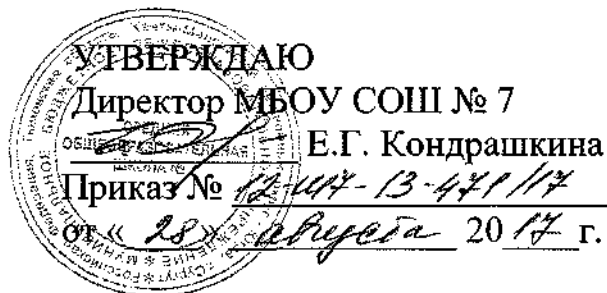


Департамент образования Администрации города Сургута  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 7

Принята на заседании методического  
объединения педагогов дополнительного  
образования  
от « 24 » августа 20 17 г.  
Протокол № 1



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**  
**технической направленности**  
**Студия графического дизайна «Белый лис»**

Возраст обучающихся: 10-12 лет  
Срок реализации: 1 год

Автор составитель:  
Филатова Марина Владимировна, педагог  
дополнительного образования

г. Сургут, 2017 г.

**ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ  
ПРОГРАММЫ МБОУ СОШ № 7**

Название программы	Студия графического дизайна «Белый лис»
Направленность программы	техническая
Ф.И.О. педагога, реализующего программу	Филатова Марина Владимировна
Год разработки	2017-2018 год
Где, когда и кем утверждена дополнительная общеобразовательная программа	МБОУ СОШ №7 Приказ № _____ от _____
Информация о наличии рецензии	-
Уровень программы	базовый
Цель	формирование представления о художественно-проектной деятельности в области графического дизайна и компьютерной графики, в условиях технологически развитого общества.
Задачи	<ul style="list-style-type: none"> <li>• формировать знания, умения, навыки выполнения художественных работ оформительского, рекламного и шрифтового характера средствами компьютерной графики;</li> <li>• развивать художественно-проектную компетенцию в области графического дизайна и компьютерной графики в условиях современного производства;</li> <li>• формировать знания о составляющих производственного и технологического процесса в деятельности дизайнерских организаций;</li> <li>• формировать знания об использовании методов творческой деятельности для решения художественно-творческих задач;</li> <li>• развивать самостоятельность и способность учащихся решать творческие и изобретательские задачи;</li> <li>• развивать эстетического чувства и художественной инициативы учащихся средствами графического дизайна.</li> <li>• развивать умения работать в команде, коммуникативные и организаторские способности.</li> </ul>
Ожидаемые результаты освоения программы	Создание изображений и объектов графического дизайна в графических редакторах
Срок реализации программы	1 год

Количество часов в неделю/год	3 часа/114 ч
Возраст обучающихся	10-12 лет
Формы занятий	Теоретические и практические занятия, соревнования, тестирования, экскурсии, проекты, игра, мастер-класс, выставка, конкурсы
Методическое обеспечение	
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)	Лаборатория на базе МБОУ СОШ № 7, оснащенная оборудованием: <ul style="list-style-type: none"> <li>- художественные принадлежности;</li> <li>- мобильный класс (ноутбуки);</li> <li>- проектор, экран;</li> <li>- магнитная доска,</li> <li>- графические планшеты;</li> <li>- мини-типография.</li> </ul>

### Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Студия графического дизайна «Белый лис» (далее Программа) является компилятивной и разработана в соответствии с требованиями спецификации стандартов JuniorSkills (WorldSkills) по знаниям, умениям и навыкам, которыми должны обладать участники чемпионата по компетенции «Графический дизайн».

В связи с развитием рекламы и других средств массовой информации, графический дизайн является динамично развивающимся направлением деятельности в области дизайна, так как в остро стоит потребность в грамотно выполненном дизайне, средствами компьютерной графики. Для качественного создания дизайн-решений необходимо внимательно подходить к каждому этапу, начиная от идеи до реализации дизайн-продукта. Специалист данного направления должен сочетать в себе профессиональные компетенции в области дизайна, программных продуктов и современных технологий производства, а также коммуникативной компетенцией.

Целью программы является формирование у учащихся компетенций в области графического дизайна и современных технологий производства, способствующих профессиональному самоопределению.

