

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 422
Кронштадтского района Санкт-Петербурга

ПРИНЯТА на заседании
педагогического совета
ГБОУ СОШ № 422
Кронштадтского района
Санкт-Петербурга
Протокол № 1 от 28.08.25 г

У Т В Е Р Ж Д А Ю
Директор ГБОУ СОШ № 422
Кронштадтского района
Санкт-Петербурга
Богданова О.Н.
Приказ 86/Д от 29.08.25 г

Рабочая программа
дополнительной общеразвивающей программы
«Графический дизайн»
(1 год обучения)

Возраст учащихся 10-12 лет
Срок освоения: 2 года

Разработчик:
Попова Ирина Андреевна
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В настоящее время компьютерные технологии приобретают широкое распространение в разных областях жизни. Графическая информация является наиболее эффективным и удобным для восприятия видом коммуникации. Поэтому компьютерная графика – качественно новый вид творческой деятельности, соединяющий в себе одновременно достижения художественной культуры и технического прогресса. Потребность общества в творчески активной и свободно мыслящей личности возрастает по мере совершенствования социально-экономических и культурных условий жизни. Профессия дизайнер становится одной из наиболее нужных и популярных профессий.

Одним из главных видов воспитания и развития подрастающего поколения в процессе обучения является интеллектуальное и творческое развитие школьников. В современном образовании большое внимание уделяется новым информационным технологиям. **Компьютерная графика** – это одно из наиболее активно развивающихся направлений информационных технологий в учебном процессе.

Знания, полученные при изучении образовательной программы «Основы графического дизайна», учащиеся могут использовать при создании графических объектов с помощью компьютера для различных учебных предметов. Созданные детьми изображения могут быть использованы в рефератах, мультимедиа-презентациях, в электронных документах и т.д.

Направленность общеобразовательной программы - техническая, так как она ориентирована на изучение основных графических компьютерных программ и технологий, а также специальных профессиональных возможностей. Программа также решает ряд задач художественной направленности, так как ориентирована на развитие у детей дизайнерских способностей, художественного вкуса, творческого воображения, пространственного мышления средствами компьютерной графики.

Актуальность программы заключается в необходимости знаний подобного свойства для человека современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий. Учащиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственной визитки, плаката, презентации. Кроме того, они познают изнутри труд художника – графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

Адресат программы

Программа рассчитана на детей 10-12 лет. Принцип приема учащихся в объединение свободный, без предъявления требований к содержанию и уровню стартовых знаний, умений и навыков, а также к уровню развития ребенка.

Объем и срок реализации программы: 72 часа.

Занятия проходят 1 раз в неделю, длительность занятия: 2 академических часа (2 занятия по 40 минут с перерывом 10 минут). Соотношение времени, отводимого на отдельные виды художественной деятельности, может несколько изменяться в зависимости от конкретных обстоятельств.

Цель программы – развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника.

Задачи программы:

Обучающие:

- познакомить учащихся с основами компьютерной графики;
- обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических редакторов, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции.

Развивающие:

- развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника;
- рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
- рассмотреть возможности анимирования изображений с целью подготовки к курсу компьютерной анимации.

Воспитательные:

- воспитать творческую личность, способную к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики;
- развивать у детей художественный вкус, способность видеть и понимать прекрасное.

Данная программа носит практико-ориентированный характер: большая часть учебного времени затрачивается на практическое овладение графическими программами.

Программа имеет несколько основных разделов, которые направлены на изучение теоретических основ и практических упражнений для закрепления материала. Индивидуальные упражнения дают необходимые знания, развиваются визуально-образное мышление и творческий потенциал, групповые занятия в непринужденной обстановке способствуют сплочению коллектива и повышению психологической раскованности и коммуникативных способностей.

Условия реализации программы:

Набор детей по программе осуществляется на добровольной основе. Состав группы постоянный. Рекомендованный возраст набора на первый год обучения 10-12 лет. Для комфортной психологической обстановки в каждой группе рекомендуется не более 13 учащихся (по количеству станций ПК в компьютерном классе). Занятия проводятся согласно расписанию, в соответствии с утвержденным положением о режиме занятий.

Язык реализации: русский.

