

Министерство образования Ярославской области
Государственное профессиональное образовательное учреждение
Ярославской области
Переславский колледж им. А. Невского

Принята на заседании
научно-методического совета
от «11» 05 2025 г.
Протокол № 8

УТВЕРЖДАЮ
директор ГПОУ ЯО
Переславского колледжа
им. А. Невского



В.В. Белова
2025 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности

«Графический дизайн»

Возраст обучающихся: 11-15 лет
Срок реализации: 1 год

Составитель: Зверева А.К.,
педагог дополнительного образования

Переславль – Залесский муниципальный округ
г. Переславль-Залесский, 2025

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка
 - 1.1 Нормативно-правовые основы разработки программы
 - 1.2 Направленность программы
 - 1.3 Цель и задачи программы
 - 1.4 Актуальность, новизна и значимость программы
 - 1.5 Отличительные особенности программы
 - 1.6 Категория обучающихся
 - 1.7 Условия и сроки реализации программы
 - 1.8 Планируемые результаты и способы определения результативности образовательного процесса
2. Учебно-тематический план и календарный учебный график
3. Содержание программы
4. Методическое обеспечение программы
5. Материально-техническое обеспечение
6. Список литературы и иных источников

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Нормативно-правовые основы разработки программы

- Федеральный закон от 29.12.12 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей";
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.364820 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (в редакции от 15 мая 2023 г.);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р;
- Стратегия научно-технологического развития Российской Федерации, утверждённая Указом Президента Российской Федерации от 28 февраля 2024 года № 145;
- Постановление Правительства Ярославской области от 06.04.2018 №235-п «О создании регионального модельного центра дополнительного образования детей»;
- Постановление правительства № 527-п 17.07.2018 «О внедрении системы персонифицированного финансирования дополнительного образования детей» (в редакции постановления Правительства области от 24.10.2024 г. № 1081-п) Концепция персонифицированного дополнительного образования детей в Ярославской области;
- Приказ департамента образования ЯО от 27.12.2019 №47-нп Правила персонифицированного финансирования ДОД.
- Устав государственного профессионального образовательного учреждения Ярославской области Переславского колледжа им. А. Невского
- Положение О структурном подразделении Центр цифрового образования детей «IT-куб».

1.2. Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» относится к программам технической направленности.

1.3. Цели и задачи образовательной программы

Цель- Обучить навыкам и умениям использования графических редакторов и сопутствующих приложений как средствами решения практических задач в области графического дизайна.

Задачи:

1. Обучающие:

- расширение представления обучающихся о возможностях компьютера, областях его применения;
- формирование системы базовых знаний и навыков для практической работы с векторной и растровой графикой;
- обучение использованию программного обеспечения: ПО - Adobe Illustrator СС, ПО - Adobe Photoshop СС.
- сформировать у обучающихся систему представлений о себе, собственных возможностях, способностях и ресурсах;
- освоить основные понятия и категории, влияющие на выбор профессии.

2. Развивающие:

- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников;
- развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности;
- развить навыки анализа своих интересов, способностей, возможностей для их дальнейшего развития и возможного применения в учебной и профессиональной деятельности.
- формирование творческого подхода к поставленной задаче.

3. Воспитательные:

- воспитание эстетического отношения к действительности, трудолюбия, аккуратности, усидчивости, терпения, умения довести начатое дело до конца, взаимопомощи при выполнении работы;
- воспитание умения и навыков межличностного сотрудничества.

1.4. Актуальность, новизна и значимость программы

Актуальность программы обусловлена стремительными изменениями в сфере информационных технологий, которые являются неотъемлемой частью учебного и научного прогресса. Для творческой личности персональный компьютер предоставляет неограниченные возможности для совершенствования. Информационные технологии не стоят на месте, происходит постоянное обновление, вследствие чего появляется необходимость постоянно совершенствовать знания в этой области. Знакомство с новыми программными продуктами и новыми методиками, отсутствие качественных учебно-методических изданий – всё это актуализирует потребность в создании подобных программ.

Новизна программы заключается в том, что она не дублирует общеобразовательную программу в области информатики. Ее задачи иные – развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся; воспитание правильных моделей поведения в областях применения растровой и векторной графики.

Особое внимание в данной программе уделяется проектной деятельности, которая даёт возможность максимально проявить творческий потенциал ребёнка, на практике раскрыть синтез пространственных видов искусства, научить ребёнка планировать свою творческую деятельность, ориентироваться во времени, видеть конечную цель творческого процесса.

