

Отдел образования и молодежной политики администрации
Заволжского муниципального района
**Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Центр дополнительного образования для детей»**

Принято на педагогическом
Совете МБУДО ЦДОДД
Протокол №54 от «20» сентября 2023 г

Утверждено приказом директора
МБУДО ЦДОДД №46а от 20.09.2023 г
Балашов М.И.



*Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа*
«Графический дизайн»

Направленность: техническая
Уровень программы: ознакомительный
Возраст обучающихся: 10-16 лет
Срок реализация: 1 год
Автор-составитель: педагог дополнительного образования
Бородулин Николай Юрьевич

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Направленность программы.

Дополнительная общеобразовательная программа (общеразвивающая) «Графический дизайн» имеет техническую направленность. Уровень освоения – ознакомительный.

Актуальность программы.

Актуальность данной программы обусловлена ее связью с процессом информатизации и потребностью каждого человека в овладении новейшими информационными технологиями для успешной адаптации в современном мире и полноценной реализации своего творческого потенциала. Сегодня любая творческая профессия предполагает владение компьютерными технологиями, поскольку результаты технической фантазии всегда стремятся воплотиться в реальность.

В современном мире графический дизайн стал неотъемлемой частью нашей повседневной жизни, охватывая все сферы деятельности человека. Одним из ключевых аспектов графического дизайна является синтез художественного и компьютерного творчества, позволяющий создавать уникальные и привлекательные визуальные образы.

Графический дизайн – это область искусства, которая включает в себя создание визуальных образов, текстов и композиций для различных целей, таких как реклама, брендинг, упаковка, веб-дизайн и многое другое. Важным аспектом графического дизайна является сочетание художественного и компьютерного мастерства, которое позволяет создавать уникальные и креативные проекты.

Художественное творчество в графическом дизайне заключается в создании оригинальных и эстетически привлекательных изображений, используя различные техники и материалы. Это может включать в себя работу с графикой, живописью, фотографией, коллажем и другими методами.

Новизна программы.

Графика – это один из самых актуальных и быстроразвивающихся видов искусства. Его основной задачей является создание визуальных образов для передачи информации, идей и эмоций. Для того чтобы графический дизайн был успешным и востребованным, он должен быть свежим, оригинальным и инновационным.

Новизна программы – это использование новых идей, технологий и методов для создания уникальных и запоминающихся проектов. Это может быть использование необычных форм, текстур, цветов, типографики или сочетание различных стилей. Важно не только использовать новые технологии, но и уметь их правильно применять, чтобы достичь максимального эффекта.

Цели и задачи программы.

Цель программы

Цель программы — обеспечить достижение планируемых результатов обучения, создать условия для развития личности обучающегося через восприятие многообразия видов и жанров визуально-пространственных искусств, через освоение различных видов художественного творчества и самореализацию в области изобразительного искусства; освоение компьютерных программ для работы с изображениями.

Задачи программы

Образовательные

- дать представления обучающимся о **графическом дизайне**, рекламном деле и полиграфии;
- формировать начальные компетенции по профессиям сферы **графического дизайна**;
- формировать знания, практические умения и навыки обучающихся в освоении **графических** компьютерных сред GIMP; INKSCAPE;
- способствовать приобщению к проектно-творческой деятельности, созданию дизайнерского продукта с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред.

Развивающие

- формирование у обучающихся навыков эстетического видения и преобразования мира;
- освоение художественной культуры как формы материального воплощения духовных ценностей, выраженных в пространственных формах;
- приобретение опыта создания творческой работы посредством различных художественных материалов и техник в разных видах визуально-пространственных искусств: изобразительных (живопись, графика, скульптура), декоративно-прикладных, в дизайне;
- приобретение опыта художественного творчества в компьютерной графике и анимации, фотографии; работы в синтетических искусствах (театре и кино);
- формирование пространственного мышления и аналитических визуальных способностей;
- овладение представлениями о средствах выразительности изобразительного искусства как способах воплощения в видимых пространственных формах переживаний, чувств и мировоззренческих позиций человека;
- развитие наблюдательности, ассоциативного мышления и творческого воображения.

Воспитательные

- воспитание уважения и любви к цивилизационному наследию России через освоение отечественной художественной культуры.
- включение обучающихся в деятельность, организуемую образовательной организацией и направленной, например, на знакомство обучающихся с разными видами творческих профессий;
- получение знаний о профессиях, содержание которых связано с содержанием учебного предмета;
- воспитывать взаимоуважение в коллективе;
- создание условий для самореализации, учитывая индивидуальные возможности.

Категория обучающихся.

