

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
СМОЛЕНСКОЙ ОБЛАСТИ**

СМОЛЕНСКОЕ ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И ЮНОШЕСТВА»



ПРИНЯТА

на заседании педагогического совета
развития СОГБУДО «Центр развития
творчества детей и юношества»

Протокол № 4 от 28.08.2024

УТВЕРЖДАЮ

И.о. директора СОГБУДО «Центр
развития творчества детей и юношества»

О.М. Агеева

28.08.2024



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая

ПРОГРАММА

технической направленности

"Графический дизайн"

Возраст обучающихся: 12-16 лет

Сроки реализации: 2 год

Разработчики:

ПАЛАГНЮК Татьяна Эдуардовна,
методист;

СИДОРКИН Сергей Александрович,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» по направленности является технической, по уровню освоения – базовой.

Программа разработана с целью повышения у обучающихся интереса к информационным технологиям, развитию творческого потенциала в области компьютерной графики и дизайна, а также с целью выявления дальнейшего профессионального интереса.

В ходе разработки программы учитывались: требования и методики подготовки участников региональных и отборочных чемпионатов «МОЛОДЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЫ» (WORLDSKILLS RUSSIA) (по компетенции «Графический дизайн» Юниоры).

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования современных технических средств, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры. На любом предприятии время от времени возникает необходимость в заказе рекламных объявлений в газетах и журналах или просто в выпуске рекламной листовки или буклета.

Нужно так же отметить, что в наш век бурной информатизации возникла необходимость широкого использования графических программных средств в пространстве Интернета. Даже беглого путешествия по его просторам достаточно, чтобы понять, что страница, оформленная без компьютерной графики, не имеет шансов выделиться на фоне широчайшего круга конкурентов и привлечь к себе массовое внимание.

На сегодняшний день векторная графика приобрела колоссальную популярность в индустрии создания фирменного стиля. При помощи редакторов векторной графики создаются всевозможные: плакаты, постеры, верстаются флайеры и листовки, создаются визитки и всевозможные компоненты брэндбука.

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический дизайн» – техническая.

Актуальность программы обусловлена тем, что в настоящее время, в рамках совершенствования системы дополнительного образования, при осуществлении государственного и социального заказа профориентации и подготовки квалифицированных инженерно-технических кадров для высокотехнологичных отраслей промышленности, особое значение приобретает необходимость решения проблем, связанных с возвращением массового интереса школьников к научно-техническому творчеству.

Программа продиктована общественной потребностью в творчески активных и технически грамотных молодых людях, а так же необходимостью возрождения интереса подростков к получению дополнительных профессиональных навыков, и воспитания культуры жизненного и профессионального самоопределения.

Программа нацелена, как на обучающихся, проявляющих интерес к профессии «графический дизайнер» и имеющих способности к креативному творчеству и дизайнерские навыки, так и на детей, которым еще сложно определиться в выборе будущей профессии.

Основу курса составляет изучение основ графического дизайна с помощью векторного и растрового графических редакторов Adobe Illustrator и Adobe Photoshop.

Отличительной особенностью данной программы является то, что она предлагает большую индивидуальную работу в соответствии с интересами и индивидуальными образовательными потребностями обучающихся и нацелена на их творческое самовыражение.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что широко используются элементы проектной деятельности, выполнение творческих и исследовательских заданий, практические работы. Программа «Графический дизайн» прекрасно развивает творчество, умственные способности, мелкомоторные навыки, трехмерное (объемное) мышление обучающихся, а также формирует технические компетенции учащихся. В более широком представлении целесообразность программы заключается в том, что она помогает формировать у обучающихся особый стиль мышления (дизайнерское мышление), для которого характерно понимание основных критериев гармонии, чувства стиля, эстетическое отношение к миру вещей.

На занятиях с детьми осуществляется интеграция познавательной и созидательной творческой деятельности обучающихся. С этой целью, предлагаются практико-ориентированные технологии преподавания, которые опираются на принципы:

- формирование целостной картины мира;
- открытость в социокультурную среду;
- культурологическая и комплексная направленность;
- единство федерального культурно-образовательного пространства;
- приоритет общечеловеческих духовных ценностей;
- лично ориентированные подходы к развитию у обучающихся творческих интересов в разных сферах жизни;
- практическая направленность созидательной творческой деятельности обучающихся (подготовка и участие в чемпионатах «МОЛОДЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЫ» (WORLDSKILLS RUSSIA) (по компетенции «Графический дизайн» Юниоры).