В результате освоения детьми программы, предполагается формирование у них самостоятельного творческого мышления, которое поможет им на пути к успеху не только в области искусства и дизайна, но и в других областях деятельности.

1.5. Отличительные особенности образовательной программы

Отличительные особенности данной программы в том, что она дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации. Открывает возможности не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

1.6. Категория обучающихся

Данная программа разработана для работы с обучающимися от 11 до 15 лет (5-9 классы). Программа не адаптирована для обучающихся с ОВЗ.

1.7. Условия и сроки реализации образовательной программы

К занятиям допускаются дети без специального отбора.

Наполняемость группы не менее 8 и не более 12 человек. Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа (по 30-45 минут в зависимости от формы обучения и вида занятий) с 10 минутным перерывом.

Объем учебной нагрузки в год – 144 часа, в неделю – 4 часа. Продолжительность учебного года – 36 недель.

Занятия проводятся в кабинете «Программирование на Python и базовые навыки программирования на C-подобных языках», оборудованном согласно санитарно-эпидемиологическим правилам и нормативам СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей".

Форма обучения – очная. Форма занятий - групповая, по подгруппам, в парах. Виды занятий указаны в разделе 4.

Форма аттестации – промежуточная, с применением различных видов контроля.

1.8. Планируемые результаты и способы определения результативности образовательного процесса

Личностные результаты:

- знать и применять правила техники безопасности в специализированном кабинете, адекватно оценивать пользу и вред от работы за компьютером, уметь организовать свое рабочее время, распределить силы;
- развитие любознательности и формирование интереса к изучению техники и технических наук;
- развитие интеллектуальных и творческих способностей; - воспитание ответственного отношения к труду; - формирование мотивации дальнейшего изучения техники.

Метапредметные результаты:

- развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности;
- формирование творческого подхода к поставленной задаче;
- ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения.

Познавательные универсальные учебные действия:

- познавательные: излагать полученную информацию, интерпретируя ее в контексте решаемой задачи;
- самостоятельно выстраивать рассуждения;
- выбирать из предложенных и самостоятельно искать средства для решения задач;
- самостоятельно разрабатывать проектные продукты, используя разнообразные источники и материалы, оформлять результаты своей деятельности, представлять их на современном уровне.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- строить позитивные отношения в процессе учебной деятельности, критически относиться к своему мнению, корректировать его;
- корректно и аргументированно отстаивать свою точку зрения;

-целенаправленно использовать информационные ресурсы для достижения цели, осуществления совместной продуктивной деятельности.

Способы отслеживания результатов освоения программы учащимися:

Формы подведения итогов реализации дополнительной программы

- участие в конкурсах;
- практическая работа;
- опрос;
- создание и представление индивидуального творческого проекта.

Итоговая оценка развития личностных качеств воспитанника производится по трём уровням:

- «высокий»: положительные изменения личностного качества воспитанника в течение учебного года признаются как максимально возможные для него;
- «средний»: изменения произошли, но воспитанник потенциально был способен к большему;
- «низкий»: изменения не замечены.

Результатом усвоения обучающимися Программы по каждому уровню являются: устойчивый интерес к занятиям основ графического дизайна, результаты достижений в массовых мероприятиях различного уровня.

2. Учебно-тематический план и календарный учебный график «Основы графического дизайна»

№	Раздел и темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие. Техника безопасности. Понятие о дизайне.	1	1	2	Опрос
2	Основы теории и истории дизайна.	1	1	2	Опрос
3	Инфографика.	6	8	14	Практическая работа
4	Леттеринг.	4	14	18	Практическая работа
5	Работа в редакторе Adobe Illustrator.	2	48	50	Практическая работа
6	Календарь.	2	12	14	Практическая работа
7	Фирменный стиль.	4	28	32	Практическая работа
8	Проектная деятельность.	-	10	10	Практическая работа
9	Защита проекта.	-	2	2	Контрольная работа
	Итого			144	

Календарный учебный график

Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Общее количество часов по программе	Режим занятий
1.09.2025	31.05.2026	144	2 раза в неделю по 2 часа

Месяц	Тема занятия	Форма проведения	Кол-во часов	Форма контроля
Сентябрь	Вводное занятие. Техника безопасности. Понятие о дизайне.	Теоретическое и практическое занятие с некомпьютерной активностью.	2	Опрос
	Основы теории и истории дизайна.	Теоретическое занятие с некомпьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Инфографика.	Теоретическое занятие с некомпьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Типы инфографики.	Теоретическое занятие с некомпьютерной активностью.	2	Практическая работа, опрос.
	Область применения инфографики.	Теоретическое занятие с некомпьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Плюсы и минусы инфографики.	Практическое занятие с некомпьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Сервисы для создания инфографики.	Практическое занятие с некомпьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Выбор темы для создания индивидуальной инфографики.	Практическое занятие с некомпьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Создание индивидуальной инфографики.	Практическое занятие с некомпьютерной активностью.	2	Практическая работа.
Октябрь	Леттеринг.	Теоретическое занятие с некомпьютерной активностью.	2	Практическая работа, опрос.

