально сосредоточиться на совершаемой деятельности.	3
		Средний	Выполняет задания с незначительной погрешностью, при этом старается сосредоточиться на совершаемой деятельности.	2
		Низкий	Выполняет задания с высокой погрешностью, при этом не старается сосредоточиться на совершаемой деятельности.	1
	Знание композиции и глазомер	Высокий	Справляется с самыми сложными задачами. Точно распределяет предметы на рабочей области. Компонует предметы изображения в соответствии с размерами.	3

		Средний	Решает задачи среднего уровня сложности. Достаточно точно распределяет предметы на рабочей области. Компонует предметы изображения в соответствии с размерами.	2
		Низкий	Справляется лишь с самыми простыми задачами. Не точно распределяет предметы на рабочей области. Компонует предметы изображения в соответствии с размерами.	1
	Навыки рисования	Высокий	Самостоятельно рисует изображение на заданную тему, уверенно через графический планшет переносит его на компьютер.	3
		Средний	С незначительной помощью педагога рисует изображение на заданную тему, через графический планшет переносит его на компьютер.	2
		Низкий	Со значительной помощью педагога рисует изображение на заданную тему и переносит его на компьютер.	1
Предметные	Знание правил выполнения живописных работ в изученных графических редакторах	Высокий	Знает большинство основных правил выполнения живописных работ в графических редакторах. Умеет применять на практике имеющиеся знания и успешно и быстро выполняет задания.	3
		Средний	Знает основные правила выполнения живописных работ в графических редакторах. Умеет применять на практике имеющиеся знания и успешно выполняет задания.	2
		Низкий	Слабо знает правила выполнения живописных работ в графических редакторах. С помощью педагога применяет имеющиеся знания для выполнения задания.	1
	Знание о сфере применения изученных графических редакторов	Высокий	Подробно знает о сфере применения изученных графических редакторов. Может назвать конкретные примеры применения рассматриваемых программ.	3
		Средний	Имеет представление о сфере применения изученных графических редакторов. Может назвать конкретные примеры применения рассматриваемых программ.	2
		Низкий	Слабо знает о сфере применения изученных графических редакторов Не может назвать конкретные примеры применения рассматриваемых программ.	1
	Знание основных принципов рисования на компьютере	Высокий	Подробно знает основные принципы рисования на компьютере. Владеет инструментами программ, уверенно работает на графическом планшете.	3
		Средний	Имеет представление об основных принципах рисования на компьютере. Хорошо работает на графическом планшете. Владеет инструментами программ.	2
		Низкий	Плохо знает основные принципы рисования на компьютере. Плохо работает на графическом планшете.	1

ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА ОЦЕНКИ УРОВНЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ УЧАЩИХСЯ

(итоговый контроль)

_____ УЧЕБНЫЙ ГОД

Название дополнительной общеразвивающей программы: **«Основы графического дизайна»**

Ф.И.О. педагога:

Год обучения:

Дата заполнения:

№ п\п	Оцениваемые параметры Фамилия, имя учащихся	**Личностные**			**Метапредметные**			**Предметные**			**Сумма баллов**	**Уровень**
		Интерес к совершенствованию и развитию знаний и навыков в области рисования на компьютере	Упорство, трудолюбие	Самостоятельность	Точность и координации движений	Знание композиции и глазомер	Навыки рисования	Навыки профессионального рисования изображений на компьютере	Знание графических редакторов	Умение с помощью графического планшета изображать свою идею на компьютере		
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												

Итого в % соотношении:

Высокий уровень –

Средний уровень –

Низкий уровень –

Характеристика уровней:

