

Муниципальная автономная организация
дополнительного образования
«Центр детского творчества «Хибины» города Кировска»

Принята на заседании
педагогического совета
От «21» апреля 2022 г.
Протокол №3

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАОДО ЦДТ «Хибины»
_____ Е.В. Караваева
«22» апреля 2022 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Основы графического дизайна»

Направленность: техническая
Уровень программы: базовый
Возраст обучающихся: 12-15 лет
Срок реализации программы: 6 месяцев (96 часов)

Составитель:
педагог дополнительного образования
Петрович Анастасия Юрьевна

г. Кировск
2022

ОГЛАВЛЕНИЕ

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ	3
1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.....	5
1.3 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	6
1.3.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН	6
1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.....	9
II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	11
2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	11
2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	11
2.3 ФОРМА АТТЕСТАЦИИ	12
2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.....	12
2.5 МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ.....	15
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	17
ПРИЛОЖЕНИЕ 1 – КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК ПРОГРАММЫ «ГРАФИКА. ОСНОВЫ ДИЗАЙНА»	1

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Основы графического дизайна» ориентирована на учащихся средней и старшей школы и была создана с целью повышения интереса к информационным технологиям, развитию творческого потенциала в области компьютерной графики и дизайна, а также с целью выявления и стимулирования дальнейшего профессионального интереса среди обучающихся.

Программа предполагает изучение основ графического дизайна через выполнение большого количества упражнений, выполняемых средствами компьютерной графики. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальные темпы выполнения.

Настоящая программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- «Методические рекомендации по разработке разноуровневых программ дополнительного образования ГАОУ ВО «МГПУ» АНО ДПО «Открытое образование»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 22 мая 2020 г. № 15 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1.3597-20 «Профилактика новой коронавирусной инфекции (COVID-19)»;
- Положение о структуре, порядке разработки и утверждения дополнительных общеразвивающих образовательных программ МАОДО «ЦДТ «Хибины» г. Кировска.
- специальной литературы по данным направлениям деятельности (см. список литературы).

Направленность программы – техническая.

Уровень программы – базовый

Тип программы: дополнительная общеразвивающая

Актуальность программы

Программа создана для удовлетворения познавательных интересов учащихся, расширения имеющихся знаний и умений в области информатики и информационно-коммуникативных технологиях. Графический дизайн в современном мире становится

одним из наиболее распространённых и актуальных направлений, а также является неотъемлемой частью нынешней жизни. Он актуален в кинематографе, играх, проектах разной направленности и образовании. Графика применяется ко всему визуальному, начиная от дорожных знаков и иконок приложений до технических схем и программ. В связи с распространённостью направления каждый человек в рамках общего развития должен быть знаком с основами графического дизайна в независимости от профессии и ее направленности. Программа подойдет для освоения профессии будущего, а также для общего развития личности ребенка.

Отличительной особенностью программы является то, что она не дублирует общеобразовательные программы в области информатики. Программа направлена на развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся.

Новизна данной программы в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры и вкуса к актуальной графике. Программа ориентирована на изучение профессиональной графической компьютерной программы Figma и растровой графической программы Krita.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в том, что она предоставляет учащимся возможность освоения графических редакторов как инструмента самовыражения. В ходе реализации происходит формирование и систематизация технических знаний, развитие творческих способностей, воспитание творческой личности.

Адресат программы. Программа адресована подросткам от 12 до 15 лет. Программа будет интересна и полезна тем, кто проявляет интерес в области графического дизайна, современных компьютерных технологий, а также искусства. Программа дает возможность совместить процессы воспитания личности и изучения в области технологий, применить полученные знания на практике.

Объем программы – 96 часов.

Срок освоения программы: 6 месяцев.

Предусматривается возможность завершения занятий на любой ступени и добор на любой уровень на основе входящей аттестации.

Режим занятий: 4 часа в неделю (2 раза в неделю по 2 академических часа с перерывом между занятиями 10 минут).

Формы организации образовательного процесса:

Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия.

Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;

- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;

- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Технологии и формы обучения:

- теоретические занятия;

- практические занятия;

- свободное творчество.

Содержание практических работ и виды проектов могут уточняться, в зависимости от наклонностей обучающихся, наличия материалов, средств и др.

