

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

ПРИНЯТА на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 1 от 30.08.25 г

У Т В Е Р Ж Д А Ю  
Директор ГБОУ СОШ № 422  
Кронштадтского района  
Санкт-Петербурга  
Богданова О.Н.  
Приказ 64/Д от 31.08.25 г

Рабочая программа  
дополнительной общеразвивающей программы  
**«Основы графического дизайна»**  
(2 год обучения)

Возраст учащихся 11-13 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 11-13 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 в год.

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:**

Для комфортной психологической обстановки в каждой группе рекомендуется 10 учащихся. 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 2 год обучения

№ п/п	Название модуля	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	Вводное занятие. -Техника безопасности в компьютерном классе.	2	0	2
2	Основные инструменты рисования.	1	3	4
3	Растровая графика. Растровые графические редакторы.	1	3	4
4	Цвет на практике. Цветовые режимы.	2	4	6
5	Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.	1	3	4
6	Работа со слоями и фигурами.	2	4	6
7	Преобразование объектов.	1	3	4
8	Творческое задание.	0	4	4
9	Возможности коррекции изображения.	1	3	4
10	Дополнительный интерфейс пользователя.	2	4	6
11	Инструменты клонирования.	1	3	4
12	Работа с текстом.	1	3	4
13	Создание объектов и фигур.	1	3	4
14	Возможности создания анимации.	1	3	4
15	Использование маски.	1	3	4
16	Рисование инструментом перо.	1	1	2

17	Трассировка изображений. Corel Draw TRACE.	1	3	4
18	Воспитательно-досуговые мероприятия	0	2	2
<b>ВСЕГО:</b>		<b>20</b>	<b>52</b>	<b>72</b>

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 2 год обучения

### 1. Вводное занятие.

Беседа.

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

*Практика:*

- Виды компьютерного дизайна.

### 2. Растровая графика. Растровые графические редакторы.

Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Corel Draw Photo-Paint.

Знакомство с интерфейсом. Изучение горизонтального меню, панели настроек, плавающего меню. Создание нового документа. Сохранение и закрытие документа.

*Практика:*

Форматы графических файлов. Средства управления панелью инструментов. Организация и присоединение палитр.

### 3. Основные инструменты рисования.

Знакомство с основными инструментами. Знакомство с инструментами заливки. Изменение установок инструмента, фактурная заливка.

*Практика:*

Создание пробного рисунка. Настройки инструментов: форма, толщина, прозрачность.

### 4. Цвет на практике. Цветовые режимы.

Выбор и редактирование, цвета. Закрепление навыков работы кистью.

Выполнение творческого задания по пройденным инструментам.

- Создание рисунка с использованием объектов разной фактуры.
- Создание рисунка с использованием объектов с разными эффектами.
- Коррекция фотографии.

### 5. Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.

Знакомство с инструментами выделения «Лассо» и тд. Панель опций инструментов.

*Практика:*

Практическое использование инструментов: выделения, выравнивания.

Выполнение творческого задания по пройденным инструментам.

- Композиция из фрагментов изображения.
- Изменение положения и цвета отдельных фигур, заливки, текстуры и тд.

### 6. Работа со слоями и фигурами.

Знакомство с понятием «слой». Меню и палитра «Слой». Создание нового слоя, перемещение, выделение и сливание слоев.

Инструмент «Область» для создания фигур, Функция растушевки. Применение инструмента «Градиент» к областям слоя.

*Практика:*

- Практическая работа со слоями. Редактирование содержимого слоя. Изменение положения слоев в пространстве, относительно друг друга и переднего плана.

Понятие «Группировки». Создание групп слоев, возможности работы с группой.

Опции инструмента «Волшебная палочка».

- Творческое задание «Фантастический натюрморт», «Город», «Робот».

Использование инструментов «выделение» и «перемещение».

### 7. Преобразование объектов.

Основные функции трансформирования объектов. Масштабирование объектов. Использование инструмента "свободное трансформирование".

*Практика:*

Отображение, вращение, смещение, искажение и сдвиг объектов. Изменение перспективы. Создание нескольких трансформаций.

- Самостоятельная работа.

#### **8. Возможности коррекции изображения.**

Выравнивание цвета и тона через «Уровни», «Автоуровни».

