

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение городского
округа Тольятти «Школа с углубленным изучением отдельных предметов № 93
имени ордена Ленина и ордена Трудового Красного Знамени
«Куйбышевгидростроя»
СП Центр «Гражданин»

**«Принято»
на заседании
педагогического совета
Протокол № 11 от 28.05.2025**

**«Утверждаю»
директор МБУ «Школа № 93»
_____ А.Г. Родионов**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Студия графического дизайна и анимации»

Возраст обучающихся: 12 -17 лет
Срок реализации: 1 год

Разработчики:
Горяинова Жанна Николаевна,
педагог дополнительного образования,
методист дополнительного образования
СП Центра Гражданин
Полозова Евгения Владимировна,
педагог дополнительного образования,
СП Центра Гражданин

Тольятти, 2025

Содержание.

2. Пояснительная записка.....	3
3. Учебный план.....	6
4. Содержание дополнительной образовательной программы.....	7
5. Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы.....	11
6 Список литературы.....	13

2. Пояснительная записка.

Актуальность

В современном мире цифровых технологий подростки предпочитают развивать новые навыки, связанные с анимацией, дизайном, макетированием, сайтостроением, программированием. Дизайн – это отправная точка работы в любом направлении современного компьютерного мира. Сделать дизайн – значит не просто нарисовать, а сгенерировать художественную идею, готовую к техническому воплощению. Современные подростки используют программы как образовательный и развлекательный инструмент. Графический дизайн является отличным инструментом для самовыражения, воплощения творческих идей, у многих подростков появляется желание создать свои продукты для профессионального самоопределения.

Программа «Студия графического дизайна и анимации» предлагает школьникам использовать ноутбуки и графические планшеты для создания творческих продуктов. «Студия графического дизайна и анимации» создана в МБУ «Школа №93» г.о. Тольятти благодаря реализации проекта «Инновационные практики изучения историко-культурного наследия России» при поддержке президентского фонда культурных инициатив. Для обучения набраны фокус группа из 30 человек, 10 в каждой.

Программа «Студия графического дизайна и анимации» способствует повышению уровня технической грамотности, культурного уровня обучающихся, повышению гражданской активности и патриотического сознания у подрастающего поколения, формированию их социально-активной личности, способной к социальному взаимодействию, творческой деятельности. В настоящее время наблюдается тенденция ранней профориентации учащихся в условиях дополнительного образования. Поэтому программа «Студия графического дизайна и анимации» будет способствовать формированию представления о профессиях в области графического дизайна, макетирования и типографики, создания анимированных видеороликов.

Программа «Студия графического дизайна и анимации» имеет **техническую направленность по освоению образовательных результатов и социально-гуманитарную направленность по содержанию продуктов**. В рамках программы учащиеся изучают технологию создания книги, журналов, брошюр и другой сувенирной продукции, создания анимационных видео роликов, технологию изобразительного искусства с применением инструментов графического дизайна. При этом выбор темы творческого продукта побуждает ребят изучать информацию, связанную с историей школы, историей города, историко-культурного наследия малой родины, страны, литературного наследия, основами безопасного поведения на дорогах, а также в сфере музыки, театра, кино, экологии и др.

Отличительной особенностью и новизной программы является принцип интеграции и взаимодействия с дополнительными программами разной направленности СП Центр «Гражданин» и «Школьная академия» МБУ «Школа 93» Тольятти

Дополнительная образовательная программа «Студия графического дизайна и анимации» **по форме организации образовательного процесса она является модульной и включает в себя 5 модулей:**

- «Компьютерный дизайн»,
- «Композиция в компьютерном дизайне»
- «Графический редактор AdobeIllustrator»
- «Графический редактор Photoshop»
- «Редактор верстки AdobeInDesign»

Это максимально отвечает запросу социума на возможность освоения трекинга командной работы, выстраивания индивидуальной образовательной траектории и формирования гибких ключевых компетенций, авторского самовыражения.

Педагогическая целесообразность заключается в применении системно-деятельностного подхода, который позволяет максимально продуктивно усваивать материал

через реализацию образовательных практик. Педагог стимулирует познавательные интересы учащихся и развивает их практические навыки. У детей формируется ответственность за выполнения роли, порученное дело, выстраивание эффективных межличностных отношений. В программу включены коллективные практические занятия, развивающие коммуникативные навыки и способность работать в команде. Практические занятия помогают развивать у детей воображение, внимание, творческое мышление, умение свободно выражать свои чувства и настроения, навыки социального взаимодействия.

Программа предусматривает использование в работе следующих **принципов**:

- *принципа интерактивности* – использование интерактивных форм работы с обучающимися (тренинги, деловые игры, мозговые штурмы и др.) способствует активизации мыслительной и творческой деятельности в процессе выполнения различных заданий,
- *принцип исторического просвещения* – распространение научной, исторически достоверной информации по программе
- *принцип активности и самостоятельности* предполагает инициативную и самостоятельную работу обучающихся в поиске и отборе информации, самостоятельное мышление и творчество под руководством (кураторством) взрослого,
- *принципа многообразия и вариативности* - позволяет изучать разные модули в зависимости от интереса учащихся и стартового уровня.
- *принцип наставничества* – позволяет осваивать, совершенствовать навыки создания подкаста и передавать их новичкам в качестве мастера-наставника.