Основными задачами образовательной программы являются:

- формировать знания, умения, навыки выполнения художественных работ оформительского, рекламного и шрифтового характера средствами компьютерной графики;
- развивать художественно-проектную компетенцию в области графического дизайна и компьютерной графики в условиях современного производства;
- формировать знания о составляющих производственного и технологического процесса в деятельности дизайнерских организаций;
- формировать знания об использовании методов творческой деятельности для решения художественно-творческих задач;
- развивать самостоятельность и способность учащихся решать творческие и изобретательские задачи;
- развивать эстетического чувства и художественной инициативы учащихся средствами графического дизайна.
- развивать умения работать в команде, коммуникативные и организаторские способности.

Программа состоит из четырех взаимосвязанных разделов:

1. Мой сказочный герой.
2. Конкурс «Бренд моего класса».
3. Профи-проба «Школьная типография».
4. Социальная акция «Мне не все равно!».

Осваивая модуль программы «Мой сказочный герой» обучающиеся придумывают сюжет сказки/комикса, рисуют эскизы героев и иллюстрации на бумаге, далее создают иллюстрации сказки в графическом редакторе Gimp, печатают и создают книгу.

Модуль «Конкурс «Бренд моего класса» включает в себя изучение понятия логотипа и элементов бренда. На практике обучающиеся создают эмблему класса, девиз и оформление класса. По итогам создания бренда проходит конкурс и выявляются победители и призеры.

Модуль «Профи-проба «Школьная типография» изучает основы и виды компьютерной графики, основы работы в графических редакторах, требования к подготовке печатных макетов, а также знакомятся с современным инструментом дизайнера – графическим планшетом. Модуль направлен на создание различных объектов дизайна в разных техниках: открытки, локации, инсталляции, игрушки, газеты и т.д. «Школьная типография» предполагает взаимодействие со школьным активом и педагогом-организатором. Участники данного модуля будут решать различные задачи оформительского характера к мероприятиям, праздникам, а также развивать коммуникативные способности при работе в команде и написании технического задания для дизайнера.

Модуль «Социальная акция «Мне не все равно!» направлен на создание рекламных плакатов социально важных проблем общества. Результатом работы является участие в городском и всероссийском конкурсе социальной рекламы.

Обучение по Программе также предполагает освоение навыков учебно-исследовательской, проектной и социальной деятельности, при выполнении проектов и участии в конкурсах, конференциях, чемпионатах и олимпиадах.

Программа ориентирована на следующие принципы:

- *принцип доступности и последовательности* (предполагает «построение» учебного процесса от простого к сложному);
- *принцип научности* (основывается на современных научных достижениях в области технологической культуры и графического дизайна);
- *принцип наглядности* (использование наглядных и дидактических пособий, технических и электронных средств обучения);
- *принцип связи теории с практикой* (сочетание теоретических знаний, практических умений и навыков в учебном процессе);
- *принцип индивидуализации программы* (максимально учитывается характерологические особенности каждого учащегося);
- *принцип результативности* (описание результатов деятельности учеников, мотивация на результат деятельности каждого учащегося);
- *принцип актуальности* (максимальная приближённость содержания программы к реальным условиям жизни и деятельности учащихся);
- *принцип межпредметности* (это связи с информатикой при изучении компьютерной графики и подготовки презентационных материалов, с историей, искусством и черчением при выполнении творческих проектов).

В основе программы лежит системно-деятельностный подход, который обеспечивает:

- формирование готовности учащихся к саморазвитию и непрерывному образованию;
- активную учебно-познавательную деятельность учащихся;
- построение образовательного процесса с учётом индивидуальных, возрастных, психологических, физиологических особенностей и здоровья учащихся.

Используемые методы и формы: дискуссии, теоретические и практические занятия, соревнования, тестирования, экскурсии, игра, мастер-класс, выставка, конкурсы, деловая игра, мозговой штурм и др.

Занятия по программе проходят 3 раза в неделю по 1 часу. Программа рассчитана на 38 учебных недель, что составляет 114 часов в год.

Программа предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивающих трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления «Студии графического дизайна «Белый лис» и соответствует базовому уровню.