Знания и умения, приобретенные в результате освоения программы, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области графического дизайна и современных компьютерных технологий.

Учебные занятия предусматривают особое внимание соблюдению учащимися правил безопасности труда, противопожарных мероприятий, выполнению экологических требований.

Программа ориентирована на большой объем практических работ с использованием ПК (оснащёнными графическими редакторами) по всем изучаемым разделам и предназначена для обучения обучающихся в учреждениях дополнительного образования, оснащенных кабинетом вычислительной техники.

Методы организации образовательного процесса:

- словесные: объяснение, рассказ, чтение, опрос, инструктаж, эвристическая беседа, дискуссия, консультация, диалог;
- наглядно-демонстрационные: показ, демонстрация образцов, иллюстраций, рисунков, фотографий, таблиц, схем, чертежей, моделей, предметов;
- практические: практическая работа, самостоятельная работа, творческая работа (творческие задания, работа с эмулятором), опыты;
- метод диагностики: комплекс упражнений на развитие воображения, фантазии, творческие задания на рационально-логическое мышление, тесты на развитие у детей воссоздающего воображения, образного мышления, фантазии, словесно-логического мышления.
- методы стимулирования поведения и выполнения работы: похвала, поощрение;
- метод оценки: анализ, самооценка, взаимооценка, взаимоконтроль;
- метод информационно-коммуникативный поддержки: работа со специальной литературой, интернет ресурсами;
- метод компьютерного моделирования;
- проектный метод.

1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы:

Создание условий для творческой реализации учащихся и формирования у них компетенций в области графического дизайна и современных компьютерных технологий, способствующее социальной и профессиональной адаптации личности и ее творческого развития. А также формирование базовых навыков работы с изображениями, текстом и векторными объектами.

Задачи программы:

Личностные:

- сформировать потребность личности в непрерывном самосовершенствовании и самообучении;
- сформировать устойчивый интерес к визуальным искусствам, творчеству, компьютерным технологиям и графическому дизайну;
- воспитать навыки социальной коммуникации, умение объяснить ход своих мыслей и отстаивать свою точку зрения;
- способствовать дальнейшему профессиональному самоопределению;
- содействовать в организации полезного досуга и дополнительного образования.

Метапредметные:

- развивать творческие способности учащихся;
- сформировать художественный вкус и гармонию между формой и

содержанием художественного образа;

- активизировать познавательную, творческую деятельность и художественную инициативу учащихся;
- развивать образное и логическое мышление;
- формировать привычки осознанной трудовой деятельности.

Образовательные:

- сформировать умение использовать различные технические приемы графического дизайна;
- познакомить с основами композиции, цветоведения, типографикой;
- сформировать базовые знания, навыки и умения успешной профессиональной деятельности;
- научить выражать свои мысли, обосновывать свои идеи и защищать свои проекты;
- сформировать навыки анализа дизайн-проектов.

1.3 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1.3.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Основы графического дизайна.					
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Презентация и знакомство с содержанием программы. «Графический дизайнер. Кто он?».	2	1	1	Беседа, анкетирование
2	Интерфейс программы Figma. Основные инструменты и горячие клавиши. Правила сохранения работ в разных форматах.	4	1	1	Опрос, наблюдение
3	Что такое плагины и как с ними взаимодействовать.	2	1	1	Опрос, наблюдение
4	Основы композиции в дизайне. Формирование насмотренности.	2	1	1	Опрос, наблюдение
5	Правила работы с изображениями. Фотографии и способы работы с ними. Постобработка.	4	2	2	Опрос, наблюдение
6	Плагин Photopea как средство работы с изображениями.	4	2	2	Опрос, наблюдение
7	Цвет в дизайне. Теория цвета и ощущения.	2	1	1	Опрос, наблюдение
8	Виды и классификация постеров. Создание постера с помощью коллажа из фотографий.	4	2	2	Опрос, наблюдение
9	Типографика. Виды шрифтов. Шрифт, леттеринг и каллиграфия их отличия и возможности использования.	2	1	1	Опрос, наблюдение
10	Дизайн своего шрифта. Выгрузка в графический редактор.	4	2	2	Опрос, наблюдение
11	Создание трекера привычек	4	1	3	Опрос,