Программа соответствует действующим нормативным актам и государственным программным документам:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – закон № 273-ФЗ), гл. 1, ст. 2, п. 14)
- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2030 года
- План мероприятий по реализации в 2021 - 2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2030 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 12.11.2020 № 2945-р);
- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р) с учетом развития науки, техники культуры, экономики, технологий и социальной сферы (приказ Министерства и освещения РФ от 27.07.2022 № 629
- Указ Президента Российской Федерации от 08.05.2024 № 314 «Об утверждении Основ государственной политики Российской Федерации в области исторического просвещения»
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период до

2030 года (утверждена распоряжением Правительства Самарской области от 12.07.2017 № 441);

- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы));

- Письмо министерства образования и науки Самарской области от 30.03.2020 № МО-16-09-01/434-ТУ (с «Методическими рекомендациями по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО»)

Цель программы – развитие творческого потенциала учащихся средствами графического дизайна и анимации

Задачи:

1. обучающие задачи:

- 1.1. дать представление о графическом дизайне;
- 1.2. дать представление о технологии создания анимационных роликов;
- 1.3. дать представление о видах печатной и сувенирной продукции

2. развивающие задачи:

- 2.2. развивать навыки
- 2.3. развивать навыки создания продуктов в сфере графического дизайна
- 2.3. развивать.
- 2.1. развивать коммуникативные навыки,
- 2.2. развивать навыки работы в программах графического дизайна и анимации
- 2.3. развивать навыки создания продуктов в сфере графического дизайна
- 2.3. развивать творческое, креативное, критическое мышление.

3. воспитательные задачи:

- 3.1. формировать познавательный интерес к изучению историко-культурного наследия малой родины, страны, в том числе литературному наследию.
- 3.2. повышать уровень самопознания и профессионального самоопределения.

Программа рассчитана на **возрастную категорию обучающихся 5-11 классов**. Это обусловлено тем, что подростки обладают стремлением проявить себя как личность и получить признание окружающих, стремлением к реализации своих способностей. Они готовы к коллективным формам деятельности; способны устанавливать дружеские отношения со сверстниками, готовы к сотрудничеству.

В этом возрасте у них развит интерес к дополнительным источникам знания, который сочетается со способностью к творческой деятельности, к исследованию, познанию окружающего мира, событий и связанных с ними людей. Для них очень важно использование полученных знаний в социально-значимых сферах деятельности.

Программой предусмотрена работа с группой обучающихся **в количестве 10 человек**.

Сроки реализации программы

Дополнительная общеобразовательная программа «Студия графического дизайна и анимации» насчитана на 1 год обучения. Программа имеет модульный принцип обучения.

Форма обучения – очная, с использованием дистанционных форм работы.

Формы организации деятельности.

В программе предусмотрена индивидуальная, подгрупповая и групповая.

Режим занятий.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 3 академических часа. Продолжительность занятия 40 минут с перерывом 10-15 минут.

Ожидаемые результаты

Учащиеся знают:

Основы компьютерной графики и анимации;

Основы макетирования, композиции, цветового решения в графическом дизайне

Учащиеся умеют:

создавать анимационные ролики

создавать макеты продуктов с использованием программ графического дизайна

работать в программах AdobeIllustrator, AdobePhotoshop, AdobeInDesign и AdobeAcrobatPro

общаться, взаимодействовать друг с другом, решать проблемные задачи

находить и обрабатывать необходимую информацию для создания продукта

Учащиеся развивают:

навыки коммуникации и взаимодействия

критическое и креативное мышления

навыки работы в программах графического дизайна и анимации, создания продуктов в сфере графического дизайна

навыки самопознания, самоанализа эмоционального состояния, и профессионального самоопределения

интерес к изучению историко-культурного наследия малой родины, страны, в том числе литературному наследию

Учебный план программы «Студия графического дизайна и мнимации»

№	Наименование модуля программы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
I	Модуль «Компьютерный дизайн»	18	7	11
II	Модуль «Композиция в компьютерном дизайне»	18	6	12
III	Модуль «Графический редактор AdobeIllustrator»	24	7	17
IV	Модуль «Графический редактор Photoshop»	24	5	19
V	Модуль «Редактор верстки AdobeInDesign»	24	8	16
	Всего часов	108	33	75

Критерии оценки знаний, умений и навыков при освоении программы

Для того чтобы оценить усвоение программы, в течение года используются следующие методы диагностики: собеседование, наблюдение, анкетирование, практикум, участие в конкурсных мероприятиях разного уровня. В течение года проводятся конкурсы «Лучший анимационный ролик», «Лучшая сувенирная продукция», «Лучший печатный продукт» разной тематической направленности и др.