Планируемые результаты

Предметные результаты:

- понимает основные понятия и определения по теме «компьютерная графика»;
- понимает возможности, предоставляемые разработчиками программ для воплощения художественной мысли;
- различает особенности, достоинства и недостатки растровой и векторной графики;
- знает алгоритм создания и редактирования изображений;
- знаком с термином «анимация»;
- знает основную панель инструментов, способы создания графического изображения, основные приемы работы с объектами в граф. редакторах;

Учащиеся должны уметь:

- запускать программу граф. редактора;
- производить настройку программного интерфейса;
- создавать графические примитивы;
- работать с инструментами;
- работать с текстом;
- редактировать изображения;
- создавать элементы дизайна (дизайн текста, открытки и т.д.)

Личностные результаты:

- умеет слушать и применять полученные знания на практике при работе на ПК;
- имеет усидчивость и аккуратность в работе;
- положительное отношение и интерес к изобразительной деятельности и ее результату;
- уверенность при работе на ПК.

Метапредметные результаты:

- знание техники безопасности в компьютерном классе;
- умение строить совместную деятельность (умение работать в команде, в паре);
- умение слушать и принимать иное мнение;
- умение самостоятельно выбирать тему;
- умение планировать свою работу и работать в соответствии с планом;
- умение оценивать свою работу и работу товарищей.

Формы контроля:

Сравнение результатов происходит каждую четверть по нескольким показателям, включающие наглядное словесное оценивание работ, конкурсы, выставки, устные беседы по программе. В конце каждой четверти учащийся должен выполнить работу на заданную тему с учетом полученных знаний и умений.

Основными показателями работы программы являются: стабильность состава занимающихся, динамика индивидуальных достижений учащихся, и результаты в виде творческих тематических работ.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
1 год обучения

№ п/п	Название модуля	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе.	2	0	2
2	Основные графические редакторы. Понятия: вектор и растр Базовый инструментарий графического редактора	2	8	10
3	Построение фигур	1	3	4
4	Работа с цветом (палитра, заливки и т.д.)	1	3	4
5	Операции с контурами	1	3	4
6	Возможности растра в векторной программе	1	3	4
7	Основы работы с текстом	1	5	6
8	Работа с фигурами	1	3	4
9	Художественное оформление	2	4	6
10	Создание переходов фигур и цветов	1	5	6
11	Мир эффектов	1	1	2
12	Использование трехмерных эффектов	2	8	10
13	Дополнительные возможности	1	3	4
14	Возможности анимации в векторной программе	1	3	4
15	Воспитательно-досуговые мероприятия	0	2	2
ВСЕГО:		18	54	72

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 год обучения

1. Вводное занятие.

Беседа.

- Техника безопасности в компьютерном классе.
- Основные понятия компьютерного дизайна.
- Основные возможности компьютерного дизайна.

Практика:

- Виды компьютерного дизайна.

2. Основные графические редакторы. Определение понятий: вектор и растр.

Базовый инструментарий графического редактора. Особенности векторной графики. Печатная страница, основные инструменты, создание документа. Инструмент «Форма». Возможности редактирования отдельных точек.

Практика:

Принцип работы с векторными объектами. Создание «Прямоугольник», «Эллипс», изменение основных характеристик. Инструмент «указатель». Копирование фигур. Быстрые клавиши. Другие фигуры. Задание параметров фигур. Создание изображений с помощью фигур. Форма «Звезда». Создание искажений. «Собери конструктор». Создание композиции из заданных фигур.

3. Построение фигур.

Возможности построения прямых и кривых. Инструмент «Свободная рука».

Практика:

Редактирование линии. «Кривая Безье». Построение рисунка по образцу: «Кошка», «Вишенка», «Машина».

4. Работа с цветом.

Возможности работы с цветовыми палитрами. Модели, микшеры, палитры.

Практика:

Подбор цвета. Заливка контуров – однородная, интерактивная, градиентная. Заливка текстурой. Создание новых узоров. Использование эффекта прозрачности.

5. Операции с контурами.

Меню «Форма». Соединение, обрезка, пересечение, спайвание объектов. Инструмент «Нож», «Ластик».

Практика:

Рисование фигуры «сыр». Использование инструментов вырезания для рисования раппорта снежинки.