### **Ожидаемые результаты освоения программы**

#### *1. Предметные результаты освоения:*

- создавать продукты графического дизайна, применяя знания предметов: изобразительное искусство, история, русский язык, литература и информатика;
- уметь взаимодействовать (коммуникативные и организаторские способности) с другими обучающимися и педагогами, применяя знания, предмета обществознание;
- освоение учениками графического редактора Gimp, базовых знаний Adobe Illustrator, Adobe Photoshop;
- навыки работы на графическом планшете;
- владение способами графического представления информации;
- создание художественного образа;
- выполнять различные графические объекты: уметь выполнять эскизы, выполнять графические работы, самостоятельно составлять эскизы, наброски, композиции; выполнять цветные и стилизованные композиции;
- уметь пользоваться инструментами и материалами;
- выполнять графические работы на компьютере (фотоколлаж, рекламный плакат, редактировать изображения, создавать изображения и иллюстрации, создавать эмблемы, логотипы, сувенирную продукцию, рекламного героя и др.);
- иметь представление о возможностях создания и обработки изображений;
- развитие умений применять технологии представления, преобразования и использования информации, оценивать возможности и

области применения средств и инструментов ИКТ в современном производстве или сфере обслуживания;

- формирование культуры труда, уважительного отношения к труду и результатам труда, самостоятельности, ответственного отношения к профессиональному самоопределению;

- овладение способами работы с информацией и технологической документацией; работа с операционными картами и техническим заданием;

- приобретение опыта организовывать рабочее место согласно требованиям ОТ, ТБ и ПШБ.

### *2. Образовательные результаты освоения:*

- организовывать и планировать проектную деятельность;

- выдвигать идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи и последовательно развивать ее в ходе разработки проектного решения;

- владеть методами творческого процесса дизайнера;

- толерантное сознание и поведение в поликультурном мире, готовность и способность вести диалог с другими людьми, достигать в нём взаимопонимания, находить общие цели и сотрудничать для их достижения;

- сформированность экологического мышления, понимания влияния социально-экономических процессов на состояние природной и социальной среды; приобретение опыта эколого-направленной деятельности.

- осознанный выбор будущей профессии и возможностей реализации собственных жизненных планов; отношение к профессиональной деятельности как возможности участия в решении личных и государственных проблем.

### *3. Компетентностные результаты освоения:*

- регулятивные способности (умение ставить цель, планировать, прогнозировать, контролировать, корректировать и оценивать свою деятельность);

- познавательные способности (умение искать информацию, фиксировать, структурировать и представлять ее);

- коммуникативные способности (навыки сотрудничества со сверстниками, взрослыми в образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности);

- проектно-исследовательские способности (способности определять цель, задачи, ставить гипотезу, оформлять объект и предмет исследования)

- развитие дизайн-мышления (способность продумывать концепцию дизайн-продукта и способы ее реализации)

- организаторские способности (умение организовать собственную деятельность при разработке дизайн-продуктов, написании проектов, а также деятельность в команде);

- способность к построению индивидуальной образовательной траектории.

### **Формы промежуточной аттестации обучающихся**

Контроль осуществляется в следующих формах: смотр работ, рефлексия, опрос, тестирование, участие в соревнованиях JuniorSkills и компетентностных олимпиадах, защита проекта.

Система контроля включает в себя разные виды контроля: входной, текущий, промежуточный и итоговый.

Входной контроль проводится с целью выявления знаний учащихся. Данный вид контроля выполняет роль «нулевой отметки», которая позволяет определить эффективность процесса обучения.

Текущий контроль результатов предназначен для определения текущего уровня сформированности знаний и умений и осуществляется во время проведения практических занятий, тестирования.

Промежуточный контроль. Для оценки результатов используются различные виды контрольных и проверочных работ – как письменных, так и устных, – которые проводятся в учебное время и имеют целью оценить уровень и качество всего комплекса учебных задач по изученному блоку или разделу.

Итоговый контроль осуществляется в конце каждого учебного года (Олимпиада, конференция, компетентностная олимпиада, соревнования, конкурсы и т.д. городского регионального, федерального и международного уровней).

### **Обоснование соответствия программы (стартовому, базовому, продвинутому) уровню**

Предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения программы материала.

### **Учет возрастных особенностей обучающихся**

Программа ориентирована на подростков 10-12 лет, имеющих выраженный интерес к содержанию программы, владеющих необходимыми знаниями и компетенциями для освоения ее содержания, и рекомендуется для учащихся 5-7-х классов.

Ведущая деятельность в этом возрасте построение отношений с другими людьми. Поэтому программа включает в себя актуальные для подростков формы работы: командные соревнования между группами, турниры различных уровней, проектная деятельность обучающихся, олимпиады, интенсивные школы, создание творческих объектов и т.д.