По завершению учебного плана каждого модуля оценивание знаний проводится посредством выполнения практических заданий.

Применяется 3-х балльная система оценки знаний, умений и навыков обучающихся (выделяется три уровня: ниже среднего, средний, выше среднего). Итоговая оценка результативности освоения программы проводится путём вычисления среднего показателя, основываясь на суммарной составляющей по итогам освоения модулей.

Уровень освоения программы ниже среднего – ребёнок овладел менее чем 50% предусмотренных знаний, умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при работе с учебным материалом; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

Средний уровень освоения программы – объём усвоенных знаний, приобретённых умений и навыков составляет 50-70%; работает с учебным материалом с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца; удовлетворительно владеет теоретическими знаниями, умеет работать с разными источниками информации.

Уровень освоения программы выше среднего – учащийся овладел на 70-100% предусмотренным программой учебным планом; работает с учебными материалами самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества; свободно владеет теоретическими знаниями, умеет передавать свои знания другим ученикам, умеет работать с разными источниками информации, применять полученную информацию на практике.

Модуль «Компьютерный дизайн»

Цель: формирование представления о компьютерном дизайне

Задачи:

Обучающие:

- актуализация знаний о компьютерном дизайне;

Развивающие:

- развитие креативного и критического мышления
- развитие коммуникативных навыков

Воспитательные:

- формирование представления о профессиях в области компьютерного дизайна;
- формирование ответственности.

Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен знать:

- определение понятия «компьютерный дизайн» сферы применения компьютерного дизайна,

- основные этапы развития компьютерного дизайна
- основные этапы проектирования в компьютерном дизайне ;

Обучающийся должен уметь:

- обобщать и систематизировать информацию

Обучающийся должен приобрести навык:

- работы в команде
- проектирования

Учебно-тематический план модуля «Компьютерный дизайн»

№	Наименование модуля программы	Количество часов			Формы обучения/аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
I	Модуль «Компьютерный дизайн»	18	7	11	
1	Введение в программу. Инструкция по технике безопасности. Компьютерный дизайн: история, понятия, нормативно-правовая база. Опрос	3	2	1	Анкетирование
2	Роль графического дизайна в визуальной коммуникации	3	2	1	Ответы на вопросы
3	Признаки креативности в компьютерном дизайне Способы развития креативного мышления	6	1	5	Игровой тренинг

4	Проектирование в компьютерном дизайне. Разработка концепции проекта. Проектный анализ. Методы проектирования	6	2	4	Практикум
---	--	---	---	---	-----------

Содержание программы модуля «Компьютерный дизайн»

Тема 1. Введение в программу. Компьютерный дизайн: история, понятия.

Нормативно-правовая база дизайна

Теория Знакомство с целями и задачами программы, ожидаемыми результатами.

Знакомство с историей, основными понятиями компьютерного дизайна. Документы, регламентирующие правовую охрану дизайна.

Инструкция по технике безопасности работы в студии графического дизайна и анимации.

Практика Анкетирование учащихся

Форма контроля Анкетирование с целью выявления интереса к программе, приоритетному виду деятельности, роли в групповой работе

Тема 2. Роль графического дизайна в визуальной коммуникации

Теория Знакомство с понятием визуальная коммуникация, формами визуальной коммуникации

Практика Ответы на вопросы для закрепления информации по теме.

Форма контроля Наблюдение за работой в группе с целью выявления познавательной активности, степени вовлеченности работы в команде, атмосферы сотрудничества

Тема 3. Признаки креативности в компьютерном дизайне Способы развития креативного мышления

Теория Знакомство с понятием креативность, креативное и дивергентное мышление. Критериями креативности.

Практика Игровой тренинг на развитие креативного мышления

Форма контроля Наблюдение за работой в группе с целью выявления активности, степени вовлеченности работы в команде, атмосферы сотрудничества и творчества

Тема 4. Проектирование в компьютерном дизайне

Теория Знакомство с понятиями: «концепция проекта, проектный анализ, методы проектирования»

Практика Разработка проекта в сфере графического дизайна

Форма контроля Наблюдение за работой в группе с целью выявления активности, степени вовлеченности работы в команде, атмосферы сотрудничества и творчества

Модуль «Композиция в компьютерном дизайне»

Цель: формирование представлений о композиции в графическом дизайне

Задачи:

Обучающие: знают понятия:

- симметрия, асимметрия, динамика; ритм; контраст; правила третей; матрица эмоций;
- геометрический вид (конфигурация), величина, положение в пространстве, масса, фактура, текстура, цвет, светотень объектов;
- средства композиции: линии, штриховка (штрих), пятно (тональное и цветное), линейная перспектива, светотень, цвет, воздушная и цветовая перспектива;
- понятия «текстура», «фактура», «структура», их применение в компьютерном дизайне;
- Развивающие:

- Развивать навыки использования правил композиции в рекламе и плакатах; правил композиции для рекламы и плакатов; по различным видам композиции

Воспитательные:

- формирование культуры общения;

Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен знать:

- правила композиции при создании многостраничных документов;
- правила конструктивной работы в команде

Обучающийся должен уметь:

- применять правила композиции в рекламе и плакатах; правила композиции для рекламы и плакатов;

- выполнять задания по различным видам композиции

Обучающийся должен приобрести навык:

- создания различных композиций в пространстве;
- создания различных вариантов композиций;
- создания рисунков с использованием текстур;

Учебно-тематическое планирование модуля «Композиция в дизайне»

№	Наименование модуля программы	Количество часов			Формы обучения/аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
III	Модуль «Композиция в компьютерном дизайне»	18	6	12	
1	Композиция и ее виды	3	1	2	Выполнение упражнений
2	Закономерности восприятия формы и пространства	3	1	2	Выполнение упражнений
3	Перспектива в композиции	3	1	2	Выполнение упражнений
4	Средства композиции	3	1	2	Выполнение упражнений
5	Построение композиции	6	2	4	Выполнение упражнений

Содержание модуля «Композиция в компьютерном дизайне»

Тема 1. Композиция и ее виды

Теория Знакомство с понятием композиция в дизайне, её видами: плоскостная, объемно-пространственная, объемно-фронтальная, глубинно-пространственная

Практика Выполнение упражнений на создание разных видов композиций с использованием инструментов графического дизайна

Форма контроля Оценка выполненного задания

Тема 2 Закономерности восприятия формы и пространства

Теория Знакомство с понятием форма и пространство, свойствами восприятия (последовательность, избирательность, целостность, запоминаемое, константность, ассоциативность, иллюзорность, образность), базовыми законами восприятия в дизайне (сходство, близость, простота, завершенность)

Практика Выполнение упражнений по теме с использованием инструментов графического дизайна

Форма контроля Оценка выполненного задания

Тема 3 Перспектива и ее виды

Теория Знакомство с понятием перспектива, ее видами: линейная, панорамная, плафонная, театральная, рельефная, диорамная, архитектурная, стереоскопическая, воздушная обратная

Практика Выполнение упражнений на создание перспективы с использованием инструментов графического дизайна

Форма контроля Оценка выполненного задания

Тема 4 Средства композиции

Теория Знакомство с понятиями равновесие, контраст, нюанс и повтор в композиции гармония и центр композиции, пропорции и масштаб в композиции

Практика Выполнение упражнений по теме с использованием инструментов графического дизайна

Форма контроля Оценка выполненного задания

Тема 5. Построение композиции:

Теория Знакомство с основными принципами (целесообразность, доминанта, соподчинение, динамизм, равновесие, гармония) и приемами построения композиции (пересекающиеся линии, правила одной трети, выделение объекта, выделение светотенью, выделение контрастом, обрамление объекта, иллюзия глубины, перспектива,

Практика Выполнение упражнений по теме с использованием инструментов графического дизайна

Форма контроля Оценка выполненного задания

Модуль «Графический редактор AdobeIllustrator»

Цель: формирование представлений о работе с программой AdobeIllustrator

Задачи:

Обучающие: знают понятия:

- интерфейс векторного графического редактора AdobeIllustrator, правила и приемы работы;
- главное меню, панелью инструментов, рабочей областью.

• *Развивающие:*

Навыки работы с инструментами программы AdobeIllustrator

Воспитательные:

- Формирование эстетического восприятия продуктов созданных в программе AdobeIllustrator

Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен знать:

- принцип работы векторной графики;
- инструментарий программы AdobeIllustrator, палитры, приемы настройки монтажной области;
- особенности цветовой модель CMYK, свойства палитры, приемы обработки контуров

Обучающийся должен уметь:

- использовать приемы настройки рабочего пространства редактора AdobeIllustrator;
- использовать приемы работы с заливками и контурами;
- приемы работы с кривыми Безье

Обучающийся должен приобрести навык:

- обработки текста
- работы с инструментами программы AdobeIllustrator

Учебно-тематический план модуля «Графический редактор AdobeIllustrator»

№	Наименование модуля программы	Количество часов			Формы обучения/аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
III	Модуль «Графический редактор AdobeIllustrator»	24	7	17	
1	Программа AdobeIllustrator	6	2	4	Выполнение упражнений
2	Объекты, макеты, текст	6	2	4	Выполнение упражнений
3	Работа с цветом. Цветовые модели	4	1	3	Выполнение упражнений
4	Работа с векторными изображениями	4	1	3	Выполнение упражнений
5	Использование спецэффектов	4	1	3	Выполнение упражнений

Содержание модуля «Графический редактор AdobeIllustrator»

Тема1 Программа AdobeIllustrator.

