

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №17 ВАСИЛЕОСТРОВСКОГО
РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

Программа принята

на педагогическим советом ГБОУ СОШ №17

протокол №10 от «16» июня 2017 г.

Утверждена

Директор ГБОУ СОШ №17

_____ Т.В.Корниенко

Приказ № 49-ОД от 16 июня 2017 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Графический дизайн»

Возраст обучающихся: 11-16 лет

Срок реализации: 2 года

Разработчик программы:

Кутузова Екатерина Викторовна,

педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа объединения «Графический дизайн» позволяет познакомиться с основными законами дизайнерского искусства. Освоение программы формирует теоретические и практические знания, которые применяются при изучении большинства направлений современного дизайна.

Программа объединения «Графический дизайн» направлена на приобретение обучающимися знаний, умений и навыков по выполнению графических проектов способами компьютерных технологий, овладение способами применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности.

Знания, полученные при освоении данной программы могут стать фундаментом для дальнейшего освоения компьютерных программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования и анимации.

Общеобразовательная программа «Графический дизайн» в ходе изучения возможностей графических программ обеспечивает развитие творческих способностей ребенка, формирование устойчивого интереса к творческой деятельности, способствует его эстетическому воспитанию. Программа относится к **технической направленности**.

Уровень освоения – общекультурный.

Цель программы: освоение современных программных средств для дизайна, а также художественно-эстетическое развитие личности учащегося на основе приобретенных им в процессе освоения программы «Графический дизайн» художественно-исполнительских и теоретических знаний, умений и навыков.

Задачи первого года обучения:

Обучающие:

- обучение навыкам самостоятельной работы с графическими программами;
- изучение форматов графических файлов и целесообразности их использования при работе с различными графическими программами;
- применение основ компьютерной графики в различных графических программах;
- умение создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ;
- знакомство с основными законами, закономерностями, правилами и приемами композиции;

Воспитательные:

- воспитание интереса к изобразительному искусству, художественному творчеству, основам компьютерного дизайна;
- формирование нравственного и художественно-эстетического воспитания учащихся.

Развивающие:

- развитие способностей к художественно-исполнительской деятельности;
- приобретение опыта творческой деятельности;
- выявление и развитие творческих способностей учащихся.

Задачи второго года обучения:

Обучающие

- Приобретение базовых практических знаний и навыков, необходимых для разработки объектов растровой, векторной графики.
- Приобретение творческих навыков

Развивающие

- Формировать познавательную и творческую деятельность учащихся
- Развивать эмоциональные возможности в процессе создания творческих проектов по анимации и графике.
- Улучшить память и мышление, а также воображение

Воспитательные:

- Выработка навыков активного участия работы в коллективе
- Развитие интереса к изучению современной информатики
- Формирование основ культуры поведения, культуры общения, культуры гигиены;
- Формирование трудолюбия, ответственности.

Условия реализации программы

Срок реализации данной программы составляет 2 года: на первом году обучения 3 часа в неделю (108 часов в год), на втором году – 3 часа (108 часов в год).

Возраст обучающихся - от 11 до 16 лет.

Численность групп составляет:

на первом году обучения – 15 человек;

на втором году обучения – 12 человек.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

В качестве основных форм работы выбраны следующие:

- беседа;
- демонстрация материала;
- практические занятия за компьютерами;
- работа в парах и малых группах.

- отдельный кабинет, рассчитанный на 15 человек, с хорошим освещением;

- компьютеры, оснащенные необходимым программным обеспечением;

- альбом для зарисовок, простой карандаш, ластик.

Для работы в рамках данной программы требуется следующее программное обеспечение:

- Microsoft PowerPoint;

- Adobe Photoshop;

- CorelDRAW.

Ожидаемые результаты:

Предметные результаты:

- знание способов и инструментов редактирования и изменения текста в Adobe Photoshop;
- знание основных принципов редактирования изображений и создания коллажа в Adobe Photoshop
- умение последовательно поэтапно работать над созданием растровых изображений;
- умение компоновать различные объекты для создания цельной композиции;
- умение создавать коллаж, законченное изображение с фоном и текстом.