	дизайнера.				наблюдение
Раздел 2. Векторные и растровые изображения и их особенности.					
12	Виды графики.	2	1	1	Опрос, наблюдение
13	Векторные изображения.	2	1	1	Опрос, наблюдение
14	Кривые Безье.	4	2	2	Опрос, наблюдение
15	Создание простой векторной иллюстрации.	4	2	2	Опрос, наблюдение
16	Растровые изображения.	2	1	1	Опрос, наблюдение
17	Krita. Инструмент для работы с растровыми иллюстрациями.	4	2	2	Опрос, наблюдение
18	Создание растровой иллюстрации.	4	2	2	Опрос, наблюдение
19	Паттерны.	4	2	2	Опрос, наблюдение
20	Обложка.	4	2	2	Опрос, наблюдение
Раздел 3. Фирменный стиль					
21	Вдохновение. Как работать с мудбордами?	2	1	1	Опрос, наблюдение
22	Фирменный стиль. Элементы и принципы.	4	2	2	Опрос, наблюдение
23	Логотип и фирменные цвета.	4	2	2	Опрос, наблюдение
24	Оформление социальных сетей бренда.	4	2	2	Опрос, наблюдение
25	Мокапы. Оформление подачи бренда.	4	2	2	Опрос, наблюдение
26	Создание бренда по техническому заданию. Брендбуки.	10	2	8	Опрос, наблюдение
27	Правила оформления работы в портфолио. Основные площадки для размещения работ.	2	1	1	Опрос, наблюдение
28	Финальный просмотр работ	2	1	1	Итоговое занятие
Итого часов:		96	43	51	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Раздел 1. Основы графического дизайна.

Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Презентация и знакомство с содержанием программы. Вводный и первичный инструктаж по условиям и охране труда по программам вводного и первичного инструктажа.

Теория: Презентация «Графический дизайнер. Кто он?». Знакомство с понятием «дизайн». Чем дизайнер отличается от художника?

Практическая работа: Организация рабочего места дизайнера. Работа с файлами и папками на компьютере. Создание личной рабочей папки, сохранение и размещение

первых досок настроения на рабочем столе.

Тема 2.

Теория: Интерфейс программы Figma. Основные инструменты и горячие клавиши. Правила сохранения работ в разных форматах. Основные инструменты: Move, Frame, Rectangle, Pen, Text.

Практическая работа: Изучение горячих клавиш посредством апробации инструментов, работа с раздаточным материалом (памятки). Сохранение изображений из графического редактора в рабочую папку разными способами.

Тема 3.

Теория: Что такое плагины и как с ними взаимодействовать. Разбор основных полезных плагинов для работы в программе. Знакомство с Community.

Практическая работа: Составление библиотеки плагинов из Community и файлов с материалами в открытом доступе для тренировки ориентации в программе. Создание и настройка рабочего пространства в графическом редакторе.

Тема 4.

Теория: Основы композиции в дизайне. Формирование насмотренности.

Практическая работа: Работа с готовым макетом, размещение элементов в файле практической работы, согласно правилам композиции.

Тема 5.

Теория: Правила работы с изображениями. Фотографии и способы работы с ними. Постобработка.

Практическая работа: Отбор фотографий на заданную тему. Формирование технического задания на оформление постера.

Тема 6. Плагин Photorеа как средство работы с изображениями.

Теория: Основные инструменты плагина. Как с фотографии удалить фон?

Практическая работа: Постобработка отобранных фотографий и их подготовка к реализации в макете постера.

Тема 7.

Теория: Цвет в дизайне. Теория цвета и ощущения. Основные и дополнительные цвета. Цветовой круг. Онлайн-ресурсы для подбора гармоничных цветовых пар.

Практическая работа: Подготовка цветовой палитры для постера.

Тема 8.

Теория: Виды и классификация постеров.

Практическая работа: Создание постера с помощью коллажа из фотографий.

Тема 9. Типографика.

Теория: Виды шрифтов. Шрифт, леттеринг и каллиграфия их отличия и возможности использования.

Практическая работа: Самостоятельная редакция представленного текста в файле практики (подбор шрифта, его размера и иерархии расположения на странице). Работа в онлайн-тренажере «Type method» - тренировка глазомера.

Тема 10. Дизайн своего шрифта.

Теория: Как создать шрифт? Обзор функций сервиса Calligraphr.