## **Диагностические процедуры для определения соответствия уровня мотивации, знаний и компетентностей обучающегося требованиям, заявленным в программе**

Для определения уровня мотивации, компетенций применяются тесты и опросники, разработанные на основе: Анкеты для определения школьной мотивации (Н.Г. Лускановой), анкет на выявление коммуникативных и организаторских способностей, профориентационные диагностики.

Уровень знаний учащихся определяется по результатам самостоятельных и контрольных работ, в ходе выполнения проектно-творческих работ, участия в конкурсах, олимпиадах, конференциях и чемпионатах.

### **Описание материально-технического обеспечения программы**

1. Оборудование:
  - художественные принадлежности;
  - мобильный класс (ноутбуки);
  - проектор, экран;
  - магнитная доска,
  - графические планшеты.
2. Программное обеспечение: Paint, GIMP, Adobe Photoshop, CorelDraw.
3. Аудио-визуальные средства обучения:
  - обучающие видео-уроки по графическому дизайну и работе в графических редакторах.
4. Учебно-методический комплекс по разделам.

### Учебный план

№ п/п	Название модуля, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Мой сказочный герой	20	6	14	Творческие конкурсы, смотр работ
2.	Конкурс «Бренд моего класса»	14	3	6	Творческие конкурсы, смотр работ, конференция внутри группы
3.	Профи-проба «Школьная типография»	60	10	50	Творческие конкурсы, смотр работ, конференция внутри группы, дизайн-проект, чемпионат, олимпиада
4.	Социальная акция «Мне не все равно!».	20	2	18	Творческие конкурсы, смотр работ, конференция внутри группы
	<b>Всего</b>	114	22	92	

### Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	сентябрь	4	14:00-14:40	Групповая работа	1	Алгоритм дизайн-проектирования	Кабинет №25	Самостоятельная работа
2.	сентябрь	4	14:50-15:30	Лекция	1	Сказка – особенность жанра	Кабинет №25	Самостоятельная работа
3.	сентябрь	4	15:40-16:20	Лекция	1	Виды сказок	Кабинет №25	Фронтальный опрос
4.	сентябрь	11	14:00-14:40	Мозговой штурм	1	Концепция сказки	Кабинет №25	Индивидуальный тест
5.	сентябрь	11	14:50-15:30	Лекция	1	Структура сказки	Кабинет №25	Практическая работа
6.	сентябрь	11	15:40-16:20	Лекция	1	«Сказочная карта России» Алексея Козловского	Кабинет №25	Индивидуальный тест
7.	сентябрь	18	14:00-14:40	Беседа	1	Концепция героев сказки	Кабинет №25	Фронтальный опрос
8.	сентябрь	18	14:50-15:30	Практическое задание	1	Эскизы героев сказки	Кабинет №25	Индивидуальный тест
9.	сентябрь	18	15:40-16:20	Практическое задание	1	Эскизы героев сказки	Кабинет №25	Практическая работа
10.	сентябрь	25	14:00-14:40	Практическое задание	1	Эскизы героев сказки	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
11.	сентябрь	25	14:50-15:30	Практическое задание	1	Эскизы иллюстраций для сказки	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
12.	сентябрь	25	15:40-16:20	Практическое задание	1	Эскизы иллюстраций для сказки	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
13.	октябрь	2	14:00-14:40	Лекция	1	Инструктаж по работе на ПК. Графический редактор Gimp	Кабинет №25	Индивидуальный опрос

14.	октябрь	2	14:50-15:30	Мастер-класс	1	Создание иллюстраций в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
15.	октябрь	2	15:40-16:20	Практическое задание	1	Создание иллюстраций в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Письменный опрос
16.	октябрь	9	14:00-14:40	Практическое задание	1	Создание иллюстраций в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Практическая работа
17.	октябрь	9	14:50-15:30	Практическое задание	1	Создание иллюстраций в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Практическая работа
18.	октябрь	9	15:40-16:20	Практическое задание	1	Создание иллюстраций в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Устный опрос
19.	октябрь	16	14:00-14:40	Практическое задание	1	Создание иллюстраций в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Письменный опрос
20.	октябрь	16	14:50-15:30	Мастер-класс	1	Создание обложки в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Практическая работа
21.	октябрь	16	15:40-16:20	Практическое задание	1	Создание обложки в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
22.	октябрь	23	14:00-14:40	Практическое задание	1	Создание обложки в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Индивидуальный опрос