Данная программа рассчитана для обучающихся в возрасте от 10 до 16 лет.

Срок реализации Программы.

Срок реализации Программы – 1 год.

Общее количество часов программы- 70, 35 учебных недель по 2 часа в неделю.

Форма образовательной деятельности и режим занятий.

Формы внеурочной деятельности (формы проведения занятий) в соответствии с данной программой следующие:

- художественно-творческая практика и проектирование;
- художественно-творческий проект;
- выставка-конкурс;
- онлайн-игра;
- мастер-класс;
- экскурсии и др.

Основным видом деятельности на занятиях изобразительным искусством является практическая художественно-творческая деятельность (индивидуальная, в парах и творческих группах, коллективная), поэтому в программе максимальное количество времени отводится для художественно-творческой практики

Ожидаемые результаты Программы.

Метапредметные результаты

В результате обучения в соответствии с программой формируются следующие метапредметные результаты.

1. Овладение универсальными познавательными действиями

Формирование пространственных представлений и сенсорных способностей:

- сравнивать предметные и пространственные объекты по заданным основаниям;
- характеризовать форму предмета, конструкции;
- выявлять положение предметной формы в пространстве;
- обобщать форму составной конструкции;
- анализировать структуру предмета, конструкции, пространства, зрительного образа;
- структурировать предметно-пространственные явления;
- сопоставлять пропорциональное соотношение частей внутри целого и предметов между собой;
- абстрагировать образ реальности в построении плоской или пространственной композиции

Базовые логические и исследовательские действия:

- выявлять и характеризовать существенные признаки явлений художественной культуры;
- сопоставлять, анализировать, сравнивать и оценивать с позиций эстетических категорий явления искусства и действительности;
- классифицировать произведения искусства по видам и, соответственно, по назначению в жизни людей;
- ставить и использовать вопросы как исследовательский инструмент познания;
- вести исследовательскую работу по сбору информационного материала по выбранной теме;
- самостоятельно формулировать выводы и обобщения по результатам наблюдения или исследования, аргументированно защищать свои позиции

Работа с информацией:

- использовать различные методы, в том числе электронные технологии, для поиска и отбора информации на основе образовательных задач;
- использовать электронные образовательные ресурсы;
- выбирать, анализировать, интерпретировать, обобщать и систематизировать информацию, представленную в произведениях искусства, в текстах.
- самостоятельно готовить информацию на заданную или выбранную тему и уметь по-разному её представлять (в рисунках и эскизах, тексте, таблицах, схемах, электронных презентациях)

2. Овладение универсальными коммуникативными действиями

- Понимать искусство в качестве особого языка общения — межличностного (автор — зритель), между поколениями, между народами;
- воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения, развивая способность к эмпатии и опираясь на восприятие окружающих;
- вести диалог и участвовать в дискуссии, проявляя уважительное отношение к оппонентам, сопоставлять свои суждения с суждениями

участников общения, выявляя и корректно, доказательно отстаивая свои позиции в оценке и понимании обсуждаемого явления, находить общее решение и разрешать конфликты на основе общих позиций и учёта интересов;

- публично представлять и объяснять результаты своего творческого, художественного или исследовательского опыта;
- взаимодействовать, сотрудничать в коллективной работе, принимать цель совместной деятельности и строить действия по её достижению, договариваться, проявлять готовность руководить, выполнять поручения, подчиняться, ответственно относиться к задачам, своей роли в достижении общего результата.

3.Овладение универсальными регулятивными действиями

Самоорганизация:

- осознавать или самостоятельно формулировать цель и результат выполнения учебных задач, осознанно подчиняя поставленной цели совершаемые учебные действия, развивать мотивы и интересы своей учебной деятельности;
- планировать пути достижения поставленных целей, составлять алгоритм действий, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения познавательных, художественно-творческих задач;
- уметь организовывать своё рабочее место для практической работы, сохраняя порядок и бережно относясь к используемым материалам

Самоконтроль:

- соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- владеть основами самоконтроля, рефлексии, самооценки на основе соответствующих целям критериев

Эмоциональный интеллект:

- развивать способность управлять собственными эмоциями, стремиться к пониманию эмоций других;
- уметь рефлексировать эмоции как основание для художественного восприятия искусства и собственной художественной деятельности;
- развивать свои эмпатические способности, способность сопереживать, понимать намерения и переживания свои и других;
- признавать своё и чужое право на ошибку;
- работать индивидуально и в группе; продуктивно участвовать в учебном сотрудничестве, в совместной деятельности со сверстниками, с педагогами и межвозрастном взаимодействии.