Практическая работа: Отрисовка букв для загрузки на сервис. Выгрузка в графический редактор.

Тема 11. *Теория:* Закрепление материала прошлых занятий. Опрос по теории.

Практическая работа: Создание трекера привычек дизайнера на основе примера. Работа с инструментами: Move, Frame, Rectangle, Text. Работа с плагином: Blobs. Знакомство с использованием инструмента Auto Layout.

Раздел 2. Векторные и растровые изображения и их особенности.

Тема 12. *Теория:* Виды графики. Печатная и уникальная.

Практическая работа: Визуализация нескольких видов графики путем отбора и

соотношения референсов с примерами, представленными в теории. Систематизация референсов в папку на сервисе Pinterest.

Тема 13. Теория: Векторные изображения.

Практическая работа: Создание простой иллюстрации с помощью инструмента Pen.

Тема 14. Теория: Кривые Безье. Для чего они нужны?

Практическая работа: Отработка моторики работы с инструментом Pen на онлайн тренажере Bezier.method.

Тема 15. Теория: Как нарисовать векторную иллюстрацию? Форматы и графические редакторы, поддерживающие работу с вектором.

Практическая работа: Создание простой векторной иллюстрации.

Тема 16. Теория: Растровые изображения. Форматы и графические редакторы.

Практическая работа: Визуализация нескольких видов графики путем отбора и соотношения референсов с примерами, представленными в теории. Систематизация референсов в папку на сервисе Pinterest.

Тема 17. Теория: Krita. Инструмент для работы с растровыми иллюстрациями.

Практическая работа: Апробация инструментов программы.

Тема 18. Практическая работа: Создание растровой иллюстрации. Подбор темы, референсов, разработка эскиза и финализация работы.

Тема 19. Теория: Паттерны. Что такое паттерн и как он используется в дизайне?

Практическая работа: Создание паттерна на выбранную тему.

Тема 20. Теория: Обложки. Виды, размеры, оформление.

Практическая работа: Создание обложки музыкального альбома любимого исполнителя.

Раздел 3. Фирменный стиль.

Тема 21. Теория: Вдохновение. Как работать с мудбордами? Что такое мудборды, умные ресурсы для поиска вдохновения.

Практическая работа: Составление мудборда на сервисе Pinterest по техническому заданию.

Тема 22. Теория: Фирменный стиль. Элементы и принципы.

Практическая работа: Составление технического задания для проекта: «Личный бренд»

Тема 23. Теория: Логотип и фирменные цвета.

Практическая работа: Подбор цветовых палитр, создание логотипа для проекта «Личный бренд»

Тема 24. Оформление социальных сетей бренда.

Теория: Элементы дизайна для социальных сетей. Размеры сеток для обложек. Разработка дизайна обложки, главной заставки, и элементов меню.

Тема 25. Мокапы. Оформление подачи бренда.

Теория: Что такое мокапы и источники для их поиска.
Практическая работа: Визуализация бренда и упаковка мокапов.

Тема 26. Создание бренда по техническому заданию. Брендбуки.

Теория: Что такое брендбук? Элементы брендбука.

Практическая работа: Создание бренда по техническому заданию и оформление брендбука.

Тема 27. Теория: Правила оформления работы в портфолио. Основные площадки для размещения работ.

Практическая работа: Оформление работ и выгрузка портфолио на профессиональную площадку Behance.

Тема 28. Финальный просмотр работ. Защита проектов.

1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Реализация программы способствует приобретению опыта осуществления практической деятельности, овладению навыком рефлексии, развитию опыта коммуникативной культуры, учит:

- осознавать мотивы образовательной деятельности, определять её цели и задачи;
- использовать полученные знания, умения и навыки для выполнения самостоятельной работы;
- задавать вопросы к наблюдаемым фактам, отыскивать причины явлений, обозначать своё понимание и непонимание по отношению к изучаемому материалу;
- владеть навыками работы с различными источниками информации: книгами, учебниками, справочниками, Интернет;
- ориентироваться в правах и обязанностях как члена коллектива.

По итогам освоения программы «Основы графического дизайна» обучающиеся достигают следующие результаты:

Будут знать:

- основы графического дизайна;
- правила композиции и цветоведения;
- теорию и анатомию шрифта;
- что такое фирменный стиль, брендбук;
- фирменная продукция;
- что такое постер, его история и авторская графика;
- отличие растровой и векторной графики;
- отличие в подготовке макетов для интернета и для печати.

