

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, развивают 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
<b>ВСЕГО:</b>		<b>18</b>	<b>54</b>	<b>72</b>

## 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, спаивание объектов. Инструмент «Нож», «Ластик».

*Практика:*

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

#### **6. Возможности растра 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 <sup>00</sup> -15 <sup>40</sup>  15 <sup>50</sup> -16 <sup>30</sup>
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	<b>Вводное занятие.</b> - Техника безопасности в компьютерном классе. - Основные понятия компьютерного дизайна. - Основные возможности компьютерного дизайна. - Виды компьютерного дизайна.	01.09.2025		2
2	<b>Основные графические редакторы.</b> Определение понятий: вектор и растр. Особенности векторной графики. <b>Базовый инструментарий графического редактора.</b>	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	<b>Построение фигур.</b> 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», «Вишенка», «Машина».	20.10.2025		2
4	<b>Работа с цветом.</b> 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	<b>Операции с контурами.</b> 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	<b>Возможности растра в векторной программе.</b> Векторная и растровая графика – разница, минусы и плюсы. <i>Практика:</i> Инструмент «Кисть», «Пульверизатор». Инструмент «Каллиграфия».	24.11.2025		2
	Возможности растра в векторной программе. <i>Практика:</i> Создание рисунка с использованием художественного оформления.	01.12.2025		2
7	<b>Основы работы с текстом.</b> 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	<b>Работа с фигурами.</b> 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	<b>Художественное оформление.</b> 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	<b>Создание переходов фигур и цветов.</b> Эффекты перетекания фигур. Опции перетекания. Привязка к пути. <i>Практика:</i> Использование эффекта прозрачности при перетекании объектов. Разделение фигур с перетеканием. Использование отдельных форм.	09.02.2026		2
	Создание переходов фигур и цветов. <i>Практика:</i> Использование эффектов тени, интерактивной тени. Привязка тени к сложным объектам.	16.02.2026		2
	Создание переходов фигур и цветов. <i>Практика:</i> Творческое задание. Выполнить задание на заданную тему.	02.03.2026		2
11	<b>Мир эффектов</b> Применение эффектов: перетекание, оконтуривание, огибающая, экструзия, тень, объем, линза, перспектива. <i>Практика:</i> Применением эффектов для разных форм/объектов/текста.	16.03.2026		2
12	<b>Использование трехмерных эффектов.</b> Интерактивная векторная экструзия. Просмотр этапов перехода. Применение эффекта экструзии к тексту. <i>Практика:</i> Создание трехмерного цилиндра. Использование инструмента "вытеснение и скос".	23.03.2026		2
	Использование трехмерных эффектов. <i>Практика:</i> Создание объекта путем вращения. Изменение освещения. Создание своего объекта путем вращения.	30.03.2026		2
	Использование трехмерных эффектов. <i>Практика:</i> Создание логотипа с помощью эффекта искривления.	06.04.2026		2
	Использование трехмерных эффектов. <i>Практика:</i> Создание композиции с помощью трехмерных букв.	13.04.2026		2
	Использование трехмерных эффектов. <i>Практика:</i> Творческое задание на заданную тему.	20.03.2026		2
13	<b>Дополнительные возможности.</b> <i>Практика:</i> Эффекты свободной деформации формы. Типы искажений. Применение искажений к собранной группе фигур, к тексту. Создание рисунка с отражением.	27.03.2026		2
	Дополнительные возможности. <i>Практика:</i> Творческое задание на заданную тему.	04.05.2026		2
14	<b>Возможности анимации в векторной программе.</b> Знакомство с вкладкой анимации объектов. Инструменты анимации, эффекты. <i>Практика:</i> Анимирование геометрической фигуры.	11.05.2026		2
	<i>Практика:</i> Творческое задание. Анимирование картинки (открытки, интерактивной кнопки и тд).	18.05.2026		2
15	<b>Воспитательно-досуговые мероприятия</b> Организация итоговой выставки.	25.05.2026		2
	<b>ИТОГО:</b>			<b>72 часа</b>