23.	октябрь	23	14:50-15:30	Мастер-класс	1	Создание книги	Кабинет №25	Практическая работа
24.	октябрь	23	15:40-16:20	Практическое задание	1	Создание книги	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
25.	октябрь	30	14:00-14:40	Практическое задание	1	Создание книги	Кабинет №25	Практическая работа
26.	октябрь	30	14:50-15:30	Лекция	1	Понятие «логотип» и виды логотипов	Кабинет №25	Практическая работа
27.	октябрь	30	15:40-16:20	Мозговой штурм	1	Алгоритм создания логотипа	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
28.	ноябрь	6	14:00-14:40	Лекция	1	Элементы бренда	Кабинет №25	Практическая работа
29.	ноябрь	6	14:50-15:30	Практическое задание	1	Стилизация в логотипе	Кабинет №25	Практическая работа
30.	ноябрь	6	15:40-16:20	Групповая работа	1	Логотип класса	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
31.	ноябрь	13	14:00-14:40	Практическое задание	1	Логотип класса	Кабинет №25	Практическая работа
32.	ноябрь	13	14:50-15:30	Практическое задание	1	Логотип класса	Кабинет №25	Практическая работа
33.	ноябрь	13	15:40-16:20	Лекция	1	Инструктаж по работе на ПК. Графический редактор Gimp	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
34.	ноябрь	20	14:00-14:40	Мастер-класс	1	Основы работы в Графическом редакторе Gimp.	Кабинет №25	Практическая работа
35.	ноябрь	20	14:50-15:30	Практическая работа	1	Создание логотипа класса в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Практическая работа
36.	ноябрь	20	15:40-16:20	Практическая работа	1	Создание логотипа класса в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
37.	ноябрь	27	14:00-14:40	Практическая	1	Создание логотипа	Кабинет №25	Индивидуальный

				работа		класса в графическом редакторе Gimp		опрос
38.	ноябрь	27	14:50-15:30	Групповая работа	1	Оформление класса	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
39.	ноябрь	27	15:40-16:20	Групповая работа	1	Оформление класса	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
40.	декабрь	4	14:00-14:40	Групповая работа	1	Оформление класса	Кабинет №25	Письменный опрос
41.	декабрь	4	14:50-15:30	Выставка	1	Конкурс «Бренд моего класса»	Кабинет №25	Выставка
42.	декабрь	4	15:40-16:20	Лекция	1	Назначение и возможности типографии	Кабинет №25	Самостоятельная работа
43.	декабрь	11	14:00-14:40	Экскурсия	1	Экскурсия в типографию	Кабинет №25	Самостоятельная работа
44.	декабрь	11	14:50-15:30	Групповая работа	1	Создание ящика заказов «Школьной типографии»	Кабинет №25	Практическая работа
45.	декабрь	11	15:40-16:20	Лекция	1	Виды календарей	Кабинет №25	Практическая работа
46.	декабрь	18	14:00-14:40	Практическое задание	1	Календари настенные: разработка дизайна	Кабинет №25	Самостоятельная работа
47.	декабрь	18	14:50-15:30	Практическое задание	1	Календари настольные: рисование фона, размещение сетки	Кабинет №25	Практическая работа
48.	декабрь	18	15:40-16:20	Практическое задание	1	Календари карманные: создание фото коллажа с использованием шаблонов	Кабинет №25	Практическая работа
49.	декабрь	25	14:00-14:40	Виртуальная экскурсия	1	Виртуальная экскурсия на	Кабинет №25	Самостоятельная работа