Цветокоррекция.

Изменение яркости, контрастности, применение пастеризации, фотофильтра.

*Практика:*

- - Самостоятельная работа. Фото коррекция.

#### **9. Творческое задание.**

Объяснение творческого задания.

*Практика:*

Создать плакат на заданную тему с использованием предоставленных фото и изображений.

#### **10. Дополнительный интерфейс пользователя.**

Фильтры в программе Corel Draw Photo-Paint. Художественные фильтры.

*Практика:*

- Фильтры искажения и пластики;

- Создание размытия и резкости на изображении;

- Применение эффектов освещения.

#### **11. Инструменты клонирования.**

Возможности инструмента «Штамп».

*Практика:*

Использование инструмента «Заплата».

Творческое задание: создание коллажа на тему «Мои любимые животные».

#### **12. Работа с текстом.**

Основные характеристики инструмента "Текст".

Палитра шрифтов. Изменение размера и цвета, искажение шрифта.

*Практика:*

Обтекание текстом графического объекта.

Заполнение шрифта изображением через выделение и «маску текста».

Самостоятельная работа «Открытка».

#### **13. Создание объектов и фигур.**

Режимы «контуры», «слой фигуры» «заливка пикселей».

*Практика:*

- самостоятельная работа на заданную тему.

#### **14. Возможности создания анимации.**

Особенности передачи движения в программе. Окно анимирования изображений.

*Практика:*

Создание анимированной открытки.

#### **15. Использование маски.**

Наложение маски на изображение. Возможности работы с маской.

*Практика:*

Практическая работа с маской.

Применение маски к текстовому слою. Создание «исчезающего текста».

#### **16. Рисование инструментом перо.**

Основные функции инструмента "перо" и принципы работы. Рисование прямых и кривых линий.

*Практика:*

Создание композиции на основе линий.

#### **17. Трассировка изображений. Corel Draw TRACE.**

Понятие термина трассировка. Автоматическая трассировка.

Настройки и нюансы.

*Практика:*

- Перевести растровое изображение в векторное;

- Создать открытку с использованием предоставленных фото и изображений с применением трассировки.

## 18. 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	-	-	-	-	-
2 год	01.09.2025	25.05.2025	36	72	Понедельник 16 <sup>40</sup> -17 <sup>20</sup>  17 <sup>30</sup> -18 <sup>10</sup>

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

**2 год обучения**

№ п/п	Тема	По плану	Факт	Кол-во часов
1	<b>Вводное занятие.</b> Беседа. - Техника безопасности в компьютерном классе. - Основные понятия компьютерного дизайна. - Основные возможности компьютерного дизайна. <i>Практика:</i> - Виды компьютерного дизайна.	01.09.2025		2
2	<b>Растровая графика. Растровые графические редакторы.</b> Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Corel Draw Photo-Paint. Знакомство с интерфейсом. Изучение горизонтального меню, панели настроек, плавающего меню. Создание нового документа. Сохранение и закрытие документа. <i>Практика:</i> Форматы графических файлов. Средства управления панелью инструментов. Организация и присоединение палитр.	08.09.2025 15.09.2025		4
3	<b>Основные инструменты рисования.</b> Знакомство с основными инструментами. Знакомство с инструментами заливки. Изменение установок инструмента, фактурная заливка. <i>Практика:</i> Создание пробного рисунка. Настройки инструментов: форма, толщина, прозрачность.	22.09.2025 29.09.2025		4
4	<b>Цвет на практике. Цветовые режимы.</b> Выбор и редактирование, цвета. Закрепление навыков работы кистью. <i>Практика:</i> Выполнение творческого задания по пройденным инструментам. Создание рисунка с использованием объектов разной фактуры.	06.10.2025		6
	Создание рисунка с использованием объектов с разными эффектами.	13.10.2025		
	Коррекция фотографии.	20.10.2025		