Предметные результаты

- характеризовать дизайн как конструктивный вид искусства, т е искусства художественного построения предметно-пространственной среды жизни людей;
- объяснять роль архитектуры и дизайна в построении предметно-пространственной среды жизнедеятельности человека;
- рассуждать о том, как предметно-пространственная среда организует деятельность человека и представления о самом себе;

- составлять формальные композиции на плоскости в зависимости от поставленных задач;
- выделять при творческом построении композиции листа композиционную доминанту;
- составлять формальные композиции на выражение в них движения и статики;
- применять цвет в графических композициях как акцент или доминанту, объединённые одним стилем;
- определять шрифт как графический рисунок начертания букв, объединённых общим стилем, отвечающий законам художественной композиции;
- соотносить особенности стилизации рисунка шрифта и содержание текста; различать «архитектуру» шрифта и особенности шрифтовых гарнитур; иметь опыт творческого воплощения шрифтовой композиции (буквицы);
- применять печатное слово, типографскую строку в качестве элементов графической композиции;
- иметь практический опыт разработки логотипа на выбранную тему;
- приобрести творческий опыт построения композиции плаката, поздравительной открытки или рекламы на основе соединения текста и изображения.

Личностные результаты

Программа направлена на активное личностное развитие обучающихся, на приобщение их к российским традиционным духовным ценностям, на социализацию.

Программа будет способствовать достижению обучающимися личностных результатов:

формирование основ российской идентичности,
ценностных установок и социально значимых качеств личности;
духовно-нравственное развитие;
мотивация к познанию и обучению;

готовность к саморазвитию и активному участию в социально значимой деятельности

Календарный учебный график на 2023-24 учебный год.

Год обучения	Кол-во часов в неделю	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Кол-во учебных недель	Кол-во часов в год	Режим занятий	Размер академического часа
1-й	2	02.10.2023	02.06.2024	35	140	1 р в неделю 2 ак. часа	45 мин

Формы контроля и оценочные материалы.

Виды и формы контроля

Виды контроля	Содержание	Методы	Сроки контроля
Вводный	Уровень	Тестирование,	IX,

	первоначальных знаний по компьютерным технологиям	анкетирование	
	Ценностные ориентации личности	Наблюдение	IX, V
	Сформированность общеучебных умений	анкетирование, наблюдение	X,
Текущий	Освоение учебного материала по темам раздела:		
	Работа в программе GIMP	Лабораторные работы, итоговая работа,	в течение года
	Работа в программе iNKSCAPE	Лабораторные работы, итоговая работа,	в течение года
	Основы дизайна.	Анкета	в течение года
	Оценка самостоятельности, возможностей, умения спланировать работу, способность к самоконтролю.	Наблюдение	IX – V
Коррекционный	Коррекция знаний	Индивидуальные занятия, дополнительные упражнения	IX – V
Итоговый	Контроль выполнения поставленных задач	Итоговые контрольные работы, творческие проекты	V
	Выбор последующего этапа обучения	Итоговая работа	V

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.

Учебный план

№	Раздел, тема	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Введение в графический дизайн	1	1	2
2.	Создание аккаунта и доступ к GoogleDrive	0	2	2
3.	Работа с растровыми изображениями. Paint и векторным Word	1	1	2
4.	Основы композиции	2	2	4

5.	Работа в программе GIMP	4	10	14
6.	Работа в программе INKSCAPE	6	12	18
7.	Создание логотипа	2	4	6
8.	Создание баннеров и рекламных материалов	4	8	12
9.	Работа над проектами	1	3	4
10.	Заключение. Подведение итогов.	1	1	2
11.	Резерв	2	2	4
12.	Итого	24	46	70

Содержание.

1. Введение в графический дизайн.

Теория Дизайн и архитектура как создатели «второй природы» — предметно-пространственной среды жизни людей. Функциональность предметно-пространственной среды. Материалы и инструменты.

Практика. Изучение презентации «Графический дизайн».

2. Создание аккаунта и доступ к GoogleDrive

Теория Пошаговое изучение инструкции по созданию аккаунта и организации доступа к файлам на Гугл диске.

Практика. Пошаговое выполнение инструкции по созданию аккаунта и организации доступа к файлам на Гугл диске.

3. Работа с растровыми изображениями. Paint и векторным Word

Теория Растровые и векторные изображения. Кратко инструменты и возможности Paint и Word

Практика. Рисование простых фигур и изображений в вышеназванных программах.

4. Основы композиции

Теория Композиция как основа реализации замысла в любой творческой деятельности. Элементы композиции в графическом дизайне. Виды композиции (глубинная, фронтальная). Формальная композиция. Основные свойства композиции. Цвет в организации композиционного пространства. Шрифты и шрифтовая композиция в графическом дизайне.