	Отличие леттеринга от каллиграфии.	Теоретическое занятие с некомпьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Область применения леттеринга.	Практическое занятие с некомпьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Стили леттеринга.	Практическое занятие с некомпьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Необходимые материалы для создания леттеринга.	Практическое занятие с некомпьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Выбор темы для создания индивидуального леттеринга.	Практическое занятие с некомпьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Выбор стиля для создания индивидуального леттеринга.	Практическое занятие с некомпьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Эскиз индивидуальной работы.	Практическое занятие с некомпьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Эскиз индивидуальной работы.	Практическое занятие с некомпьютерной активностью.	2	Практическая работа.
Ноябрь	Работа в редакторе Adobe Illustrator.	Теоретическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Интерфейс графического редактора.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Набор инструментов.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.

	Палитра цветов.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Создание компьютерного рисунка.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Компьютерный рисунок с использованием геометрических фигур.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Выбор геометрических фигур.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Создание компьютерного рисунка при помощи простых геометрических фигур.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Редактирование компьютерного рисунка.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
Декабрь	Работа со слоями.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Работа со слоями.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Работа с цветом.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Способы заливки и обводки.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа, опрос.

	Дублирование объектов.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Выравнивание объектов.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Способы выравнивания рисунка.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа, опрос.
	Инструменты рисования на панели инструментов.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа, опрос.
	Инструменты рисования на панели инструментов.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
Январь	Инструмент текст.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Работа со шрифтами.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Инструмент перо.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Знакомство с инструментом перо.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Использование инструмента перо в работе.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Редактирование контуров.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.

	Трансформирование объектов.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Календарь.	Теоретическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Виды календарей.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
Февраль	Концепция дизайна календаря.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Выбор стиля календаря для создания индивидуальной работы.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа, опрос.
	Создание календаря в программе.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Создание макета календаря.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Презентация готовой продукции.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа, опрос.
Март	Фирменный стиль.	Теоретическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Основа разработки фирменного стиля.	Теоретическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Макет фирменного стиля.	Практическое занятие с	2	Практическая работа.

		компьютерной активностью.		
	Компоненты фирменного стиля.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Логотип.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Фирменный знак.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Эмблема.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Палитра цветов.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Восприятие цвета.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Выбор цвета.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
Апрель	Шрифты.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Графические элементы.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Текстуры.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Модульная сетка.	Практическое занятие с	2	Практическая работа.

		компьютерной активностью.		
	Вертикальное деление формата.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
	Горизонтальное деление формата.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.
Май	Ознакомление с темами для проектной работы.	Практическое занятие с некомпьютерной и компьютерной активностями.	2	Практическая работа, опрос.
	Выбор темы для проектной работы.	Практическое занятие с некомпьютерной и компьютерной активностями.	2	Практическая работа, опрос.
	Подготовка макета проектной работы.	Практическое занятие с некомпьютерной и компьютерной активностями.	2	Практическая работа, опрос.
	Подготовка макета проектной работы.	Практическое занятие с некомпьютерной и компьютерной активностями.	2	Практическая работа, опрос.
	Подготовка презентации для защиты индивидуального проекта.	Практическое занятие с некомпьютерной и компьютерной активностями.	2	Практическая работа, опрос.
	Итоговое занятие. Защита проекта.	Практическое занятие с компьютерной активностью.	2	Практическая работа.

3. Содержание образовательной программы

Раздел 1. Вводное занятие. Техника безопасности. Понятие о дизайне (2 ч)

Теория. Ознакомление обучающихся с курсом обучения. Требования по безопасности труда и пожарной безопасности на занятиях. Правила внутреннего распорядка учебного кабинета. Виды дизайна. Основные инструменты и материалы дизайнера. Шаблоны (целевое назначение, правила использования).

Практика. Выполнение простого рисунка на листке бумаги «Магия карандашного рисунка».

Раздел 2. Основы теории и истории дизайна (2 ч)

Теория. Знакомство с профессией дизайнера. Его инструменты и объекты труда. Определение уровня обученности ребенка.

Практика. Игра «Развитие воображения».