Теория Знакомство с назначением программы AdobeIllustrator, особенностями интерфейса, инструментами работы

Практика Выполнение упражнений отработку навыков работы с инструментами программы

Форма контроля Оценка выполненного задания

Тема 2 Объекты, макеты, текст

Теория Изучение основ и приемов работы с объектами. Планирование и создание макета. Работа с текстом

Практика Выполнение упражнений по теме с использованием инструментов программы AdobeIllustrator

Форма контроля Оценка выполненного задания

Тема 3 Работа с цветом. Цветовые модели

Теория Знакомство с понятием цвет, психологией цвета в графическом дизайне, цветовыми моделями

Практика Выполнение упражнений на создание перспективы с использованием инструментов программы AdobeIllustrator

Форма контроля Оценка выполненного задания

Тема 4 Работа с растровыми изображениями

Теория Знакомство с понятием «векторное изображение», использованием инструментов для создания и обработки растровых изображений

Практика Выполнение упражнений по теме с использованием инструментов программы AdobeIllustrator

Форма контроля Оценка выполненного задания

Тема 5. Использование спецэффектов

Теория Знакомство с основными спецэффектами программы AdobeIllustrator

Практика Использование спецэффектов в печатных и рекламных продуктах

Форма контроля Оценка выполненного задания

Модуль «Графический редактор Photoshop»

Цель: формирование представления о работе в программе графического редактора Photoshop

Задачи:

Обучающие:

- знакомство с инструментами работы в программе графического редактора Photoshop

Развивающие:

- развитие навыков использования инструментов программы графического редактора Photoshop

Воспитательные:

- формирование эстетического вкуса восприятия объектов, созданных в программе графического редактора Photoshop

Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен знать:

- принципы работы с растровой графикой. Цветовая модель RGB;
- интерфейс графического редактора AdobePhotoshop
- основные принципы и приемы работы с инструментарием программы AdobePhotoshop, палитрами, настройки рабочей области;
- принципы работы инструментов выделения;
- правила ретуши изображений, старинных фотографий
- Обучающийся должен уметь:
- работать с главным меню, меню опций, панелью инструментов, рабочей областью.
- осуществлять настройку рабочего пространства редактора AdobePhotoshop
- применять приемы перевода из черно-белого в цветной формат, правила работы со слоями

Обучающийся должен приобрести навык:

- Создания коллажей
- Создания и обработки изображений

Учебно-тематический план модуля «Графический редактор Photoshop»

№	Наименование модуля программы	Количество часов			Формы обучения/аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
I	Модуль «Графический редактор Photoshop»	24	5	19	
1	Программа Photoshop Основные приемы работы в базовом редакторе растровой графики Photoshop	6	2	4	Практикум
2	Техника рисования	6	1	5	Практикум
3	Управление тоном и цветом	6	1	5	Практикум

4	Анимация	6	1	5	Практикум
---	----------	---	---	---	-----------

Содержание модуля «Графический редактор Photoshop»

Тема1 Программа AdobeIllustrator.

Теория Знакомство с назначением программы Photoshop. Основные приемы работы в базовом редакторе растровой графики Photoshop

Практика Выполнение упражнений на отработку навыков работы с инструментами программы

Форма контроля Оценка выполненного задания

Тема 2 Техника рисования

Теория Знакомство с инструментами для рисования в программе Photoshop

Практика Выполнение упражнений по теме с использованием инструментов программы Photoshop

Форма контроля Оценка выполненного задания

Тема 3 Управление тоном и цветом

Теория Знакомство с понятием тон, цветовой моделью RGB программы Photoshop

Практика Выполнение упражнений на обработку, ретуширование, светокоррекцию фотографий и рисунков в программе программы Photoshop

Форма контроля Оценка выполненного задания

Тема 4 Анимация

Теория Знакомство с инструментами программы Photoshop для создания анимаций. Знакомство с приложением «оживающее фото»

Практика Выполнение упражнений по теме с использованием инструментов программы AdobeIllustrator, приложением «Оживающее фото» Создание анимационных видеороликов

Форма контроля Оценка выполненного задания

Модуль «Редактор верстки AdobeInDesign»

Цель: формирование представления о работе в программе графического редактора Photoshop

Задачи:

Обучающие:

- знакомство с инструментами работы в программе графического редактора Photoshop

Развивающие:

- развитие навыков использования инструментов программы графического редактора Photoshop

Воспитательные:

- формирование интереса к истории печатной и рекламной продукции

Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен знать:

- виды монтажа;
- история печатной продукции;
- кривые (контуры) Безье; сложная деформация векторных изображений;
- композиция в полиграфии: основные принципы и положения
- структуру документа, свойства текста, абзаца, страницы, документа; правила набора текстов; оформления документов.
- растровое представление графической информации;

- методы ретуширования; масштабирование изображения.
- Иметь представление об афишах Альфонса Мухи, Тулуза Лотрека; плакатной живописи СССР
- Обучающийся должен уметь:
- использование систем оптического распознавания символов; конвертирование текстовых файлов; подготовка таблиц;
- редактирование текстов; написание и оформление доклада, реферата; представление работ;
- работа над созданием флаера, пригласительного билета, конверта.
- создание и редактирование контуров; изменение атрибутов контура, трансформация контура; создание комбинированных объектов; создание групп перетекания и градиентов;
- Обучающийся должен приобрести навык:
- применение методов ретуширования; трансформация слоев для монтажа; создание текстур, растровые фильтры; проектирование творческой работы;
- работа над созданием открыток, афиш, календарей, газеты, книги и др