22-27 баллов – высокий уровень

16 - 21 баллов – средний уровень

0 - 15 баллов – низкий уровень

Параметры		Уровни	Степень выраженности качества (оценивается педагогом в процессе наблюдения за учебно-практической деятельностью учащихся и ее результатами)	Оценка параметров
Личностные	Интерес к совершенствованию и развитию общетехнических знаний и навыков	Высокий	Проявляет высокий интерес к получению новых знаний в области науки и техники, интересуется историческими аспектами и самостоятельно изучает дополнительную информацию по пройденной теме. Самостоятельно анализирует сферу новых технологий.	3
		Средний	Интересуется основными технологиями промышленного производства РФ; создаёт проекты, связанные с высокими технологиями производства	2
		Низкий	Проявляет слабый уровень заинтересованности в изучении новых производственных технологий. Внимание сконцентрировано на сторонней информации.	1
	Упорство, трудолюбие	Высокий	Быстро решает поставленные задачи исчерпывающе, при этом точно следует указанной технологии. Стремится максимально качественно выполнять поставленную задачу и ищет новые пути её решения	3
		Средний	Выполняет задание со средней скоростью, но при этом результаты находятся на высоком или среднем уровне.	2
		Низкий	Медленно выполняет поставленную задачу. Часто отвлекается при выполнении работы. Степень выполнения поставленной задачи часто низкая, требующая последующей доработки.	1
	Самостоятельность	Высокий	Полностью самостоятельное и автономное выполнение всех поставленных задач. Умение проводить самостоятельный анализ проблемного поля. Полное знание соответствующей области технологической деятельности, позволяющее вести самостоятельные грамотные рассуждения.	3
		Средний	Более половины поставленных задач решаются самостоятельно, остальные – с помощью педагога. Иногда возникают проблемы с самостоятельным поиском и анализом основной проблемы задачи.	2
		Низкий	Низкая способность к самостоятельному решению поставленных задач. Всегда нуждается в постоянных разъяснения педагогом поставленной задачи.	1
Метапредметные	Точность и координации движений	Высокий	Выполняет задания с высокой точностью, при этом старается максимально сосредоточиться на совершаемой деятельности.	3
		Средний	Выполняет задания с незначительной погрешностью, при этом старается сосредоточиться на совершаемой деятельности.	2
		Низкий	Выполняет задания с высокой погрешностью, при этом не старается сосредоточиться на совершаемой деятельности.	1

	Реакции и глазомер	Высокий	Справляется с самыми сложными задачами. Точно распределяет предметы на рабочей области. Компонует предметы изображения в соответствии с размерами.	3
		Средний	Решает задачи среднего уровня сложности. Достаточно точно распределяет предметы на рабочей области. Компонует предметы изображения в соответствии с размерами.	2
		Низкий	Справляется лишь с самыми простыми задачами. Не точно распределяет предметы на рабочей области. Компонует предметы изображения в соответствии с размерами.	1
	Навыки рисования	Высокий	Самостоятельно рисует изображение на заданную тему, уверенно через графический планшет переносит его на компьютер.	3
		Средний	С незначительной помощью педагога рисует изображение на заданную тему, через графический планшет переносит его на компьютер.	2
		Низкий	Со значительной помощью педагога рисует изображение на заданную тему и переносит его на компьютер.	1
Предметные	Навыки профессионального рисования изображений на компьютере	Высокий	Знает большинство инструментов программ, имитирующих живописное рисование. Умеет применять на практике имеющиеся знания и успешно и быстро решает задания, связанные с рисованием на графическом планшете.	3
		Средний	Знает основныеинструменты программ, имитирующих живописное рисование. Умеет применять на практике имеющиеся знания и успешно и быстро решает задания, связанные с рисованием на графическом планшете.	2
		Низкий	Слабо знает основные инструменты программ, имитирующих живописное рисование. Умеет применять на практике имеющиеся знания, решает задания, связанные с рисование на графическом планшете с помощью педагога.	1
	Знание графических редакторов	Высокий	Знает изученные графические редакторы и сферу их применения. Имеет отличное представление о том, как работать в каждом графическом редакторе.	3
		Средний	Имеет хороший уровень знаний изученных графических редакторов и сферу их применения. Имеет представление о том, как работать в каждой программе.	2
		Низкий	Имеет низкий уровень представления о графических редакторов, слабое представление о сфере их применения.	1
	Умение с помощью графического планшета изображать свою идею на	Высокий	Самостоятельно выбирает графический редактор, в котором будет реализован рисунок, а также формулирует его название. Отлично знает теоретические аспекты рисования на компьютере. Полученный рисунок который может	3

			быть представлен на конкурсе международного, всероссийского и городского уровней.	
	компьютере	Средний	Качественно выполняет рисунок, который был предложен педагогом. Хорошо знает теоретические аспекты рисования на компьютере. Готовый рисунокможет быть представлен на конкурсе городского и районного уровней.	2
		Низкий	Низкий уровень знаний в области рисования на компьютере. Степень самостоятельности при реализации тдеи – низкая.	1

Текущий контроль

Тест к теме 5 «Графический редактор CorelDraw»

1. **Родной формат программы CorelDraw:**

a) CMX c) GIF

b) CDR d) CDX

2. **Векторные графические изображения:**

a) Описываются набором параметрическихуравнений

b) Хранятся в памяти компьютера как совокупность точек

c) Зависятотразрешения

1. **Данныйинструмент**  **позволяет :**

a) Отредактироватьформуобъектов

b) Выделить один или несколько объектов

c) КриваяБезье

1. **Чтобы выполнить зеркальное отражение объекта, с сохранением размеров исходного объекта, необходимо удерживать при трансформации клавишу:**

a) Alt b) Shift c) Ctrl

2. **Копирование объекта в программе можно выполнить:**

a) Выделить объект и нажать клавишу «+» на правой цифровой клавиатуре

b) Удерживая Shift переместить объект, дубликат которого нужно создать

c) Удерживая Alt переместить объект, дубликат которого нужно создать

1. **Среди предложенных инструментов выберите Простые фигуры (Стандартные фигуры):**

a)  b)  c) 