Программа работает на основе гуманистических принципов, сложившихся в системе дополнительного образования, свободна от школьного, оценочного подхода к ребенку, создана для конкретного коллектива, максимально учитывающая сложившиеся особенности, возможности. В ней осуществляется дифференцированный подход к каждому, учитывающий особенности его интересов.

Новизна настоящей программы и ее отличие от других заключается в том, что она разработана на основе требований и методики подготовки участников региональных и отборочных чемпионатов «МОЛОДЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЫ» (WORLDSKILLS RUSSIA) (по компетенции «Графический дизайн» Юниоры).

Включает в себя широкий спектр направлений дизайна и дает возможность обучающимся самоопределиться и остановить свой выбор на одном из направлений при дальнейшем обучении.

Предлагаемая программа включает в себя изучение основ рисунка и композиции, являющихся фундаментом графического дизайна. Кроме того, краткую историю искусства, основы дизайна и знакомство с различными его направлениями, декоративно-прикладное искусство, основы компьютерной графики, фотографии. В процессе обучения используются разнообразные художественные материалы, традиционные и специальные техники рисования, применение которых призвано помочь обучающимся более полно выразить свои способности и освоить новые возможности для творчества. Учебный материал подобран с учетом возрастных особенностей детей, их желаний и возможностей.

Практическая значимость:

- формирование новых практических навыков в рамках компетенции «Графический дизайн» Юниоры;
- ознакомление с организацией и производственными технологиями современной индустрии в рамках компетенции «Графический дизайн» Юниоры»;
- формирование softskills (через тренинги по мотивации, лидерству, работе в команде, управлению временем, проведению презентаций, личному развитию и т.д.);
- ознакомление с требованиями, правилами, условиями и основными понятиями WSR;
- осуществление профессионально-прикладной подготовки по компетенции «Графический дизайн» Юниоры».

Цель и задачи программы

Цель – Начальная профориентация учащихся средней школы в художественно-техническом направлении профессионального образования.

Задачи:

Образовательные:

- расширить знания, полученные на уроках изобразительного искусства, технологии и информатики, способствовать их систематизации;
- знакомить с направлениями индустрии дизайна;
- знакомить с основами знаний в области композиций, цветоведения, формообразования;
- знакомить с основами конструирования и моделирования;
- формировать умения и навыки проектной деятельности по принципу инженерного проектирования;
- формировать умения и навыки работы с различными материалами, ручными и чертёжными инструментами;
- знакомить с техническими терминами, использованием их в работе;
- создать условия для дальнейшей социальной адаптации в информационном обществе;
- формировать потребности в обучении и саморазвитии;
- формировать графическую культуру на начальном уровне;
- умение выражать с помощью эскиза, наброска или рисунка свой замысел;

- научить использовать средства информационных технологий, чтобы проводить исследования и решать задачи в межпредметной деятельности.

- развивать интерес к профессии и индустрии.

Развивающие:

- раскрыть креативные способности;
- подготовить к технологическому, художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
- развивать композиционное мышление, художественный вкус, графическое умение;
- развивать творческое воображение;
- развивать моторику руки, зрительную память, глазомер;
- развивать эмоциональную сферу, чувства, духовность;
- подготовить сознание школьников к системно-информационному восприятию мира;
- формировать учебную мотивацию и мотивацию к творческому поиску;
- развивать у детей элементы творческого мышления, изобретательности, образного и пространственного мышления;
- развивать волю, терпение, самоконтроль;
- развивать творческие способности и логическое мышление учащихся с установкой на активное самообразование;
- развивать умение выразить свой замысел;
- развивать умения работать по предложенным заданиям и заказам;
- развивать умения излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.
- способствовать развитию любознательности в данной области знаний, расширять кругозор учащихся.

Воспитательные:

- воспитывать трудолюбие, уважение к труду;
- воспитывать дисциплинированность, ответственность, социальное поведение, самоорганизацию;
- формировать чувство коллективизма, взаимопомощи;
- воспитывать у детей чувство патриотизма, гражданственности, гордости за достижения отечественной науки и техники.