Метапредметные результаты:

- Умение понимать и принимать учебную задачу, сформулированную учителем;
- Умение планировать свои действия на отдельных этапах работы;
- Умение осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности;
- Способность понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий;
- Способность включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность
- Способность работать в группе, учитывать мнения партнёров, отличные от собственных,
- обращаться за помощью, формулировать свои затруднения;

Личностные результаты:

- потребность сотрудничества со сверстниками, доброжелательное отношение к сверстникам, бесконфликтное поведение,
- стремление прислушиваться к мнению одноклассников; инициатива и ответственность за результаты обучения, готовность и способность к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию.

Чтобы выявить результат, в конце каждой темы предусмотрено отдельное занятие, на котором подводится итог деятельности учащихся. Формой такого занятия может служить как круглый стол с участниками объединения, так и выставка на уровне школы.

В качестве долгосрочного контроля результативности по данной программе служит участие в выставках различных уровней.

Кроме того, предполагается обращать внимание на такой результат, как удовлетворенность учащихся своей деятельностью в рамках данного курса.

Для проверки знаний учащихся предусмотрен тестовый контроль, проверка теоретических знаний с использованием тестов и карточек, фронтальная и индивидуальная беседа, участие в выставках и конкурсах. Контроль может быть проведен по темам, полугодовой и итоговый.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№	Тема	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Основы работы с компьютером.					
1.	Вводное занятие	4	4	-	Фронтальная
2.	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе	2	1	1	Фронтальная
3.	Устройство компьютера	2	1	1	Групповая
4.	Создание нового документа. Открытие и закрытие документа. Сохранение документа.	2	1	1	Комбинированная
Раздел 2. Основы работы с растровыми графическими редакторами.					
5.	Основы работы с графической программой Paint.net.	8	2	6	Комбинированная
6.	Растровая и векторная графика.	4	3	1	
7.	Интерфейс программы Adobe Photoshop	6	2	4	Групповая
8.	Основные принципы редактирования растровых изображений.	30	9	21	Комбинированная
9.	Основные принципы коллажирования.	30	7	23	Комбинированная
10.	Участие в конкурсах.	18	2	16	Комбинированная
11.	Итоговое занятие.	2	1	1	Фронтальная
	Итого:	108	33	75	

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 2 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№	Тема	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Основы работы с компьютером.					
1.	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе	2	1	1	Фронтальная
Раздел 2. Основы работы с векторными графическими редакторами					
2.	Интерфейс программы Corel Draw.	3	2	1	Групповая
3.	Создание простейших векторных объектов.	9	4	5	Комбинированная
4.	Создание векторных рисунков с фоном	20	4	16	Комбинированная
5.	Создание векторных рисунков из повторяющихся элементов.	20	4	16	Комбинированная
6.	Текст в Corel Draw.	12	2	10	Комбинированная
Раздел 3. Редактирование изображений путем изменения формата изображений (растровый, векторный)					
7.	Трассировка растровых изображений	14	4	10	Комбинированная
8.	Импорт, экспорт векторных и растровых изображений. Сохранение изображений.	8	3	5	Комбинированная
9.	Участие в конкурсах.	18	8	10	Фронтальная
10.	Итоговое занятие.	2	1	1	Фронтальная
	Итого:	108	33	75	

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1	15.09.2016	25.05.2018	36	108	3 раза в неделю по 1 часу
2	01.09.2017	25.05.2018	36	108	3 раза в неделю по 1 часу

Рабочая программа
к дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программе
по журналистике

«Графический дизайн»

Срок реализации программы 2017-2018

Год обучения 2

Номер группы обучающихся №1

Разработчик рабочей программы:
педагог дополнительного образования
Кутузова Екатерина Викторовна

Задачи обучения:

Обучающие

- Приобретение базовых практических знаний и навыков, необходимых для разработки объектов растровой, векторной графики.
- Приобретение творческих навыков

Развивающие

- Формировать познавательную и творческую деятельность учащихся
- Развивать эмоциональные возможности в процессе создания творческих проектов по анимации и графике.
- Улучшить память и мышление, а также воображение

Воспитательные:

- Выработка навыков активного участия работы в коллективе
- Развитие интереса к изучению современной информатики
- Формирование основ культуры поведения, культуры общения, культуры гигиены;
- Формирование трудолюбия, ответственности.