Учебно-тематический план модуля «Редактор верстки AdobeInDesign»

№	Наименование модуля программы	Количество часов			Формы обучения/аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
I	Модуль «Редактор верстки AdobeInDesign»	24	8	16	
1	Программа AdobeInDesign: состав, особенности. Интерфейс	6	2	4	Практикум
2	Основные приемы работы в редакторе верстки AdobeInDesign	6	2	4	Практикум
3	Дизайн и макеты	6	2	4	Практикум
4	Текст. Типографика. Стили	6	2	4	Практикум

Содержание модуля «Редактор верстки AdobeInDesign»

Тема1 Программа AdobeInDesig.

Теория Знакомство с историей создания печатной, рекламной продукции (афиши Альфонса Мухи, Тулуза Лотрека; плакатной живописи СССР), назначением программы, ее интерфейсом, инструментами.

Практика Выполнение упражнений на отработку навыков работы с инструментами программы AdobeInDesig

Форма контроля Оценка выполненного задания

Тема 2 Основные приемы работы в редакторе верстки AdobeInDesign

Теория Знакомство с возможностями верстки AdobeInDesign.

Кривые (контуры) Безье; сложная деформация векторных изображений; растровое представление графической информации.

Практика Выполнение упражнений с использованием инструментов редактора верстки AdobeInDesign

Форма контроля Оценка выполненного задания

Тема 3 Дизайн и макеты

Теория Знакомство с макетами для создания видов печатной продукции: газет, афиш, флаеров, календарей и др. Особенности композиции в полиграфии: основные принципы и положения. Методы ретуширования; масштабирование изображения. Трансформация слоев для монтажа; создание текстур, растровые фильтры; проектирование творческой работы

Практика Созданием макета для печатной продукции: афиши, флаера, газеты

Форма контроля Оценка выполненного задания

Тема 4 Текст. Типографика. Стили

Теория Знакомство со структурой документа, свойствами текста, абзаца, страницы, документа; правилами набора текстов; оформления документов. Шрифты, их виды и назначение. Знакомства с разными стилями написания текста

Практика Составление текстов для рекламы, афиши, заметки в газету.

Форма контроля Оценка выполненного задания

Методическое обеспечение программы «Студия графического дизайна и анимации»

Модуль «Компьютерный дизайн»

Тема 1. Введение в программу. Компьютерный дизайн: история, понятия.

Нормативно-правовая база дизайна

Методы работы: беседа, наглядный в виде мультимедийной презентации, вопросно-ответный, анкетирование

Форма подведения итогов Анкетирование учащихся

Материально-техническое оснащение: оборудование студии графического дизайна и анимации: стулья, столы, ноутбуки, графические планшеты, бумага, авторучка.

Тема 2. Роль графического дизайна в визуальной коммуникации

Методы работы: беседа, наглядный в виде мультимедийной презентации, вопросно-ответный

Форма подведения итогов Ответы учеников

Материально-техническое оснащение: оборудование студии графического дизайна и анимации: стулья, столы, ноутбуки, графические планшеты

Тема 3. Признаки креативности в компьютерном дизайне Способы развития креативного мышления

Методы работы: беседа, наглядный в виде мультимедийной презентации, вопросно-ответный, игровой тренинг с выполнением практических заданий

Форма подведения итогов рефлексия в завершении игрового тренинга

Материально-техническое оснащение: оборудование студии графического дизайна и анимации: стулья, столы, ноутбуки, графические планшеты, бумага, авторучка, флипчарт, бумага для флипчарта, маркеры

Тема 4. Проектирование в компьютерном дизайне

Методы работы: беседа, наглядный в виде мультимедийной презентации, вопросно-ответный, проектирование

Форма подведения итогов презентация проектной идеи

Материально-техническое оснащение: оборудование студии графического дизайна и анимации: стулья, столы, ноутбуки, графические планшеты, бумага, авторучка

Модуль «Композиция в компьютерном дизайне»

Тема 1 Композиция и ее виды

Методы работы: беседа, наглядный в виде мультимедийной презентации, вопросно-ответный, практический метод

Форма подведения итогов выполнение практических заданий

Материально-техническое оснащение: оборудование студии графического дизайна и анимации: стулья, столы, ноутбуки, графические планшеты

Тема 2 Закономерности восприятия формы и пространства

Методы работы: беседа, наглядный в виде мультимедийной презентации, вопросно-ответный, практический метод

Форма подведения итогов выполнение практических заданий

Материально-техническое оснащение: оборудование студии графического дизайна и анимации: стулья, столы, ноутбуки, графические планшеты

Тема 3 Перспектива и ее виды

Методы работы: беседа, наглядный в виде мультимедийной презентации, вопросно-ответный, практический метод

Форма подведения итогов выполнение практических заданий

Материально-техническое оснащение: оборудование студии графического дизайна и анимации: стулья, столы, ноутбуки, графические планшеты

Тема 4 Средства композиции

Методы работы: беседа, наглядный в виде мультимедийной презентации, вопросно-ответный, практический метод

Форма подведения итогов выполнение практических заданий

Материально-техническое оснащение: оборудование студии графического дизайна и анимации: стулья, столы, ноутбуки, графические планшеты

Тема 5. Построение композиции:

Методы работы: беседа, наглядный в виде мультимедийной презентации, вопросно-ответный, практический метод

Форма подведения итогов выполнение практических заданий

Материально-техническое оснащение: оборудование студии графического дизайна и анимации: стулья, столы, ноутбуки, графические планшеты

Модуль «Графический редактор AdobeIllustrator»

Тема1 Программа AdobeIllustrator.