Будут уметь:

- работать в программе Figma и Krita;
- анализировать и применять технические приемы графического дизайна;
- работать с изображениями;
- оформлять социальные сети;
- разрабатывать авторские шрифты;
- разрабатывать авторский постер.
- выражать свои мысли, обосновывать свои идеи и оформлять и защищать личные проекты.

II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Количество учебных часов на 2022-2023 учебный год: 96 часов.

Занятия по программе проводятся с декабря по 31 мая 2022-2023 учебного года, включая каникулярное время, кроме зимних каникул (праздничные дни) и дополнительных каникул в связи с неблагоприятной эпидемиологической обстановкой.

Календарный учебный график – Приложение 1.

2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Прием осуществляется по заявлению о зачислении от родителя или законного представителя, а также при активированном сертификате ПФДО.

Занятия проводятся по группам. Состав группы от 12 до 15 обучающихся.

Информационное сопровождение:

Вся информация о ходе реализации программы, о проведенных мероприятиях, экскурсиях будет опубликована в официальной группе ЦДТ «Хибины» в социальной сети «ВКонтакте»: <https://vk.com/cdthibiny>.

Материально-технические:

Для полноценной реализации программы необходимо:

- интерактивная доска;
- столы ученические;
- стол письменный;
- шкафы;
- стулья;
- флешки;
- локальная сеть;
- доступ в сеть интернет;
- проектор;
- экран;
- принтер;

Программное обеспечение:

- операционная система Windows;
- интернет-браузер Chrome;
- аккаунт в службе Gmail;
- онлайн-редактор Figma;

Материалы, приспособления, инструменты:

- бумага А4;
- шаблоны;
- флешкарты;

2.3 ФОРМА АТТЕСТАЦИИ

Эффективность освоения программы «Основы графического дизайна» отслеживается с помощью промежуточной и итоговой аттестации. Результативность обучения определяется с помощью нескольких видов проверки: выполнения творческих работ, проектов, законченных дизайн-макетов, самостоятельных работ.

Промежуточная аттестация предусматривает самостоятельную презентацию и защиту проекта.

Итоговая аттестация предусматривает выполнение творческой работы. Тему итогового проекта учащийся выбирает самостоятельно, исходя из пройденного материала, и выполняет в течение нескольких занятий по техническому заданию от преподавателя. Предусмотрена творческая защита проекта перед аудиторией и преподавателем. «Зачет» ставится в случае, если проект соответствует заданию и выполнен не менее, чем на 80 процентов. Оценивается также грамотность, функциональность, оригинальность и эстетика работы.

Критерии оценки знаний и умений

Формы и критерии оценки результативности определяются самим педагогом и заносятся в протокол аттестации, чтобы можно было определить отнесенность обучающихся к одному из трех уровней результативности: высокий, средний, низкий.

Критериями оценки результативности обучения также являются:

критерии оценки уровня теоретической подготовки обучающихся:

- соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям;
- широта кругозора; свобода восприятия теоретической информации;
- развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии;

критерии оценки уровня практической подготовки обучающихся:

- соответствие уровня развития практических умений и навыков программным требованиям;
- качество выполнения практического задания; технологичность практической деятельности;
- критерии оценки уровня развития обучающихся детей: культура организации практической деятельности: культура поведения; творческое отношение к выполнению практического задания; аккуратность и ответственность при работе; развитость специальных способностей.

2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Входящая аттестация

Тест:

Какие виды изображений существуют?

А) векторные и растровые

Б) цифровые и матричные

В) кристаллические и лазерные

Точечный элемент изображения на экране монитора называется ...

А) растром

Б) пикселем

В) символом

Дисплей должен находиться от глаз на расстоянии не менее:

А) 30 см

Б) 40 см

В) 50 см

Как называется программа для создания и изменения изображений

А) графический редактор

Б) графический дизайнер

В) векторный редактор

Как называется устройство, обеспечивающее выполнение программ и контроль устройств ПК?

А) Оперативная память

Б) Процессор

В) Системная шина

Отметьте внешние устройства компьютера

А Процессор

Б) Материнская плата

В) Принтер

Какое из устройств НЕ является устройством ввода информации?