Практика Изучение презентации «Основы композиции»

5. Работа в программе GIMP

Теория Растровый графический редактор GIMP, инструменты и возможности.

Практика Практическое освоение графической компьютерной среды GIMP. 10 практических работ.

6. Работа в программе INKSCAPE

Теория Векторный графический редактор INKSCAPE, инструменты и возможности.

Практика Практическое освоение графической компьютерной среды INKSCAPE. 12 практических работ.

7. Создание логотипа

Теория Логотип как графический знак, эмблема или стилизованный графический символ. Шрифтовой логотип. Знаковый логотип.

Практика Игра «Работа Графического дизайнера». Создание логотипа для вымышленной фирмы (организации). Получение брифа, референсов и предпочтений по цвету и шрифту. Создание эскизов. Реализация работы одобренной «заказчиком», окончательные правки и сдача работы.

8. Создание баннеров и рекламных материалов

Теория Композиционные основы макетирования в графическом дизайне (соединение текста и изображения). Искусство плаката. Многообразие форм графического дизайна. Декоративные техники проектирования. Граффити.

Практика Продолжение игры «Работа Графического дизайнера». Создание фирменного стиля. Практическое освоение графических компьютерных сред GIMP; INKSCAPE. Сдача работ «заказчику».

9. Работа над проектами

Теория Выбор проекта для самостоятельного выполнения, к примеру создание личного логотипа, фирменного стиля.

Практика Самостоятельное выполнение выбранного проекта.

10. Заключение

Теория Подведение итогов.

Практика Обсуждение и разбор выполненных проектов.

Организационные условия реализации Программы.

Методическое обеспечение Программы.

Наличие специальной методической литературы по информационным технологиям, педагогике, психологии.

Возможность повышения профессионального мастерства: участие в методических объединениях, семинарах, конкурсах; прохождение курсов.

Разработка собственных методических пособий, дидактического и раздаточного материала.

Обобщение и распространение собственного опыта работы.

Материально-техническое обеспечение.

Компьютерный класс. Персональные компьютеры (7шт.) с ОЗУ не менее 512 Мб, мультимедийный проектор с экраном, бесплатные программы с открытым кодом, подключение к Интернет.

Кадровое обеспечение

Занятия проводятся педагогом дополнительного образования.

Список литературы для педагога.

1. Г.С.Тимофеев. Е.В. Тимофеева. Графический дизайн. Учебный курс. Ростов н/Д :Феникс, 2002.

2. Г.И.Афанасьев, Практикум по обработке растровой графики в среде моделирования GIMP: учеб.-метод. пособие в 3-х ч. / Г.И. Афанасьев, Б.С.

Горячкин, С.А. Тоноян. – Ч.1. – М.: Спутник–плюс, 2018. – 234 с.

3. Г.И.Афанасьев, Практикум по обработке растровой графики в среде моделирования GIMP: учеб.-метод. пособие в 3–х ч. / Г.И. Афанасьев, Б.С. Горячкин, С.А. Тоноян. – Ч.2. – М.: Спутник–плюс, 2018. – 256 с.

4. Г.И.Афанасьев, Практикум по обработке растровой графики в среде моделирования GIMP: учеб.-метод. пособие в 3–х ч. / Г.И. Афанасьев, Б.С. Горячкин, С.А. Тоноян. – Ч.3. – М.: Спутник–плюс, 2018. – 310 с.

5. Ю. Н. Горин. Введение в графический дизайн. Москва, Триумф, 2011.

6. А. А. Зернов. Основы графического дизайна. Москва, Академия, 2013.

7. М. Г. Никольская. Основы композиции в графическом дизайне. Москва, МГУП, 2015.

8. В. И. Толстой. Креативный графический дизайн. Москва, Высшая школа, 2014.

9. И. Н. Шереметьева. Цветовые аспекты графического дизайна. Москва, Наука, 2014.

Список литературы для родителей и обучающихся.

1. Туэмлоу Э. Графический дизайн. Фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи. — М.: АСТ, 2007. — 256 с.
2. В. И. Толстой. Креативный графический дизайн. Москва, Высшая школа, 2014.
3. И. Н. Шереметьева. Цветовые аспекты графического дизайна. Москва, Наука, 2014.

Интернетисточники.

<http://www.gimp.org/>

<http://docs.gimp.org/ru/>

<http://gimp-savvy.com/BOOK/>

<http://www.inkscape.org/>

<http://opensource.aaanet.ru/2007/04/07/inkscape/>

<https://enascor.ru/uroki-inkscape/>