Методы работы: беседа, наглядный в виде мультимедийной презентации, вопросно-ответный, практический метод

Форма подведения итогов выполнение практических заданий

Материально-техническое оснащение: оборудование студии графического дизайна и анимации: стулья, столы, ноутбуки, графические планшеты

Тема 2 Объекты, макеты, текст

Методы работы: беседа, наглядный в виде мультимедийной презентации, вопросно-ответный, практический метод

Форма подведения итогов выполнение практических заданий

Материально-техническое оснащение: оборудование студии графического дизайна и анимации: стулья, столы, ноутбуки, графические планшеты

Тема 3 Работа с цветом. Цветовые модели

Методы работы: беседа, наглядный в виде мультимедийной презентации, вопросно-ответный, практический метод

Форма подведения итогов выполнение практических заданий

Материально-техническое оснащение: оборудование студии графического дизайна и анимации: стулья, столы, ноутбуки, графические планшеты

Тема 4 Работа с растровыми изображениями

Методы работы: беседа, наглядный в виде мультимедийной презентации, вопросно-ответный, практический метод

Форма подведения итогов выполнение практических заданий

Материально-техническое оснащение: оборудование студии графического дизайна и анимации: стулья, столы, ноутбуки, графические планшеты

Тема 5. Использование спецэффектов

Методы работы: беседа, наглядный в виде мультимедийной презентации, вопросно-ответный, практический метод

Форма подведения итогов выполнение практических заданий

Материально-техническое оснащение: оборудование студии графического дизайна и анимации: стулья, столы, ноутбуки, графические планшеты

Модуль «Графический редактор Photoshop»

Тема1 Программа AdobeIllustrator.

Методы работы: беседа, наглядный в виде мультимедийной презентации, вопросно-ответный, практический метод

Форма подведения итогов выполнение практических заданий

Материально-техническое оснащение: оборудование студии графического дизайна и анимации: стулья, столы, ноутбуки, графические планшеты

Тема 2 Техника рисования

Методы работы: беседа, наглядный в виде мультимедийной презентации, вопросно-ответный, практический метод

Форма подведения итогов выполнение практических заданий

Материально-техническое оснащение: оборудование студии графического дизайна и анимации: стулья, столы, ноутбуки, графические планшеты

Тема 3 Управление тоном и цветом

Методы работы: беседа, наглядный в виде мультимедийной презентации, вопросно-ответный, практический метод

Форма подведения итогов выполнение практических заданий

Материально-техническое оснащение: оборудование студии графического дизайна и анимации: стулья, столы, ноутбуки, графические планшеты

Тема 4 Анимация

Методы работы: беседа, наглядный в виде мультимедийной презентации, вопросно-ответный, практический метод

Форма подведения итогов выполнение практических заданий

Материально-техническое оснащение: оборудование студии графического дизайна и анимации: стулья, столы, ноутбуки, графические планшеты

Модуль «Редактор верстки AdobeInDesign»

Тема1 Программа AdobeInDesig.

Методы работы: беседа, наглядный в виде мультимедийной презентации, вопросно-ответный, практический метод

Форма подведения итогов выполнение практических заданий

Материально-техническое оснащение: оборудование студии графического дизайна и анимации: стулья, столы, ноутбуки, графические планшеты

Тема 2 Основные приемы работы в редакторе верстки AdobeInDesign

Методы работы: беседа, наглядный в виде мультимедийной презентации, вопросно-ответный, практический метод

Форма подведения итогов выполнение практических заданий

Материально-техническое оснащение: оборудование студии графического дизайна и анимации: стулья, столы, ноутбуки, графические планшеты

Тема 3 Дизайн и макеты

Методы работы: беседа, наглядный в виде мультимедийной презентации, образцов сувенирной и печатной продукции, вопросно-ответный, практический метод

Форма подведения итогов выполнение практических заданий

Материально-техническое оснащение: оборудование студии графического дизайна и анимации: стулья, столы, ноутбуки, графические планшеты

Тема 4 Текст. Типографика. Стили

Методы работы: беседа, наглядный в виде мультимедийной презентации, вопросно-ответный, практический метод

Форма подведения итогов выполнение практических заданий

Материально-техническое оснащение: оборудование студии графического дизайна и анимации: стулья, столы, ноутбуки, графические планшеты