6. Возможности раstra в векторной программе.

Векторная и растровая графика – разница, минусы и плюсы.

Практика:

Инструмент «Кисть», «Пульверизатор». Инструмент «Каллиграфия». Создание рисунка с использованием художественного оформления.

7. Основы работы с текстом.

Инструмент «Текст» (художественный, обычный). Возможности редактирования текста.

Практика:

Размещение текста вдоль кривой. Привязка к объектам. Творческое задание. Создание рисунка с помощью текстовых блоков.

8. Работа с фигурами.

Меню «Распределение и выравнивание объектов».

Практика:

Рисунок по образцу «бусы». Составление сложного рисунка с использованием повторяющихся объектов.

9. Художественное оформление.

Форматы графических файлов. Обработка битового изображения. Трассировка изображения. Основные возможности.

Практика:

«Экспорт» и «Импорт» изображения. Использование маскированного изображения. Применение эффектов. Трассировка изображения. Использование инструмента «распылитель».

10. Создание переходов фигур и цветов.

Эффекты перетекания фигур. Опции перетекания. Привязка к пути.

Практика:

Использование эффекта прозрачности при перетекании объектов. Разделение фигур с перетеканием. Использование отдельных форм. Использование эффектов тени, интерактивной тени. Привязка тени к сложным объектам.

11. Мир эффектов

Применение эффектов: перетекание, оконтуривание, огибающая, экструзия, тень, объем, линза, перспектива.

Практика:

Применением эффектов для разных форм/объектов/текста.

12. Использование трехмерных эффектов.

Интерактивная векторная экструзия. Просмотр этапов перехода. Применение эффекта экструзии к тексту.

Практика:

Создание трехмерного цилиндра. Использование инструмента "вытеснение и скос". Отображение символов на поверхностях трехмерных фигур. Создание объекта путем вращения. Изменение освещения. Создание своего объекта путем вращения. Создание баннера, логотипа с помощью эффекта искривления.

13. Дополнительные возможности.

Практика:

Эффекты свободной деформации формы. Типы искажений. Применение искажений к собранной группе фигур, к тексту. Создание рисунка с отражением.

14. Возможности анимации в векторной программе.

Знакомство с вкладкой анимации объектов. Инструменты анимации, эффекты.

Практика:

Анимирование картинки (открытки, интерактивной кнопки и т.д.).

15. Воспитательно-досуговые мероприятия

Организация выставок.

ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Процесс достижения поставленных целей и задач программы осуществляется в сотрудничестве обучающихся и педагога. При этом реализуются различные методы осуществления целостного педагогического процесса. На различных его этапах ведущими выступают отдельные, приведенные ниже методы.

Методы обучения:

- **словесные** – беседа, рассказ, диалог;
- **наглядные** – демонстрация на ПК;
- **практические** – выполнение задания.

Методы стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности: просмотр примеров работ, отбор работ на участие в конкурсах, показах и выставках, экскурсии, коллективные обсуждения и одобрения результатов работ.

Методы воспитания: беседы, метод примера, поощрение, наблюдение, анализ результатов.

Методы контроля: конкурсы, контрольные задания в виде творческих работ, выставки.

Материально-техническое обеспечение.

Индивидуальное рабочее место для каждого учащегося, оснащенное ПК и с установленными на него граф. пакетами, мультимедийный проектор, принтер, подборки обучающих материалов, презентации, демонстрации, видео-обзоры.

Формы контроля результатов деятельности.

1. Вводный контроль проводится в форме собеседования.
2. Промежуточный контроль: выполнение творческой работы.
3. Итоговый контроль: выставка творческих работ.

4. Текущий контроль проводится в форме обсуждения выполненных работ. В работах отмечается сложность композиции; умение работать с инструментами\стилями\эффектами и др. возможностями граф. редактора; умение работать с цветом; умение работать с шрифтом и т.д.

Методические материалы:

- презентации;
- видео-обзоры и ролики;
- примеры работ дизайнеров и художников компьютерной графики.

СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ.