1. **Для добавления узла на кривой:**

a) Один раз щелкнуть в точке кривой, где должен быть узел

b) Выбрать инструмент  и кликнуть на кривой

c) Дважды щелкнуть в точке кривой, где должен быть узел

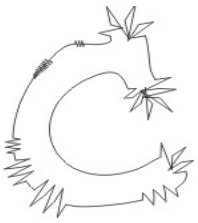
1. **Сгруппировать объекты можно с помощью комбинации клавиш:**

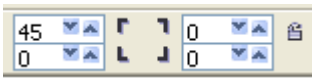
a) Ctrl+U c) Shift+U

b) Ctrl+G d) Shift+G

2. **Посмотрите на рисунок и скажите, какой инструмент был использован:**

a)  Кисть-клякса b)  Гру баякисть c)  Нож



1. **Данную настройку скругления углов**  **можно выполнить на:**

a) Панели инструментов

b) Панели Трансформации

c) Стандартной панели

d) Панели свойств



1. **Выберите, какие операции использованы при создании следующей фигуры:**

a) Комбинирование, Интерактивный объем

b) Сваривание, Интерактивный объем

c) Комбинирование, Сваривание, Интерактивныйобъем

1. **Для помещения картинки в контейнер объекта, выполняются команды:**

Разместить внутри содержателя→PowerClip→a) Вид

Разместить внутри содержателя→PowerClip→b) Упорядочить

Разместить внутри содержателя→PowerClip→c) Эффекты

1. **Какой эффект можно применить для получения следующего рисунка:**



a) Интерактивный контур  b) Интерактивное перетекание 

c) Интерактивное искажение  d) Интерактивная тень 

1. **В CorelDraw можно создать Фигурный и Обычный текст. Выберите высказывание, которое относится к Фигурному тексту:**

a) Представляет собой массив текста в рамке, вставленный в рисунок

b) Представляет собой графический объект, с которым можно работать как с любым другим объектом CorelDraw

c) Предназначен для ввода больших объемов текстовой информации

1. **Вам необходимо сохранить рисунок, созданный в CorelDraw в формате .JPG, какие команды вы выполните?**

Сохранитькак…→a) Файл Импорт…→b) Файл Экспорт…→c) Файл



2. **Выберите формат файла, позволяющий сохранять прозрачность пикселей:**

a) JPG c) GIF

b) CDR d) PSD

3. **Какой эффект применен к рисунку:**

1. Пе рспектива 1. Де формация 1. Интерактивна яоболочка

Бланкответов «CorelDraw»:

15-18 ответов – 5 (отлично)
11-14 ответов – 4 (хорошо)
9-10 ответов – 3 (удовл.)

1	b
2	a
3	a
4	c
5	a
6	b
7	c
8	b
9	a
10	b

11	d
12	a
13	c
14	b
15	b
16	c
17	b
18	a

Тест по теме 4 «Знакомство с графическим редактором Photoshop. Инструментарий программы. Основы выполнения живописных работ в Photoshop»

1. Какой вид графики используется в AdobePhotoshop?

1. **Растровый**
2. Векторный
3. Фрактальный
4. Прямолинейный

2. Выберите расширение графического файла

1. .doc
2. **. jpg**
3. .exe
4. .bak

3. С помощью какой команды можно изменить размер изображения, находящегося на каком-либо слое?

1. Размер холста
2. Размер изображения
3. **Свободная трансформация**
4. Объединить слои

4. Для какой цели используется палитра "Навигатор"?

1. для перемещения отдельных слоев по плоскости графического изображения
2. **для масштабирования изображения**
3. для перемещения и масштабирования изображения на рабочем столе

5. Какое назначение инструмента "Штамп"?

1. для удаления отдельных фрагментов изображения
2. для перемещения отдельных фрагментов изображения
3. **для клонирования отдельных фрагментов изображения**

6. Какую клавишу нужно нажать для выхода из режима трансформации и применения изменений?

1. Ctrl
2. Alt
3. Tab
1. **Enter**

7. Какой инструмент AdobePhotoshop служит для выделения областей одного цвета?

1. Пипетка
2. Лассо
3. **Волшебная палочка**
4. Штамп

8. Как называется инструмент, позволяющий залить изображение двумя плавно перетекающими друг в друга цветами?

1. **градиент**
2. заливка
3. банка краски
4. узор

9. Какая комбинация клавиш соответствует команде меню Отмена выделения?

1. Shift+Ctrl+U
1. **Ctrl+D**
1. Ctrl+T
1. Shift+Ctrl+I

10. Режим Быстрая Маска позволяет:

1. маскировать часть изображения
2. вырезать часть изображения
3. редактировать существующее выделение
4. **создавать новое выделение**