Критерии отбора содержания программы

Программа объединяет теоретический, практический, творческий, измерительный и контрольно-итоговый учебный материал. Программа предусматривает три уровня усвоения учебного материала:

1. уровень усвоения – ученический, т.е. репродуктивное действие с подсказкой;
2. уровень усвоения – алгоритмический, т.е. репродуктивное действие по памяти;
3. уровень – творческий.

Теоретический материал ориентирован на формирование научного мировоззрения, единства научно-практических знаний, позитивное, целостное отношение к научно-техническим открытиям и прогрессивным процессам, происходящим в индустриальном сообществе.

Практический материал направлен на развитие творческих, технических и креативных умений и навыков.

Контрольный и измерительный материал определяет объективный, дифференцированный учет процесса обучения и результаты учебно-воспитательной деятельности учащихся.

Формы и методы обучения

В программе особое место отведено следующим формам обучения:

- практическая работа,
- творческое задание,
- творческий проект,
- тестовое задание,
- лекционное занятие,
- дискуссия,
- конференция,
- экскурсия,
- выставка творческих работ,
- участие в чемпионатах WSR в компетенции «Графический дизайн»

Юниоры»

• конкурс творческих работ на муниципальном, региональном, всероссийском уровне.

Основными методами работы с учащимися являются следующие:

- методы обучения:
 - монологический,
 - диалогический,
 - алгоритмический,
 - показательный,
 - эвристический;
- методы преподавания:
 - объяснительный,
 - информационно-сообщающий,
 - иллюстративный;
- методы учения:
 - репродуктивный,
 - исполнительский,
 - частично-поисковый,
 - поисковый,
 - проблемный;
- методы воспитания:
 - убеждения,
 - упражнения,

- личный пример.

Применяются современные образовательные технологии:

- игровая,
- проектная,
- интерактивная,
- развивающего обучения,
- здоровьесбережения,
- ИКТ.

Структура программы

Программа «Графический дизайн» для учащихся, проявляющих интерес к техническому творчеству, разработана в 2023 году.

Программа рассчитана на 1 года обучения для учащихся средних классов, с теоретическим курсом, практическими, итоговыми занятиями, исследовательскими и опытно-исследовательскими заданиями, проектами и экскурсиями. В программу заложены только основы технического творчества и проектной деятельности.

Возраст учащихся и режим занятий

Программа «Графический дизайн» рассчитана на учащихся среднего школьного возраста 12 – 16 лет. Набор детей свободный, форма занятий групповая и по подгруппам. Состав творческого объединения 10-16 человек. Занятия проводятся: два занятия в неделю. Продолжительность занятий 2 часа по 40 минут, перерыв между ними 10 минут.

Занятия в творческом объединении начинаются с 1 сентября и заканчиваются 31 мая.

Планируемые результаты реализации программы

В процессе освоения программы «Графический дизайн» планируется достижение учащимися результатов личностного, предметного и метапредметного характера:

- **Личностные:**

У обучающегося будут сформированы:

- проявление познавательного интереса и творческой активности в области научно-технической деятельности;
- мотивация учебной деятельности;
- овладение установками, нормами и правилами научной организации умственного и физического труда;
- самоопределение в выбранной сфере будущей профессиональной деятельности;
- самооценка умственных и физических способностей для определения в различных сферах с позиций будущей социализации и выбора профессии;
- нравственно-эстетическая ориентация;
- реализация творческого потенциала в технической и предметно-продуктивной деятельности;
- развитие готовности к самостоятельным действиям;
- развитие трудолюбия и ответственности за качество своей деятельности;
- гражданская идентичность;

- проявление технико-технологического мышления;

Обучающийся получит возможность для формирования:

- компетентности в реализации основ гражданской идентичности в поступках и деятельности;

- компетентности в выбранном им направлении профессиональной деятельности;

- **Метапредметные:**

У обучающихся будут сформированы:

Познавательные УУД:

- умение определять, различать и называть основные элементы фирменного стиля;

- умение создавать проект по условиям, заданным педагогом, по образцу, по «заказу», по контрольному заданию WSR;

- умение ориентироваться в своей системе знаний, отличать новое от уже известного;

- умение перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате своей деятельности, совместной работы всей группы;

Регулятивные УУД:

- умение работать по предложенным инструкциям и алгоритмам;

- умение излагать мысли в четкой логической последовательности;

- умение отстаивать свою точку зрения;

- умение анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;

- умение определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя;

Коммуникативные УУД:

- умение работать в паре и в коллективе;

- умение рассказывать о модели, проекте своем достижении;

- умение работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.