Ожидаемые результаты:

Обучающие

- Приобретение базовых практических знаний и навыков, необходимых для разработки объектов растровой, векторной графики.
- Приобретение творческих навыков

Развивающие

- Формировать познавательную и творческую деятельность учащихся
- Развивать эмоциональные возможности в процессе создания творческих проектов по анимации и графике.
- Улучшить память и мышление, а также воображение

Воспитательные:

- Выработка навыков активного участия работы в коллективе
- Развитие интереса к изучению современной информатики
- Формирование основ культуры поведения, культуры общения, культуры гигиены;
- Формирование трудолюбия, ответственности.

Календарно-тематическое планирование
Второй год обучения

№ п/п	Тема	Количество часов	Даты занятий	
			план	факт
1.	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе	1		
2.	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе	1		
3.	Интерфейс программы Corel Draw.	1		
4.	Интерфейс программы Corel Draw.	1		
5.	Интерфейс программы Corel Draw.	1		
6.	Создание простейших векторных объектов. Основные принципы	1		
7.	Создание простейших векторных объектов. Основные принципы	1		
8.	Создание простейших векторных объектов. Задание «Гусеница»	1		
9.	Создание простейших векторных объектов. Задание «Гусеница»	1		
10.	Создание простейших векторных объектов. Задание «Гусеница»	1		
11.	Создание простейших векторных объектов. Задание «Геометрический пейзаж»	1		
12.	Создание простейших векторных объектов. Задание «Геометрический пейзаж»	1		
13.	Создание простейших векторных объектов. Задание «Геометрический пейзаж»	1		
14.	Создание простейших векторных объектов. Задание «Геометрический пейзаж»	1		
15.	Создание векторных рисунков с фоном. Задание «Одуванчик». Листья	1		
16.	Создание векторных рисунков с фоном. Задание «Одуванчик». Стебель и цветок	1		
17.	Создание векторных рисунков с фоном. Фон и соединение изображения.	1		
18.	Создание векторных рисунков с фоном. Задание «Плакат». Эскизы на бумаге	1		
19.	Создание векторных рисунков с фоном. Задание «Плакат». Эскизы на бумаге	1		
20.	Создание векторных рисунков с фоном. Задание «Плакат».	1		
21.	Создание . Задание «Плакат». векторных рисунков с фоном	1		
22.	Создание векторных рисунков с фоном. Задание «Плакат». Основные элементы	1		
23.	Создание векторных рисунков с фоном. Задание «Плакат». Основные элементы	1		
24.	Создание векторных рисунков с фоном. Задание «Плакат». Основные элементы	1		

25.	Создание векторных рисунков с фоном. Задание «Плакат». Основные элементы	1		
26.	Создание векторных рисунков с фоном. Задание «Плакат». Фон.	1		
27.	Участие в конкурсах.	1		
28.	Создание векторных рисунков с фоном. Задание «Дизайн упаковки». Эскизы на бумаге.	1		
29.	Создание векторных рисунков с фоном. Задание «Дизайн упаковки». Эскизы на бумаге.	1		
30.	Создание векторных рисунков с фоном. Задание «Дизайн упаковки». Основные элементы	1		
31.	Создание векторных рисунков с фоном. Задание «Дизайн упаковки». Основные элементы	1		
32.	Создание векторных рисунков с фоном. Задание «Дизайн упаковки». Основные элементы	1		
33.	Создание векторных рисунков с фоном. Задание «Дизайн упаковки». Основные элементы	1		
34.	Создание векторных рисунков с фоном. Задание «Дизайн упаковки». Основные элементы	1		
35.	Создание векторных рисунков с фоном. Задание «Дизайн упаковки». Фон.	1		
36.	Участие в конкурсах.	1		
37.	Участие в конкурсах.	1		
38.	Участие в конкурсах.	1		
39.	Создание векторных рисунков из повторяющихся элементов. Задание «Орнамент». Эскизы на бумаге.	1		
40.	Создание векторных рисунков из повторяющихся элементов. Задание «Орнамент». Подготовка элементов.	1		
41.	Создание векторных рисунков из повторяющихся элементов. Задание «Орнамент». Подготовка элементов.	1		
42.	Создание векторных рисунков из повторяющихся элементов. Задание «Орнамент». Подготовка элементов.	1		
43.	Создание векторных рисунков из повторяющихся элементов. Задание «Орнамент». Цветовые варианты.	1		
44.	Создание векторных рисунков из повторяющихся элементов. Задание «Орнамент». Оформление орнаментом.	1		
45.	Создание векторных рисунков из повторяющихся элементов. Задание «Орнамент». Оформление орнаментом.	1		
46.	Создание векторных рисунков из повторяющихся элементов. Фон. Эскизы на бумаге	1		
47.	Создание векторных рисунков из повторяющихся элементов. Фон. Эскизы на бумаге	1		
48.	Создание векторных рисунков из повторяющихся элементов. Подготовка элементов.	1		
49.	Создание векторных рисунков из повторяющихся элементов. Подготовка элементов.	1		