А) Графический планшет

В) Принтер

Г) Микрофон

Д) Аудиоколонки

При какой разрешающей способности монитора, качество изображения будет хуже?

А) 1024*768

Б) 1280*1024

В) 800*600

С помощью чего осуществляется поиск информации в интернете?

А) Браузер

Б) Программа

В) Проводник

Цвет пикселя монитора формируется из следующих базовых цветов:

А) красного, зеленого, синего

Б) желтого, красного, синего

В) всех цветов радуги

Критерии оценивания знаний учащихся (в баллах)	
Верно отвечено на 1-2 вопросов	0 (низший балл)
Верно отвечено на 3-4 вопросов	1 (проходной балл)
Верно отвечено на 5-7 вопросов	2 (средний балл)
Верно отвечено на 8-10 вопросов	3 (высший балл)

Промежуточная аттестация

Задание: Создать свой дизайн трекера привычек на выбранную тему на 2 недели.

Трекер должен содержать:

- декоративные элементы по усмотрению ученика (Например, фигуры Blobs, коллажи, иллюстрации и др.)
- текстовую информацию. Текстовые блоки должны быть размещены логично.
- таблицу учета прогресса на 14 дней.

Инструменты: Figma.

Критерии оценивания работ (0 низший балл; 1 средний балл; 2 высший балл).

Декоративные элементы	Обучающийся не использовал фигуры или изображения в работе	0
-----------------------	--	---

	Обучающийся скопировал фигуры с предыдущей работы	1
	Обучающийся выбрал несколько разных декоративных элементов и объединил их в единую композицию.	2
Текст	Текст не использовался в работе или был размещен хаотично по листу.	0
	Текст размещен логично, но было использовано более 3х разных шрифтов, размеров и начертаний.	1
	Текст размещен логично, использовано не более одной шрифтовой пары, размер и начертание шрифта соответствуют заголовку, подзаголовку и основному тексту.	2
Цвет	Не использована палитра цветов (основной цвет, дополнительный цвет, акцентный цвет), цвета не считаются друг с другом и выбраны случайным образом без учета правил гармонии цвета.	0
	Использована палитра цветов (основной цвет, дополнительный цвет, акцентный цвет), но размещена по листу без учета правил визуального восприятия	1
	Использована палитра цветов (основной цвет, дополнительный цвет, акцентный цвет) и размещена по листу согласно иерархии визуального восприятия, акцентный цвет не перетягивает на себя все внимание.	2
Таблица учета прогресса для трекера	Таблица состоит из разных фигур акцентного цвета и не соответствует количеству дней в задании.	0
	Таблица состоит из разных фигур неакцентного цвета и соответствует требуемому количеству дней.	1
	Таблица состоит из одинаковых фигур неакцентного цвета, составлена на требуемое количество дней.	2

Итоговая аттестация

Задание:

Разработать дизайн бренда по предоставленной теме.

Темы: магазин игрушек «Вуди», школа дизайна «Пиксель», отель для собак «Жучка».

Дизайн должен включать в себя:

1. Логотип компании в формате SVG.
2. Рекламный постер к услугам, предоставляемым компанией в формате TIFF.
3. Мудборд для брендбука в виде макета Figma.

Критерии оценивания работ: (0 низший балл; 1 средний балл; 2 высший балл).

Логотип компании	Логотип содержит только текстовые или только иллюстративные элементы. Не оформлен в	0
------------------	---	---

	подачу и не сохранен в необходимом формате.	
	Логотип содержит текстовые и иллюстративные элементы, сохранен неверном формате. Не оформлен в подачу.	1
	Логотип содержит текстовые и иллюстративные элементы, сохранен в формате SVG. Оформлен в подачу.	2
Рекламный постер	Постер не содержит в себе информации о компании, отсутствует логотип и тематические иллюстрации или изображения. Постер не сохранен в нужном формате и не подготовлен к печати.	0
	Постер содержит в себе информации об услугах компании, содержит фирменные цвета, но отсутствует логотип. Файл сохранен в неверном формате.	1
	Постер отражает фирменный стиль компании, использованы фирменные цвета и логотип. Постер адаптирован под печать, выбран верный размер и постер сохранен в формате TIFF.	2
Мудборд для брендбука	Мудборд не подходит под фирменный стиль компании. Не использованы фирменные цвета. Подобранные изображения не соответствуют теме проекта.	0
	Мудборд не систематизирован, но содержит в себе информацию о компании и изображения соответствующие проекту.	1
	Мудборд систематизирован и содержит в себе информацию о компании, изображения соответствующие проекту.	2

2.5 МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Программа предусматривает личностно-ориентированный подход, который учитывает индивидуальные особенности личности учащихся, способствует развитию их способностей и навыков.