Обучающийся получит возможность для формирования:

- умения адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;

- умения устанавливать соответствие полученного результата с поставленной целью;

- умения стабилизировать эмоциональное состояние для решения различных задач;

- умений необходимых для поиска и выделения нужной информации из различных источников в разных формах;

- умения определять общую цель и пути ее достижения;

- умения осуществлять взаимный контроль,

- умения адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих,

- умения оказывать в сотрудничестве взаимопомощь;

- умения аргументировать свою позицию и координировать ее с позициями партнеров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности;

- **Предметные**

- Обучающийся узнает:

- сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации.

- возможности и области применения, достоинства и недостатки растровой и векторной графики, виды современных графических редакторов;

- различные форматы документов точечных рисунков;

- назначение и возможности программ векторной и растровой графики.

- элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программ графических редакторов;

- устройства ввода и вывода изображений;

- способы представления изображения для различных устройств;

- способы создания и обработки графической информации;

- элементы фирменного стиля;

- правила композиции и цветоведения;

- законы индустрии при формировании брэнбука;

- нормативы охраны труда и приемы безопасной работы;

- использование подходящего программного обеспечения для получения требуемых результатов;

- методы работы в группе для достижения общей цели?

- Обучающийся научится:

- понимать технические условия заказчика и проекта;

- выдерживать графики реализации проектов;

- действовать самостоятельно и профессиональным образом;

- организовывать работу в условиях воздействия неблагоприятных внешних условий и наличия временных ограничений;

- понимать проекты в направлении определения путей минимизации затрат и рационализации расходов для заказчика и компании;

- справляться с многозадачностью;

- следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;

- определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи.

- создавать графические документы и задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах, копировать информацию из одного документа в другой;

- находить нужные палитры в окне программ графических редакторов, открывать и скрывать палитры;

- выбирать и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки простейших изображений.

- применять в работе кривые Безье, работать с заливками и обводками;
- управлять окном просмотра документа, в том числе масштабom просмотра.
- определять наиболее предпочтительные устройства ввода-вывода для представления изображения;
- определять физический размер изображения по заданному размеру в пикселях и разрешению;
- изменять размеры изображения, кадрировать изображение.
- применять различные инструменты выделения, перемещать и изменять границы выделения, преобразовывать выделенную область;
- использовать режим быстрой маски;
- применять и редактировать маску слоя;
- сохранять выделенную область в каналах.
- применять различные возможности Adobe Photoshop для восстановления старых или испорченных фотографий.
- оперировать с многослойными изображениями, создавать, редактировать и трансформировать слои;
- использовать инструмент «Текст» для ввода текста, редактировать введённый текст;
- применять возможности программы Adobe Photoshop для создания сложных фотоколлажей.

Контроль результатов обучения, формы и критерии оценки результатов

В процессе образовательной деятельности предусматриваются различные виды контроля уровня освоения учащимися содержания программы:

- Вводный контроль. Цель – выявление знаний учащихся, готовность к данному этапу обучения;
- Промежуточный контроль. Цель – оценка успешности продвижения учащихся в образовательной деятельности, творческая активность;
- Итоговый контроль. Демонстрация знаний, умений и навыков.

Формами и методами контроля являются:

- Наблюдение:
 - текущее.
- Устный контроль:
 - индивидуальный опрос;
 - устный зачет.
- Наглядный метод:
 - презентации,
 - фотоотчеты,
 - схемы и рисунки.
- Диагностический метод:
 - анкетирование,
 - тестирование.
- Оценка и взаимооценка выполненных работ:
 - устные обсуждения.

В практической деятельности результативность оценивается количеством и качеством собранных моделей, результатами участия в выставках, соревнованиях, чемпионатах.

Итоговый контроль может принимать различные формы: итоговые тестовые задания, диагностическое анкетирование, выставка творческих работ учащихся, проектно-исследовательские конференции, защита проектов, оформление альбома с лучшими работами учащихся и другие.

Сроки проведения аттестации:

Вид контроля	Форма контроля	Сроки контроля
Промежуточная аттестация	Выставка	с 18.12.2023 по 29.12.2023
Итоговая аттестация	Выставка-просмотр	с 17.05.2024 по 29.05.2024 г.