1. Примерные программы на основе Федерального компонента государственного стандарта начального общего образования / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Москва, 2005
2. Айсманн, К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop: Учебное пособие. / К. Айсманн. - М.: Издательский дом «Вильямс», 2006. -234 с.
3. Базовый курс Windows и Интернет: Методическое пособие. [Электронный ресурс] / Сайт Поповой Натальи Алексеевны. – Режим доступа: <http://www.nat-soul.ru/?set=libinf&mc=3&full>.
4. Зайцева, Е.А., Компьютерная графика: Учебно-методическое пособие. / Е.А.Зайцева, Т.Г. Пунина. – Тамбов: Пролетарский светоч, 2006. – 116 с.
5. Мосина, В.Р. Художественное оформление в школе и компьютерная графика: Учебное пособие. / Вал.Р. Мосина, Вер.Р. Мосина. - М.: Академия, 2002. – 342 с.
6. Ю.А.: CorelDRAW X4. - СПб.: Питер, 2008

Электронные ресурсы:

1. Уроки Photoshop [Электронный ресурс]. – URL: <http://diwo.by/>
2. Уроки CorelDraw [Электронный ресурс]. – URL: <http://corel.demiart.ru/>
3. Негосударственное образовательное учреждение дополнительного образования «Интеллект». Современные компьютерные технологии для детей [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.modern-computer.ru/>
4. Электронный учебник по CorelDRAW [Электронный ресурс]. – URL: <http://tct.ru/Corel/lection%201/lection1.html>

Приложение
К дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе «Основы
графического дизайна»

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБОУ СОШ № 422
Богданова О.Н.
«29» августа 2025 год

Календарный учебный график
«Основы графического дизайна» 2025-2026 уч. год
Руководитель объединения: Попова И.А.

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09.2025	25.05.2025	36	72	Понедельник 15 ⁰⁰ -15 ⁴⁰ 15 ⁵⁰ -16 ³⁰
2 год	-	-	-	-	-

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБОУ СОШ № 422
Богданова О.Н.
«29» августа 2025 года

Календарно-тематический учебный план
«Основы графического дизайна» 2025-2026 уч. год
Руководитель объединения: Попова И.А.

1 год обучения

№ п/п	Тема	По плану	Факт	Кол-во часов
1	Вводное занятие. - Техника безопасности в компьютерном классе. - Основные понятия компьютерного дизайна. - Основные возможности компьютерного дизайна. - Виды компьютерного дизайна.	01.09.2025		2
2	Основные графические редакторы. Определение понятий: вектор и растр. Особенности векторной графики. Базовый инструментарий графического редактора.	08.09.2025		2
	Базовый инструментарий графического редактора. <i>Практика:</i> Печатная страница, основные инструменты, создание документа. Инструмент «Форма». Возможности редактирования отдельных точек.	15.09.2025		2
	Базовый инструментарий графического редактора. <i>Практика:</i> Принцип работы с векторными объектами. Создание «Прямоугольник», «Эллипс», изменение основных характеристик. Инструмент «указатель».	22.09.2025		2
	Базовый инструментарий графического редактора. <i>Практика:</i> Копирование фигур. Быстрые клавиши. Другие фигуры. Задание параметров фигур. Создание изображений с помощью фигур. Форма «Звезда».	29.09.2025		2
	Базовый инструментарий графического редактора. <i>Практика:</i> Создание искажений. «Собери конструктор». Создание композиции из заданных фигур.	06.10.2025		2
3	Построение фигур. Возможности построения прямых и кривых. Инструмент «Свободная рука». <i>Практика:</i> Редактирование линии. «Кривая Безье».	13.10.2025		2
	Построение фигур. <i>Практика:</i> Построение рисунка по образцу: «Кошка», «Вишненка», «Машинка».	20.10.2025		2
4	Работа с цветом. Возможности работы с цветовыми палитрами. Модели, микшеры, палитры. <i>Практика:</i> Подбор цвета. Заливка контуров – однородная, интерактивная, градиентная.	27.10.2025		2