Формы организации обучения – индивидуальная и групповая.

Индивидуальная работа предполагает самостоятельную работу учащегося над проектом, выбор алгоритма работы, подбор референсов по теме работы. Педагог оказывает консультативную помощь. Индивидуальная работа развивает в учащихся способности к самостоятельному и оригинальному творческому мышлению, предполагает личную ответственность за результаты работы, обучает к организации и планированию труда.

Групповая форма работы предполагает работу в командах, что способствует развитию духа сотрудничества, умению слушать другого, эмпатии, конструктивного оппонирования, защиты своей точки зрения, обучает работе в команде, тем самым, подготавливая учащихся к будущей профессиональной деятельности.

Учебное занятие организовано по двухчастному принципу: теория и практика. Теоретические части занятия опираются на следующие методы обучения: словесный (лекция), наглядно-иллюстративный (презентация). На практической части используются проблемно-творческий подход (когда педагог ставит задачу и вместе с учащимися ищет способы ее выполнения), мастер-класс (объяснение, демонстрация

приемов преподавателем и их воспроизведение группой учащихся).

Организация учебного занятия:

Обучение по программе «Основы графического дизайна» на протяжении полугода поделено на тематические блоки, каждый раздел посвящен отдельным видам знаний в области граф. дизайна.

Каждое занятие отличается индивидуальным содержанием в рамках тематического блока, имеет динамическую структуру и предусматривает постоянную смену деятельности.

- теоретическая часть (лекция и презентация);
- мастер-класс (демонстрация приемов работы преподавателем и воспроизведение их учащимися);
- самостоятельная работа учащегося над индивидуальным проектом;
- рефлексия, обсуждение итогов самостоятельной работы;
- вопросы и ответы по теме занятия, консультирование по возникшим проблемам

Перечень дидактического материала:

- Основные законы композиции

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Шпикерман Э. О Шрифте. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 208 с.
2. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс. — М.: КоЛибри, 2018. — 272 с.
3. Джанда М. Сожги свое портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах / М. Джанда. — СПб.: Питер, 2019. — 384 с.
4. Пинк Т. Дизайнерские принты в стиле дудлинг / Т. Пинк. — Мн.: Попурри, 2017. — 288 с.
5. Кидд, Ч.А. Go! Самая простая книга по графическому дизайну / Ч.А. Кидд. - М.: Питер, 2020. - 854 с.
6. Луптон, Эллен Графический дизайн. Базовые концепции / Эллен Луптон. - М.: Питер, 2020. - 256 с.
7. Хеллер, С. IDEA BOOK. Графический дизайн / С. Хеллер. - М.: Питер, 2020. - 627 с.
8. Школьник, К. Графическая грамота / К. Школьник. - М.: Детская литература, 2022. - 143 с.

Литература для педагога:

9. Кузвесова Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко. — М.: Юрайт, 2020. — 140 с.
10. Черневич, Е. Графический дизайн в России / Е. Черневич. - М.: СЛОВО/SLOVO, 2022. - 887 с.
11. Стивен, Хеллер Анатомия дизайна. Скрытые источники современного графического дизайна / Хеллер Стивен. - М.: ИЗДАТЕЛЬСТВО "АСТ", 2021. - 104 с.
12. Карповская, Елена Визуальные коммуникации в графическом дизайне / Елена Карповская. - М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2021. - 159 с.
13. Different Ground. Каталог выставки современного голландского графического дизайна. - Москва: Гостехиздат, 2022. - 308 с.