Список используемой литературы

Литература для педагога

1. Гин, А. Приемы педагогической техники / А. Гин. – М.: Вита-пресс, 2009
2. Кимберли Э. Графический дизайн. Принцип сетки". СПб: Издательство ООО «Питер Пресс», 2014г. Бэрри П. Изучаем программирование на Python. – Москва: Эксмо, 2021. Текст непосредственный.
3. Кнабе, Г.А. Photoshop CS2. Эффективное руководство для новичков. Самоучитель / Г.А. Кнабе. – М.: ИТ-пресс, 2008
4. Комолова, Н.В. CorelDrawX8. Самоучитель / Н.В. Комолова, Е.С. Яковлева. – М.: BHV, 2016
5. ЛауэрД. "Основы дизайна". СПб: Издательство ООО «Питер Пресс», 2019г.
6. Леонтьев, Ю. CorelDRAW– 2000/ Ю. Леонтьев. – СПб: Питер, 2000
7. Луптон Э. "Графический дизайн. Базовые концепции". СПб: Издательство ООО «Питер Пресс», 2017г.
8. Луций, С.А. Самоучитель PhotoShop7 / С.А. Луций. – СПб: Питер, 2005
9. Маргулис, Д. Photoshop6 для профессионалов классическое руководство по цветокоррекции. /Пер. сангл./ДенМаргулис. – М: 2001
10. Молочков В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель / В.П. Молочков. – СПб: Питер, 2004
11. Смикилас М. "Инфографика. Коммуникация и влияние при помощи изображений" СПб: Издательство ООО «Питер Пресс», 2014г.
12. ТуэмлоуЭ. «Графический дизайн: фирменный стиль». М.: Астрель, АСТ, 2006 6. Фаворский В. «О шрифте». Новосибирск: Издательство «Шрифт». 2016г.

13. Эйри Д. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера (2-е издание). СПб: Издательство ООО «Питер Пресс», 2016г.

Литература для обучающихся и родителей

1. Леонтьев, Ю. CorelDRAW– 2000/ Ю. Леонтьев. – СПб: Питер, 2000
2. Луций, С.А. Самоучитель PhotoShop7 / С.А. Луций. – СПб: Питер, 2005
3. Маргулис, Д. Photoshop6 для профессионалов классическое руководство поцветокоррекции. /Пер. сангл./ДенМоргулис. – М: 2001
4. Молочков В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель / В.П. Молочков. – СПб: Питер, 2004.
5. Шерман, У. Скetchи. 50 креативных заданий для дизайнеров / Уитни Шерман. – СПб.: Питер, 2015
6. Бурмистрова, А. В. Основы графического дизайна: Учебное пособие. — М.: Изд-во "Знание", 2020.
7. Волков, И. Н. Цвет в дизайне. — М.: Астрель, 2019.
8. Григорович, Р. Л. Типографика в дизайне: Учебник. — СПб.: Питер, 2021.
9. Зайцева, М. А. Основы композиции. — М.: Издательство РГСУ, 2022.
10. Петров, А. О. Основы графического дизайна: Практическое руководство. — М.: АСТ, 2021.

Интернет-ресурсы

1. Бесплатные курсы и ресурсы по графическому дизайну. Canva Design School. [Электронный ресурс]- URL: <https://www.canva.com/learn/design-school>
2. Блог с советами и ресурсами для графических дизайнеров. Design Shack - [Электронный ресурс]- URL: <https://designshack.net>
3. Графический дизайн: курсы от ведущих университетов. Coursera - [Электронный ресурс]- URL: <https://www.coursera.org>
4. Есенкова Е.А. Современное учебное занятие в учреждении дополнительного образования детей//Сайт metod-kopilka.ru - [Электронный ресурс]- URL: <http://www.patriotvrn.ru/metod-kopilka>
5. Графический дизайн - [Электронный ресурс]- URL: <https://www.youtube.com>
6. Курсы по графическому дизайну на разные темы и уровни - [Электронный ресурс]- URL: <https://www.udemy.com>
7. Онлайн-курсы по графическому дизайну. Skillshare - [Электронный ресурс]- URL: <https://www.skillshare.com>
8. Официальные уроки по программам Adobe для графического дизайна. Adobe Creative Cloud Tutorials - [Электронный ресурс]- URL: <https://helpx.adobe.com/creative-cloud/tutorials-explore.html>
9. Платформа для демонстрации креативных работ - [Электронный ресурс]- URL: <https://www.behance.net>
10. Платформа для фриланс-дизайнеров и конкурсов. 99designs - [Электронный ресурс]- URL: <https://99designs.com>
11. Сообщество дизайнеров для обмена работами и идеями. - [Электронный ресурс]- URL: <https://dribbble.com>
12. Сообщество для обсуждения тем, связанных с графическим дизайном - [Электронный ресурс]- URL: <https://www.graphicdesignforum.com>
13. Уроки Photoshop (статьи и видео уроки по фотошопу - [Электронный ресурс] - URL: <https://photoshop-master.ru/articles/>