5	<p><b>Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.</b> Знакомство с инструментами выделения «Лассо» и тд. Панель опций инструментов. <i>Практика:</i> Практическое использование инструментов: выделения, выравнивания. Выполнение творческого задания по пройденным инструментам. Композиция из фрагментов изображения;</p>	27.10.2025		4
	Изменение положения и цвета отдельных фигур, заливки, текстуры и тд.	03.11.2025		
6	<p><b>Работа со слоями и фигурами.</b> Знакомство с понятием «слои». Меню и палитра «Слой». Создание нового слоя, перемещение, выделение и сливание слоев. Инструмент «Область» для создания фигур, Функция растушевки. Применение инструмента «Градиент» к областям слоя. <i>Практика:</i> Практическая работа со слоями. Редактирование содержимого слоя. Изменение положения слоев в пространстве, относительно друг друга и переднего плана.</p>	10.11.2025		6
	<p>Понятие «Группировки». Создание групп слоев, возможности работы с группой. Опции инструмента «Волшебная палочка». <i>Практика:</i> - Творческое задание «Фантастический натюрморт», «Город», «Робот». Использование инструментов «выделение» и «перемещение».</p>	17.11.2025 24.11.2025		
7	<p><b>Преобразование объектов.</b> Основные функции трансформирования объектов. Масштабирование объектов. Использование инструмента "свободное трансформирование". <i>Практика:</i> Отображение, вращение, смещение, искажение и сдвиг объектов. Изменение перспективы. Создание нескольких трансформаций. Самостоятельная работа.</p>	01.12.2025 08.12.2025		4
8	<p><b>Возможности коррекции изображения.</b> Выравнивание цвета и тона через «Уровни», «Автоуровни». Цветокоррекция. Изменение яркости, контрастности, применение пастеризации, фотофильтра. <i>Практика:</i> Самостоятельная работа.</p>	15.12.2025 22.12.2025		4
9	<p><b>Творческое задание.</b> Объяснение творческого задания. <i>Практика:</i> Создать плакат на заданную тему с использованием предоставленных фото и изображений.</p>	29.12.2025 12.01.2026		4
10	<p><b>Дополнительный интерфейс пользователя.</b> Фильтры в программе Corel Draw Photo-Paint. Художественные фильтры. <i>Практика:</i> - Фильтры искажения и пластики; - Создание размытия и резкости на изображении; - Применение эффектов освещения.</p>	19.01.2026 26.01.2026 02.02.2026		6

<b>11</b>	<b>Инструменты клонирования.</b> Возможности инструмента «Штамп». <i>Практика:</i> Использование инструмента «Заплатка». Творческое задание: создание коллажа на тему «Мои любимые животные».	09.02.2026 16.02.2026		4
<b>12</b>	<b>Работа с текстом.</b> Основные характеристики инструмента "Текст". Палитра шрифтов. Изменение размера и цвета, искажение шрифта. <i>Практика:</i> Обтекание текстом графического объекта. Заполнение шрифта изображением через выделение и «маску текста». Самостоятельная работа «Открытка».	02.03.2026 16.03.2026		4
<b>13</b>	<b>Создание объектов и фигур.</b> Режимы «контуры», «слой фигуры» «заливка пикселей». <i>Практика:</i> - самостоятельная работа на заданную тему.	23.03.2026 30.03.2026		4
<b>14</b>	<b>Возможности создания анимации.</b> Особенности передачи движения в программе. Окно анимирования изображений. <i>Практика:</i> Создание анимированной открытки.	06.04.2026 13.04.2026		4
<b>15</b>	<b>Использование маски.</b> Наложение маски на изображение. Возможности работы с маской. <i>Практика:</i> Практическая работа с маской. Применение маски к текстовому слою. Создание «исчезающего текста».	20.04.2026 27.04.2026		4
<b>16</b>	<b>Рисование инструментом перо.</b> Основные функции инструмента "перо" и принципы работы. Рисование прямых и кривых линий. <i>Практика:</i> Созданий композицию на основе линий.	04.05.2026		2
<b>17</b>	<b>Трассировка изображений. Corel Draw TRACE.</b> Понятие термина трассировка. Автоматическая трассировка. Настройки и нюансы. <i>Практика:</i> - Перевести растровое изображение в векторное; - Создать открытку с использованием предоставленных фото и изображений с применением трассировки.	11.05.2026 18.05.2026		4
<b>18</b>	<b>Воспитательно-досуговые мероприятия</b> Организация выставок.	25.05.2026		2
	<b>ИТОГО:</b>			<b>72 часа</b>