Онлайн-тренажеры:

14. The Bezier Game. URL: <https://bezier.method.ac> (тренировка работы с кривыми Безье)
15. Kern Type a letter spacing game. URL: <https://type.method.ac> (тренировка глазомера на расстояние между буквами)
16. Tothepoint. I shot the serif but I did not shoot the sans-serif.
URL: <https://www.tothepoint.co.uk/us/fun/i-shot-the-serif> (игра на распознавание шрифтов с засечками)
17. Typewar. URL: <https://typewar.com> (игра на идентификацию названия шрифтов)
18. Pixact.ly. URL: <https://pixact.ly> (тренировка глазомера на размер фигур)
19. Kolor. URL: <https://kolor.moro.es> (тренировка глазомера на выбор цветов)
20. A color matching game. URL: <https://color.method.ac> (тренировка подбора оттенков цветов на глаз)
21. Can't unsee. URL: <https://cantunsee.space> (тренировка глазомера на иерархию элементов в дизайне)

Приложение 1 – Календарный учебный график программы «Графика. Основы дизайна»

№ п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Декабрь	Групповая	2	Графический дизайнер. Кто он?	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
2		Групповая	2	Интерфейс программы Figma.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
3		Групповая	2	Интерфейс программы Figma.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
4		Групповая	2	Что такое плагины и как с ними взаимодействовать.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
5		Групповая	2	Основы композиции в дизайне. Формирование насмотренности.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
6		Групповая	2	Правила работы с изображениями. Фотографии и способы работы с ними. Постобработка.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
7		Групповая	2	Правила работы с изображениями. Фотографии и способы работы с ними. Постобработка.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
8		Групповая	2	Плагин Photorea как средство работы с изображениями.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
9		Групповая	2	Плагин Photorea как средство работы с изображениями.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
10	Январь	Групповая	2	Цвет в дизайне. Теория цвета и ощущения.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
11		Групповая	2	Виды и классификация постеров.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
12		Групповая	2	Создание постера с помощью коллажа из фотографий.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
13		Групповая	2	Типографика.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
14		Групповая	2	Дизайн своего шрифта. Выгрузка в	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль

№ п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
	Февраль			графический редактор.		выполнения заданий, опрос
15		Групповая	2	Дизайн своего шрифта. Выгрузка в графический редактор	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
16		Групповая	2	Создание трекера привычек дизайнера.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
17			2	Создание трекера привычек дизайнера.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
18		Групповая	2	Виды графики.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
19	Март	Групповая	2	Векторные изображения.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
20		Групповая	2	Кривые Безье.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
21		Групповая	2	Кривые Безье.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
22		Групповая	2	Создание простой векторной иллюстрации.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
23		Групповая	2	Создание простой векторной иллюстрации.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
24		Групповая	2	Растровые изображения.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
25		Групповая	2	Krita. Инструмент для работы с растровыми иллюстрациями.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
26		Групповая	2	Krita. Инструмент для работы с растровыми иллюстрациями.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
27		Групповая	2	Создание растровой иллюстрации.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
28	Апрель	Групповая	2	Создание растровой иллюстрации.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
29		Групповая	2	Паттерны.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

№ п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
30		Групповая	2	Паттерны.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
31		Групповая	2	Обложка.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
32		Групповая	2	Обложка.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
33		Групповая	2	Вдохновение. Как работать с мудбордами?	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
34		Групповая	2	Фирменный стиль. Элементы и принципы.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
35	Май	Групповая	2	Фирменный стиль. Элементы и принципы.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
36		Групповая	2	Логотип и фирменные цвета.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
37		Групповая	2	Логотип и фирменные цвета.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
38		Групповая	2	Оформление социальных сетей бренда.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
39		Групповая	2	Оформление социальных сетей бренда.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
40		Групповая	2	Мокапы. Оформление подачи бренда.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
41		Групповая	2	Мокапы. Оформление подачи бренда.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
42		Групповая	2	Создание бренда по техническому заданию. Брендбуки.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
43		Групповая	2	Создание бренда по техническому заданию. Брендбуки.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
44		Групповая	2	Создание бренда по техническому заданию. Брендбуки.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
45		Групповая	2	Создание бренда по техническому заданию. Брендбуки.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

№ п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
				заданию. Брендбуки.		выполнения заданий, опрос
46		Групповая	2	Создание бренда по техническому заданию. Брендбуки.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
47		Групповая	2	Правила оформления работы в портфолио. Основные площадки для размещения работ.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
48		Групповая	2	Финальный просмотр работ	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
Итого			96			