Помимо этого в течении года проводятся:

- Диагностика личностных результатов учащихся;
- Диагностика метапредметных результатов учащихся.

Учебный план

Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
	Всего	Теория	Практика	
Введение. Техника безопасности	2	2	0	Беседа
Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна	8	8	0	Лекция
Adobe Photoshop	36	6	30	Лекция Практическая работа
Adobe Illustrator	36	6	30	Лекция Практическая работа
Основы типографики Фирменный стиль	30	6	24	Лекция Практическая работа
Прикладная графика моделирование	20	6	14	Лекция Практическая работа
Предпечатная подготовка	4	2	2	Лекция Практическая работа
Основные аспекты чемпионатов WSR	8	8	0	Лекция Практическая работа
Промежуточная аттестация	2	0	2	Тестирование
Итоговая аттестация	2	0	2	Тестирование
Экскурсия	4	0	4	Экскурсия Беседа
Всего:	152	42	110	

**Календарный учебный график на 2023 – 2024 учебный год
первый год**

№	Срок и реализации	Форма занятия	Ко-во часов	Тема занятия
1	01.09	Беседа	2	Инструкции по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе. и в помещении центра творчества.
Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна				
2	05.09	Лекция Практикум	2	Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна
3	8.09	Лекция Практикум	2	композиция
4	12.09	Лекция Практикум	2	Цвет. Цветовые модели
5	15.09	Лекция Практикум	2	Компьютерная графика Векторные и растровые форматы
Adobe Photoshop				
6	19.09	Практикум Занятие-консультация	2	Интерфейс растрового редактора Adobe Photoshop
7	22.09	Практикум Занятие-консультация	2	Форматы файлов изображений. Импорт, экспорт векторных и растровых изображений. Сохранение изображений.
8	26.09	Практикум Занятие-консультация	2	Инструменты рисования в Adobe Photoshop
9	29.09	Лекция Практикум	2	Выделение и трансформация областей.
10	03.10	Практикум Занятие-консультация	2	Композиция в графическом дизайне
11	6.10	Практикум Занятие-консультация	2	Упражнения. закрепление пройденного материала.
12	10.10	Практикум Занятие-консультация	2	Цветовые модели в компьютерной графике, гармонии
13	13.10	Практикум Занятие-консультация	2	Упражнения. закрепление пройденного материала.
14	17.10	Лекция Практикум	2	Монтаж изображений в Adobe Photoshop. Коллаж
15	20.10	Практикум Занятие-консультация	2	Ретушь в Adobe Photoshop
16	24.10	Практикум Занятие-консультация	2	Восстановление старого фото. Практическая работа

17	27.10	Лекция Практикум	2	Слои в Adobe Photoshop
18	31.10	Практикум Занятие-консультация	2	Маски в Adobe Photoshop
19	03.11	Практикум Занятие-консультация	2	Портрет с изменением фона. Практическая работа
20	07.11	Практикум Занятие-консультация	2	Фактуры в Adobe Photoshop
21	10.11	Лекция Практикум	2	Рисунок сказочного героя. Практическая работа
22	14.11	Лекция Практикум	2	Практическая работа: «Дизайн новогодней открытки».
23	17.11	Практикум Занятие-консультация	2	Практическая работа: «Дизайн настенного календаря».
Adobe Illustrator				
24	21.11	Лекция Практикум	2	Adobe Illustrator Создание нового документа. Открытие и закрытие документа. Сохранение документа. Интерфейс
25	24.11	Лекция Практикум	2	Инструменты рисования в Adobe Illustrator
26	28.11	Лекция Практикум	2	Практическая работа. Геометрические фигуры по заданным размерам
27	01.12	Лекция Практикум	2	Монтаж изображений в Adobe Illustrator
28	05.12	Лекция Практикум	2	Слои в Adobe Illustrator
29	08.12	Практикум Занятие-консультация	2	Работа с цветом в Adobe Illustrator
30	12.12	Практикум Занятие-консультация	2	Практическая работа. Цветовые гармонии
31	15.12	Практикум Занятие-консультация	2	Стилизация в графическом дизайне методами компьютерной графики . Стилизация животного, птицы
32	19.12	Практикум Занятие-консультация	2	Практическая работа. Новогодняя открытка
33	22.12	Промежуточная аттестация	2	Промежуточная аттестация: Обобщение, закрепление пройденного материала.
34	26.12	Выставка	2	Выставка работ обучающихся Промежуточная аттестация
35	29.12	Лекция Практикум	2	Рекламная листовка
36	09.01	Практикум Занятие-консультация	2	Практическая работа.