	Работа с цветом. <i>Практика:</i> Заливка текстурой. Создание новых узоров. Использование эффекта прозрачности.	03.11.2025		2
5	Операции с контурами. Меню «Форма». Соединение, обрезка, пересечение и т.д. Инструмент «Нож», «Ластик». <i>Практика:</i> Рисование фигуры «сыр».	10.11.2025		2
	Операции с контурами. <i>Практика:</i> Рисование фигуры «сыр».	17.11.2025		2
6	Возможности раstra в векторной программе. Векторная и растровая графика – разница, минусы и плюсы. <i>Практика:</i> Инструмент «Кисть», «Пульверизатор». Инструмент «Каллиграфия».	24.11.2025		2
	Возможности раstra в векторной программе. <i>Практика:</i> Создание рисунка с использованием художественного оформления.	01.12.2025		2
7	Основы работы с текстом. Инструмент «Текст» (художественный, обычный). Возможности редактирования текста. <i>Практика:</i> Размещение текста вдоль кривой. Привязка к объектам.	08.12.2026		2
	Основы работы с текстом. Творческое задание. Создание композиции с помощью текстовых блоков (черно-белый градиент).	15.12.2025		2
	Основы работы с текстом. Творческое задание. Создание композиции с помощью текста, фигур и линий с использованием цвета.	22.12.2025		2
8	Работа с фигурами. Меню «Распределение и выравнивание объектов». <i>Практика:</i> Рисунок по образцу «бусы». Составление сложного рисунка с использованием повторяющихся объектов.	29.12.2025		2
	Работа с фигурами. <i>Практика:</i> Композиция на тему «Иллюзия» с использованием линий, геометрических фигур и цвета.	12.01.2026		2
9	Художественное оформление. Форматы графических файлов. Обработка битового изображения. Трассировка изображения. Основные возможности. <i>Практика:</i> «Экспорт» и «Импорт» изображения. Использование маскированного изображения. Применение эффектов.	19.01.2026		2
	Художественное оформление. <i>Практика:</i> Трассировка изображения. Использование инструмента «распылитель».	26.01.2026		2
	Художественное оформление. <i>Практика:</i> Творческое задание. Выполнить задание на заданную тему.	02.02.2026		2

10	<p>Создание переходов фигур и цветов. Эффекты перетекания фигур. Опции перетекания. Привязка к пути. <i>Практика:</i> Использование эффекта прозрачности при перетекании объектов. Разделение фигур с перетеканием. Использование отдельных форм.</p> <p>Создание переходов фигур и цветов. <i>Практика:</i> Использование эффектов тени, интерактивной тени. Привязка тени к сложным объектам.</p> <p>Создание переходов фигур и цветов. <i>Практика:</i> Творческое задание. Выполнить задание на заданную тему.</p>	09.02.2026		2
11	<p>Мир эффектов Применение эффектов: перетекание, оконтуривание, огибающая, экструзия, тень, объем, линза, перспектива. <i>Практика:</i> Применением эффектов для разных форм/объектов/текста.</p>	16.03.2026		2
12	<p>Использование трехмерных эффектов. Интерактивная векторная экструзия. Просмотр этапов перехода. Применение эффекта экструзии к тексту. <i>Практика:</i> Создание трехмерного цилиндра. Использование инструмента "вытеснение и скос".</p> <p>Использование трехмерных эффектов. <i>Практика:</i> Создание объекта путем вращения. Изменение освещения. Создание своего объекта путем вращения.</p> <p>Использование трехмерных эффектов. <i>Практика:</i> Создание логотипа с помощью эффекта искривления.</p> <p>Использование трехмерных эффектов. <i>Практика:</i> Создание композиции с помощью трехмерных букв.</p> <p>Использование трехмерных эффектов. <i>Практика:</i> Творческое задание на заданную тему.</p>	23.03.2026		2
13	<p>Дополнительные возможности. <i>Практика:</i> Эффекты свободной деформации формы. Типы искажений. Применение искажений к собранной группе фигур, к тексту. Создание рисунка с отражением.</p> <p>Дополнительные возможности. <i>Практика:</i> Творческое задание на заданную тему.</p>	27.03.2026		2
14	<p>Возможности анимации в векторной программе. Знакомство с вкладкой анимации объектов. Инструменты анимации, эффекты. <i>Практика:</i> Анимирование геометрической фигуры.</p> <p><i>Практика:</i> Творческое задание. Анимирование картинки (открытки, интерактивной кнопки и тд).</p>	11.05.2026		2
15	<p>Воспитательно-досуговые мероприятия Организация итоговой выставки.</p>	18.05.2026		2
	ИТОГО:			72 часа