						производство брошюр и журналов		
50.	декабрь	25	14:50-15:30	Практическое задание	1	Подготовка текста для брошюры	Кабинет №25	Практическая работа
51.	декабрь	25	15:40-16:20	Практическое задание	1	Печать брошюры	Кабинет №25	Практическая работа
52.	январь	15	14:00-14:40	Лекция	1	Подготовка материала для журнала	Кабинет №25	Самостоятельная работа
53.	январь	15	14:50-15:30	Лекция	1	Школьная газета	Кабинет №25	Фронтальный опрос
54.	январь	15	15:40-16:20	Лекция	1	Порядок расположения материала в газете	Кабинет №25	Фронтальный опрос
55.	январь	22	14:00-14:40	Лекция	1	Инструктаж по работе на ПК. MS Publisher	Кабинет №25	Самостоятельная работа
56.	январь	22	14:50-15:30	Мастер-класс	1	Основы работы в MS Publisher.	Кабинет №25	Практическая работа
57.	январь	22	15:40-16:20	Практическое задание	1	Верстка газеты в MS Publisher	Кабинет №25	Практическая работа
58.	январь	29	14:00-14:40	Практическое задание	1	Верстка газеты в MS Publisher	Кабинет №25	Практическая работа
59.	январь	29	14:50-15:30	Групповая работа	1	Роль художника-оформителя, художественно оформительские работы	Кабинет №25	Практическая работа
60.	январь	29	15:40-16:20	Групповая работа	1	Работа редактора газеты	Кабинет №25	Практическая работа
61.	февраль	5	14:00-14:40	Групповая работа	1	Выпуск тематической школьной газеты	Кабинет №25	Практическое задание
62.	февраль	5	14:50-15:30	Практическое задание	1	Выпуск тематической школьной газеты	Кабинет №25	Практическое задание
63.	февраль	5	15:40-16:20	Практическое	1	Выпуск тематической	Кабинет №25	Практическое

				задание		школьной газеты		задание
64.	февраль	12	14:00-14:40	Практическое задание	1	Выпуск тематической школьной газеты	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
65.	февраль	12	14:50-15:30	Практическое задание	1	Выпуск тематической школьной газеты	Кабинет №25	Практическая работа
66.	февраль	12	15:40-16:20	Практическое задание	1	Выпуск тематической школьной газеты	Кабинет №25	Практическая работа
67.	февраль	19	14:00-14:40	Практическое задание	1	Выпуск тематической школьной газеты	Кабинет №25	Тест
68.	февраль	19	14:50-15:30	Практическое задание	1	Выпуск тематической школьной газеты	Кабинет №25	Фронтальный опрос
69.	февраль	19	15:40-16:20	Практическое задание	1	Выпуск тематической школьной газеты	Кабинет №25	Фронтальный опрос
70.	февраль	26	14:00-14:40	Лекция	1	Разработка дизайна открытки	Кабинет №25	Комбинированный опрос
71.	февраль	26	14:50-15:30	Практическое задание	1	Разработка дизайна открытки	Кабинет №25	Практическая работа
72.	февраль	26	15:40-16:20	Практическое задание	1	Разработка дизайна открытки	Кабинет №25	Практическая работа
73.	март	5	14:00-14:40	Практическое задание	1	Разработка дизайна открытки	Кабинет №25	Практическая работа
74.	март	5	14:50-15:30	Лекция	1	Инструктаж по работе на ПК. Графический редактор Adobe Photoshop	Кабинет №25	Практическая работа
75.	март	5	15:40-16:20	Мастер-класс	1	Основы работы в Графическом редакторе Adobe Photoshop.	Кабинет №25	Практическая работа
76.	март	12	14:00-14:40	Мастер-класс	1	Ретушь фотографий	Кабинет №25	Практическая работа
77.	март	12	14:50-15:30	Практическое задание	1	Ретушь фотографий	Кабинет №25	Тест



78.	март	12	15:40-16:20	Практическое задание	1	Ретушь фотографий	Кабинет №25	Тест
79.	март	19	14:00-14:40	Мастер-класс	1	Создание коллажа	Кабинет №25	Самостоятельная работа
80.	март	19	14:50-15:30	Практическое задание	1	Создание коллажа	Кабинет №25	Практическая работа
81.	март	19	15:40-16:20	Практическое задание	1	Создание коллажа	Кабинет №25	Практическая работа
82.	март	26	14:00-14:40	Лекция	1	Оборудование в типографии	Кабинет №25	Самостоятельная работа
83.	март	26	14:50-15:30	Практическое задание	1	Работа со сканером	Кабинет №25	Устный опрос
84.	март	26	15:40-16:20	Практическое задание	1	Работа с принтером	Кабинет №25	Защита мини проект
85.	апрель	2	14:00-14:40	Практическое задание	1	Работа с резаком	Кабинет №25	Самостоятельная работа
86.	апрель	2	14:50-15:30	Практическое задание	1	Работа с ламинатором	Кабинет №25	Самостоятельная работа
87.	апрель	2	15:40-16:20	Лекция	1	Hand-made техники	Кабинет №25	Устный опрос
88.	апрель	9	14:00-14:40	Практическое задание	1	Hand-made техники	Кабинет №25	Практическая работа
89.	апрель	9	14:50-15:30	Практическое задание	1	Hand-made техники	Кабинет №25	Практическая работа
90.	апрель	9	15:40-16:20	Практическое задание	1	Hand-made техники	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
91.	апрель	16	14:00-14:40	Практическое задание	1	Hand-made техники	Кабинет №25	Комбинированный опрос
92.	апрель	16	14:50-15:30	Групповая работа	1	Основы делового общения	Кабинет №25	Письменная контрольная работа
93.	апрель	16	15:40-16:20	Групповая работа	1	Основы работы менеджера по продажам	Кабинет №25	Письменная контрольная работа