37	12.01	Практикум Занятие- консультация	2	Дизайн упаковки
38	16.01	Лекция Практикум	2	Практическая работа.
39	19.01	Практикум Занятие- консультация	2	Календарная сетка
40	23.01	Практикум Занятие- консультация	2	Практическая работа.
41	26.01	Практикум Занятие- консультация	2	Практическая работа. Открытка «Смоленск»
Основы типографики в графическом дизайне				
42	30.01	Практикум Занятие- консультация	2	Анатомия шрифта
43	02.02	Лекция Практикум	2	Основы шрифтовой композиции
44	06.02	Практикум Занятие- консультация	2	Практическая работа:
45	09.02	Практикум Занятие- консультация	2	Типографика средствами векторного редактора Adobe Illustrator
46	13.02	Лекция Практикум	2	Практическая работа:
47	16.02	Лекция Практикум	2	Дизайн обложки книги
48	20.02	Практикум Занятие- консультация	2	Практическая работа:
Фирменный стиль				
49	27.02	Практикум Занятие- консультация	2	Основные элементы дизайна фирменного стиля
50	01.03	Практикум Занятие- консультация	2	Логотип, товарный знак
51	05.03	Лекция Практикум	2	Практическая работа: разработка Логотипа
52	12.03	Лекция Практикум	2	фирменная гамма цветов
53	15.03	Практикум Занятие- консультация	2	фирменный комплект шрифтов
54	19.03	Занятие- консультация	2	Практическая работа: работа над логотипом
55	22.03	Практикум Занятие-	2	Размещение логотипа на сувенирной продукции дизайн носителей

		консультация		
56	26.03	Занятие-консультация	2	Практическая работа: создание фирменного стиля оформление проекта
Прикладная графика моделирование				
57	29.03	Занятие-консультация	2	Материалы и инструменты. Техника безопасности. <i>Практическая работа.</i> Бумажная пластика
58	02.04	Занятие-консультация	2	Способы и приемы работы с бумагой <i>Практическая работа.</i> Бумажная пластика
59	05.04	Занятие-соревнование	2	Эскизный проект <i>Практическая работа.</i> Эскизы упаковки
60	09.04	Лекция Практикум	2	Отработка рабочего варианта проекта <i>Практическая работа.</i> Эскиз рабочего варианта
61	12.04	Лекция Практикум	2	Отработка макета <i>Практическая работа.</i> Изготовление макета
62	16.04	Занятие-консультация	2	Материалы и инструменты <i>Практическая работа.</i> Бумажная пластика
63	19.04	Занятие-консультация	2	Способы и приемы работы с бумагой <i>Практическая работа.</i> Бумажная пластика
64	23.04	Беседа Лекция	2	Эскизный проект <i>Практическая работа.</i> Эскизы упаковки
65	26.04	Практикум Занятие-консультация	2	Отработка рабочего варианта проекта <i>Практическая работа.</i> Эскиз рабочего варианта
66	03.05	Занятие-консультация	2	Практическая работа: оформление проекта
Предпечатная подготовка				
67	07.05	Занятие-консультация	2	Виды печати
68	14.05	Занятие-консультация	2	Печать на принтере
Основные аспекты чемпионатов WSR				
69	17.05	Занятие-консультация	2	МОЛОДЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЫ» (WORLDSKILLS RUSSIA) (по компетенции «Графический дизайн» Юниоры)
70	21.05	Практикум Занятие-консультация	2	Практическая работа
71	24.05	Занятие-консультация	2	Практическая работа
72	28.05	Экскурсия	2	
73	31.05	Итоговая аттестация Выставка-просмотр	2	Итоговая аттестация. Подведение итогов работы.
ИТОГО			146	

Материально-техническое обеспечение программы.

Для реализации программы в кабинете должно иметься следующее оборудование:

- персональный компьютер – 10 шт.;
- графические планшеты – 6 шт.;
- лазерный принтер А4 (ч/б) – 1 шт.;
- струйный принтер А3 (цвет) – 1 шт.;
- мультимедиа проектор – 1 шт.;
- Windows7 Professional Microsoft, Office 2007-2016, Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Acrobat, Microsoft Office Picture Manager (установленные на каждом рабочем месте);
- коврики для макетирования, инструменты для макетирования, расходные материалы (в соответствии с количеством обучающихся, из расчета один комплект на обучающегося).