Раздел 3. Инфографика (14 ч)

Теория. Термин «Инфографика», плюсы и минусы, где и как применяется инфографика.

Практика. Создание индивидуальной инфографики.

Раздел 4. Леттеринг (18 ч)

Теория. Область применения леттеринга, виды, использование.

Практика. Выбор цитаты, стиля письма для выполнения индивидуальной работы.

Раздел 5. Работа в редакторе Adobe Illustrator (50 ч)

Теория. Изучение принципа работы с векторной графикой. Изучение интерфейса графического редактора. Знакомство с Главным меню, меню Опций, Панелью инструментов, рабочей областью.

Практика. Настройка рабочего пространства редактора Adobe Illustrator.
Обучение работе с инструментарием графической программы.

Раздел 6. Календарь (14 ч)

Теория. Виды календарей, основное назначение календаря.

Практика. Выбор стиля календаря и создание индивидуальной работы.

Раздел 7. Фирменный стиль (32 ч)

Теория. Компоненты фирменного стиля, логотип и его составляющие, паттерн.

Практика. Интерактивная игра.

Раздел 8. Проектная деятельность (10 ч)

Практика. Выбор темы для итоговой работы из предложенных вариантов.

Примерный перечень тем для индивидуальных проектов:

1. «Разработка дизайна календаря»;
2. «Разработка фирменного стиля для ресторана»;
3. «Разработка фирменного стиля для турагентства».

Раздел 9. Защита проекта (2)

Практика. Защита индивидуальных проектов в программе Adobe Illustrator.

4. Организационно-педагогические условия

4.1. Методическое обеспечение программы

-ручки, цветные карандаши, клей, ножницы, точилка;

-бумага формата А4, цветная бумага формата А4.

4.2. Материально-техническое обеспечение программы

Кабинет, оснащенный компьютерной техникой на 1 ученика:

Ноутбук

Мышь

На кабинет:

МФУ (Копир, принтер, сканер), А4, ч/б, лазерный

Сетевой настенный корпус с монтажной рамой

Моноблочное интерактивное устройство

Напольная мобильная стойка для интерактивных досок с площадкой для крепления проекторов к стойке

Рекомендуемое учебное оборудование (на группу из 12 учащихся):

Основное оборудование и материалы	Кол- во	Ед. изм
Листы бумаги формата А4	12	шт.
Листы бумаги формата А3	12	шт.
Цветные карандаши в упаковке	6	шт.
Карандаш черно графитный НВ	12	шт.
Цветные фломастеры в упаковке	6	шт.
Цветные лайнеры в упаковке	6	шт.
Папка скоросшиватель	12	шт.
Ластик	12	шт.
Механическая точилка для карандашей	1	шт.
Настольная подложка для занятия творчеством	12	шт.
Линейка	12	шт.
Цветная бумага	12	шт.
Цветной картон	12	шт.

4.3. Кадровое обеспечение программы

Программу реализуют педагогические работники:

- педагог структурного подразделения Центр цифрового образования «IT-куб».

- формы промежуточной аттестации могут быть организованы педагогом-организатором или методистами;
- работа над командными проектами, участие в соревнованиях и конференциях предусматривает сотрудничество с наставниками от работодателей, инженером-преподавателем.

5. Список литературы и иных источников

Список использованной литературы:

1. В. Папанек, «Дизайн реального мира», М.: Изд. «Дмитрий Аронов». 2023.
2. С. Уэйншенк, «100 главных принципов дизайна», М.: Изд. «Питер». 2023.
3. В. Лаптев, «Русская инфографика», М.: Изд. «Политехнический университет (Санкт-Петербург)». 2023.
4. В. Лаптев, «Проектные основы инфографики», М.: Изд. «Аватар». 2024.

Список рекомендуемой литературы:

1. Л. Заголова, «Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум», М.: Изд. «БИНОМ. Лаборатория знаний». 2023.
2. В. Бухвалов, «Развитие учащихся в процессе творчества и сотрудничества», М.: Изд. «Центр «Педагогический поиск»». 2023.

Интернет-ресурсы:

1. <https://media.contented.ru/osnovy/napravleniya/chto-takoe-graficheskij-dizajn/> Что такое графический дизайн и для чего он нужен.
2. <https://deziiign.ru/project/2c272987a00d4af5b55277c09c9b2dd8> Геометрия в графическом дизайне.
3. <https://practicum.yandex.ru/blog/chto-takoe-infografika-i-kak-ee-sdelat/> Что такое инфографика.
4. <https://www.rbc.ru/life/news/67864c6e9a7947745c1e28e1> Что такое леттеринг и как ему научиться.