94.	апрель	23	14:00-14:40	Групповая работа	1	Творческое портфолио	Кабинет №25	Практическая работа
95.	апрель	23	14:50-15:30	Лекция	1	Основы рекламы.	Кабинет №25	Практическая работа
96.	апрель	23	15:40-16:20	Лекция	1	Виды рекламы	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
97.	апрель	30	14:00-14:40	Лекция	1	Социальная реклама	Кабинет №25	Практическая работа
98.	апрель	30	14:50-15:30	Лекция	1	Социальный плакат: этапы создания.	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
99.	апрель	30	15:40-16:20	Лекция	1	Требования к социальному плакату	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
100.	май	7	14:00-14:40	Групповая работа	1	Выявление социально важных проблем общества	Кабинет №25	Практическая работа
101.	май	7	14:50-15:30	Групповая работа	1	Выявление социально важных проблем общества	Кабинет №25	Защита мини проект
102.	май	7	15:40-16:20	Групповая работа	1	Выявление социально важных проблем общества	Кабинет №25	Защита мини проект
103.	май	14	14:00-14:40	Лекция	1	Инструктаж по работе на ПК. Графический редактор Gimp	Кабинет №25	Практическая работа
104.	май	14	14:50-15:30	Мастер-класс	1	Основы работы в Графическом редакторе Gimp.	Кабинет №25	Практическая работа
105.	май	14	15:40-16:20	Практическое задание	1	Создание социального плаката в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Практическая работа
106.	май	21	14:00-14:40	Практическое задание	1	Создание социального плаката в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Практическая работа

107.	май	21	14:50-15:30	Практическое задание	1	Создание социального плаката в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Практическая работа
108.	май	21	15:40-16:20	Практическое задание	1	Создание социального плаката в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Практическая работа
109.	май	24	14:00-14:40	Практическое задание	1	Создание социального плаката в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Практическая работа
110.	май	24	14:50-15:30	Практическое задание	1	Создание социального плаката в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Практическая работа
111.	май	24	15:40-16:20	Групповая работа	1	Оформление выставки социальной рекламы	Кабинет №25	Практическая работа
112.	май	28	14:00-14:40	Групповая работа	1	Оформление выставки социальной рекламы	Кабинет №25	Практическая работа
113.	май	28	14:50-15:30	Конкурс	1	Конкурс социальной рекламы «Мне не все равно!»	Кабинет №25	Защита мини проект
114.	май	28	15:40-16:20	Конкурс	1	Конкурс социальной рекламы «Мне не все равно!»	Кабинет №25	Защита мини проект

## Содержание программы (114 ч.)

Модуль 1. «Мой сказочный герой» (20 ч.).

Теория (6 ч.): понятие о дизайне и алгоритм дизайн-проектирования; виды сказок, структура и этапы создания сказок; основы работы в графическом редакторе Gimp.

Практика (14 ч.0): освоение алгоритма дизайн-проектирования, написание концепции сказки и героев, создание эскизов, освоение принципов работы в графическом редакторе Gimp, создание иллюстраций с помощью графического редактора, создание книги.

Модуль 2. «Конкурс «Бренд моего класса» (14 ч.).

Теория (3 ч.): понятие о дизайне, логотипе и его видах; алгоритм создания логотипа, виды стилизации, элементы бренда; основы работы в графическом редакторе Gimp.

Практика (11 ч.): освоение алгоритма создания логотипа, написание концепции бренда класса, создание эскизов логотипа и оформления класса, освоение принципов работы в графическом редакторе Gimp, создание логотипа с помощью графического редактора, оформление класса, в соответствии с концепцией. Участие в конкурсе «Бренд моего класса».

Модуль 3. «Профи-проба «Школьная типография» (60 ч.).