Список литературы

Для педагога:

- Официальный учебный курс Adobe Photoshop CS. М.: Изд-во ТРИУМФ, 2006
- Айсманн К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop,- М.: Издательский дом «Вильямс», 2006
- Кэплин С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop. Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. – М.: Эксмо, 2007
- Кэлби С. Хитрости и секреты работы в Photoshop 7. : Пер с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2007
- Мануйлов В.Г. Ретуширование и обработка цифровых изображений в Adobe Photoshop. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №7 – 2006
- Волкотруб И. Т. . Художественное конструирование. – Киев: Выща школа. 1989.
- Еременко Н. Дополнительное образование в образовательном учреждении. – Волгоград: ИТД «Корифей», 2007.
- Павлова А., Корзинова Е.. Графика в средней школе. Методическое пособие для учителя. – М.: ВЛАДОС, 2006
- Программы для общеобразовательных школ, гимназий, лицеев. Изобразительное искусство. Под ред. Кузина В. С. – М.: Дрофа, 2002.
- Корриган Дж. Компьютерная графика. – М.: ЭНТРОП. 1995.
- Нестеренко О. Краткая энциклопедия дизайна. – М.: 1984.
- Копцев В. Учим детей чувствовать и создавать прекрасное. Основы объемного конструирования – Ярославль: Академия Развития, 2001.
- Сластенин В. А., Исаев И. Ф., Мищенко А. И., Шиянов Е. Н. Педагогика. Учебное пособие для студентов – М.: Школа – Пресс, 1998

- Холмянский Л. Макетирование и графика в художественном конструировании. – М.: 1978.
 - Сасова И. А., Марченко А. В. Технология: Программа. 5 – 8 кл. – М.: Вентана-Граф, 2005.
 - Энциклопедия для детей и юношества: история искусства. Изобразительное искусство и архитектура, 4,1.- сост., С. Т. Исмаилова. – М.: Русская энциклопедия, 1996.
 - Ячменева В. Занятия и игровые упражнения по художественному творчеству с детьми 7-14 лет. – М.: Гуманит. Изд. Центр «Владос», 2003.
- Для учащихся:**
- Официальный учебный курс Adobe Photoshop CS. М.: Изд-во ТРИУМФ, 2006
 - Айсманн К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop, - М.: Издательский дом «Вильямс», 2006
 - Кэплин С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop. Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. – М.: Эксмо, 2007
 - Кэлби С. Хитрости и секреты работы в Photoshop 7. : Пер с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2007
 - Мануйлов В.Г. Ретуширование и обработка цифровых изображений в Adobe Photoshop. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №7 – 2006
 - Большаков А. Д. Декор и орнамент в книге. – М.: Книга. 1990.
 - Грожан Д. Практикум начинающего дизайнера. – Ростов н/Д: Феникс, 2005.
 - Горяинова О., Медведева О., Школа юного дизайнера. – Ростов н/Д.: Феникс, 2005.
 - Горяева Н.. Декоративно-прикладное искусство в жизни человека. – М.: Просвещение, 2000.
 - Ерзенкова Н.В. Свой дом украсу я сама. – С.-Пб.: Диамант, 1999.
 - Лазарева Н.. Интерьер квартиры / Справоч. пособие по проектированию и декорированию. – М.: Ниола-Пресс, 1999.
 - Максимова М.В., Кузьмина М. А. - Лоскутики. – М.: ЭКСМО, 2003.
 - Локина Т. Полный курс флористики. Композиции на оазисе. – М.: Ниола-21 век, 2004.
 - Павлова А., Жуков С. Черчение: учебник для учащихся 9 кл. общеобразовательных учреждений. – М.: Владос, 2003.

Список интернет-ресурсов:

- <http://www.gimpart.org/osnovyi-raboty> - Уроки Gimp для начинающих.
- Блог Антона Лапшина
- <http://gimp-master.moy.su/>
 - www.progimp.ru/articles/
 - <http://inkscape.paint-net.ru/?id=3>
 - <http://www.inkscapebook.ru/first/>