50.	Создание векторных рисунков из повторяющихся элементов. Подготовка элементов.	1		
51.	Создание векторных рисунков из повторяющихся элементов. Создание фонов.	1		
52.	Создание векторных рисунков из повторяющихся элементов. Создание фонов.	1		
53.	Участие в конкурсах.	1		
54.	Участие в конкурсах.	1		
55.	Участие в конкурсах.	1		
56.	Создание векторных рисунков из повторяющихся элементов. Задание «Симметрия»	1		
57.	Создание векторных рисунков из повторяющихся элементов. Создание элементов	1		
58.	Создание векторных рисунков из повторяющихся элементов. Создание элементов	1		
59.	Создание векторных рисунков из повторяющихся элементов. Создание элементов	1		
60.	Создание векторных рисунков из повторяющихся элементов. Соединение элементов.	1		
61.	Создание векторных рисунков из повторяющихся элементов. Соединение элементов.	1		
62.	Участие в конкурсах.	1		
63.	Участие в конкурсах.	1		
64.	Участие в конкурсах.	1		
65.	Текст в Corel Draw. Упражнение «Объемный текст»	1		
66.	Текст в Corel Draw. Упражнение «Объемный текст»	1		
67.	Текст в Corel Draw. Упражнение «Прозрачный текст»	1		
68.	Текст в Corel Draw. Упражнение «Прозрачный текст»	1		
69.	Текст в Corel Draw. Упражнение «Прозрачный текст»	1		
70.	Текст в Corel Draw. Упражнение «Объемный текст»	1		
71.	Текст в Corel Draw. Упражнение «Текст с отражением»	1		
72.	Текст в Corel Draw. Упражнение «Текст с отражением»	1		
73.	Текст в Corel Draw. Задание «Визитка». Эскиз на бумаге	1		
74.	Текст в Corel Draw. Задание «Визитка»	1		
75.	Текст в Corel Draw. Задание «Визитка»	1		
76.	Текст в Corel Draw. Задание «Визитка»	1		
77.	Участие в конкурсах.	1		
78.	Участие в конкурсах.	1		
79.	Участие в конкурсах.	1		
80.	Трассировка растровых изображений. Основы работы.	1		
81.	Трассировка растровых изображений. Основы работы.	1		
82.	Трассировка растровых изображений. Трассировка вручную с помощью растрового графического редактора.	1		
83.	Трассировка растровых изображений. Трассировка вручную с помощью растрового графического редактора.	1		
84.	Трассировка растровых изображений. Трассировка вручную с помощью растрового графического редактора.	1		

85.	Трассировка растровых изображений. Трассировка вручную с помощью растрового графического редактора.	1		
86.	Трассировка растровых изображений. Трассировка вручную с помощью растрового графического редактора.	1		
87.	Трассировка растровых изображений. Задание «Натюрморт»	1		
88.	Трассировка растровых изображений. Задание «Натюрморт»	1		
89.	Трассировка растровых изображений. Задание «Натюрморт»	1		
90.	Трассировка растровых изображений. Задание «Натюрморт»	1		
91.	Трассировка растровых изображений. Задание «Натюрморт»	1		
92.	Трассировка растровых изображений. Задание «Натюрморт»	1		
93.	Трассировка растровых изображений. Задание «Натюрморт»	1		
94.	Участие в конкурсах.	1		
95.	Участие в конкурсах.	1		
96.	Участие в конкурсах.	1		
97.	Импорт, экспорт векторных и растровых изображений. Сохранение изображений. Настройки при сохранении в растре	1		
98.	Импорт, экспорт векторных и растровых изображений. Сохранение изображений. Настройки при сохранении в векторе	1		
99.	Импорт, экспорт векторных и растровых изображений. Сохранение изображений. Задание «Билет в театр»	1		
100.	Импорт, экспорт векторных и растровых изображений. Сохранение изображений. Задание «Билет в театр»	1		
101.	Импорт, экспорт векторных и растровых изображений. Сохранение изображений. Задание «Билет в театр»	1		
102.	Импорт, экспорт векторных и растровых изображений. Сохранение изображений. Задание «Билет в театр»	1		
103.	Импорт, экспорт векторных и растровых изображений. Сохранение изображений. Задание «Билет в театр»	1		
104.	Импорт, экспорт векторных и растровых изображений. Сохранение изображений. Задание «Билет в театр»	1		
105.	Участие в конкурсах.	1		
106.	Участие в конкурсах.	1		
107.	Итоговое занятие.	1		
108.	Итоговое занятие.	1		