Теория (10 ч.): понятие о дизайне, назначении и возможностях типографии; виды календарей, подготовка макетов на печать, понятие об особенностях газеты и порядке расположения материала в газете, основы работы в MS Publisher, основы работы редактора газеты, дизайнера и менеджера по продажам, основы работы в графическом редакторе Adobe Photoshop, виды оборудования в типографии, основы делового общения, структура творческого портфолио, основные Hand-made техники.

Практика (50 ч.0): освоение алгоритма дизайн-проектирования и создания календарей, брошюр, тематических газет, открыток, ретушь фотографий, создание коллажей, экскурсия в типографию, создание ящика заказов «Школьной типографии», подготовка и печать макетов, верстка газеты в MS Publisher, выпуск тематической школьной газеты, освоение работы со сканером, принтером, резаком, ламинатором, освоение различных Hand-made техник при создании дизайн-продуктов, освоение основ работы в графическом редакторе Adobe Photoshop.

Модуль 4. «Социальная акция «Мне не все равно!» (20 ч.).

Теория (2 ч.): понятие о дизайне, рекламе и ее видах; особенности социальной рекламы, этапы создания и требования социального плаката, Основы работы в Графическом редакторе Gimp.

Практика (18 ч.): освоение алгоритма создания социального плаката, написание концепции плаката, выявление социально важных проблем общества, основы работы в графическом редакторе Gimp, создание

социального плаката в графическом редакторе Gimp, оформление выставки социальной рекламы, участие в конкурс социальной рекламы «Мне не все равно!», городском и всероссийском конкурсе социальной рекламы.

## Методическое обеспечение программы

### 1. Раздаточный материал:

- карточки контроля ЗУН по всем темам;
- итоговых контрольных работ по всем разделам;
- инструкционные карты к практическим работам;
- схемы, таблицы и рисунки ко всем разделам.

### 2. Инструкции по технике безопасности:

— техника безопасности при работе за компьютером, при посещении экскурсии.

- общие правила по технике безопасности.

### 3. Аудио-визуальные средства обучения:

— обучающие видео-уроки по графическому дизайну и работе в графических редакторах.

### 4. Учебно-методические комплексы по модулям:

- «Мой сказочный герой»;
- «Конкурс «Бренд моего класса»;
- «Профи-проба «Школьная типография»;
- «Социальная акция «Мне не все равно!».

### 5. Учебники и учебно-методические пособия:

— Художественно-проектная деятельность: от цели к успеху: учеб.-метод. пособие / М.В. Филатова ; Сургут. гос. ун-т ХМАО – Югры. – Сургут: Изд-во «Графика-спектр», 2014. – 68 с.

## Список литературы

1. Денисова О.И. Цветоведение: учебное пособие – Кострома: Изд-во КГТУ, 2006. – 42 с.
2. Декоративная композиция: учебное пособие для студенто вузов, обучающихся по специальности 030800 «Изобразительное искусство» / Г.М. Лонгвиненко. – М.: Гуманитар. изд. Центр ВЛАДОС, 2005. – 144 с.: ил.
3. Курушин, В. Д. Графический дизайн и реклама / В. Д. Курушин. – М.: ДМК Пресс, 2016. – 272 с.
4. Лаврентьев, А. Н. История дизайна : учеб. пособие /А. Н. Лаврентьев. — М. : Гардарики, 2007. — 303 с. : ил.
5. Михайлов, С.М. История дизайна. Том 1: Учеб. для вузов. – 2-е изд. исправл. и дополн. Москва: «Союз дизайнеров России», 2002. – 270 с., ил.
6. Мураховский В.И. Компьютерная графика/ Под ред. С.В. Симоновича. – М.: «АСТ-ПРЕСС СКД», 2002. – 640 с.: ил.
7. Мудров А.Н. Основы рекламы: учебник/ А.Н. Мудров. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Магистр, 2008. – 397 с.: ил.
8. Постников Н.О. Графический дизайн в системе эстетического воспитания и художественного образования школьников среднего и старшего подросткового возраста на уроках изобразительного искусства: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / Н.О. Постников. – М., 1995. – 244 с.
9. Художественно-проектная деятельность: от цели к успеху: учеб.-метод. пособие / М.В. Филатова ; Сургут. гос. ун-т ХМАО – Югры. – Сургут: Изд-во «Графика-спектр», 2014. – 68 с.