Содержание программы

Второй год обучения

1. Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе
Теория: инструктаж по ТБ и правилам поведения в компьютерном классе.
Практика: проверка знаний, дискуссия.
2. Интерфейс программы Corel Draw.
Теория: познакомиться с расположением основных панелей и окон в программе и их функциями, основными инструментами программы.
Практика: заполнить схему интерфейса Corel Draw.
3. Создание простейших векторных объектов.
Теория: знакомство с основами создания изображений при помощи примитивов в Corel Draw, использование основных инструментов.
Практика: создать рисунков при помощи примитивов.
4. Создание векторных рисунков с фоном
Теория: знакомство с основами создания изображений в Corel Draw.
Практика: создать изображение при помощи преобразования примитивов, уметь применять градиентную заливку, составлять изображение из объектов и накладывать его на фон путем организации порядка слоев.
5. Создание векторных рисунков из повторяющихся элементов.
Теория: знакомство с основами создания изображений в Corel Draw.
Практика: создать изображение при помощи преобразования примитивов (объединение фигур), с применением изученных инструментов, закрепить навыки работы со слоями.
6. Текст в Corel Draw.
Теория: изучение способов включения текста в векторное изображение.
Практика: создать рисунок на основе примитивов, ввести текст, отредактировать его, научиться распределять и выравнивать объекты относительно друг друга.
7. Трассировка растровых изображений
Теория: познакомиться со способами перевода изображения из векторного в растровый формат и из растрового в векторный.
Практика: выполнить трассировку вручную предложенного изображения с помощью наложения векторной маски в Adobe Photoshop и перевести изображение в векторный формат в Corel Draw.
8. Импорт, экспорт векторных и растровых изображений. Сохранение изображений.
Теория: изучить особенности сохранения изображений в разных форматах.
Практика: перевести изображение в нужный формат и сохранить его.
9. Участие в выставках и конкурсах.
Теория: Основы представления работ на конкурсах. Запись изображений на электронные носители, сохранение в нужном формате, оптимизация размера.
Практика: Подготовка работ для конкурсов.
10. Итоговое занятие.
Теория: Обсуждение результатов работы за год.

Список литературы для педагога

1. Вишневская Л. Компьютерная графика для школьников. – М.: Новое знание, 2007
2. Информатика. 5-6 классы: Начальный курс: Учебник; Н.В. Макарова, Г.С. Николайчук, Ю.Ф. Титова, И.В. Симонова; Под ред. Н.В. Макаровой, М-во образования РФ.-СПб.: Питер, 2003
3. Компьютерная графика: Энциклопедия./ Рэйнбоу В. - СПб.: Питер, 2009
4. Логвиненко Г.М. Декоративная композиция. М.: Владос, 2006
5. Компьютерная графика: Практикум./ Л.А.Залогова – М.: ЛБЗ, 2009
6. Паранюшкин Р.В. Цветоведение для художников. Колористика: учебное пособие. Ростов-на-Дону. Феникс.2005
7. Сокольников Н.М. Основы композиции. Обнинск, 1996
8. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. М.: АСТ: Астрель, 2007.

Список литературы для обучающихся

1. Как перейти с компьютером на ТЫ. Творческие проекты и оригинальные решения - "ЗАО Издательский Дом Ридерз Дайджест", 2008.
2. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
3. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>)
4. www.adobe.com
5. www.photoshop.ru
6. www.psd.ru
7. psd.h10.ru