

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 8»  
Городского округа «Город Лесной» Свердловской области

ПРИНЯТО  
педагогическим советом  
МБОУ СОШ № 8  
Протокол № 1 от 28.08.2025



# ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

## технической направленности

## «Основы графического дизайна»

Возраст учащихся: 11-12 лет

Срок реализации: 1 год

(с использованием средств обучения и воспитания  
центра образования естественно-научной и технологической  
направленностей «Точка роста»)

Лесной, 2025

## Содержание

Пояснительная записка .....	3
Учебный (тематический) план.....	6
Содержание учебного плана .....	6
Планируемые результаты .....	8
Условия реализации программы .....	10
Материально-техническое оснащение .....	10
Информационное обеспечение .....	10
Формы аттестации и оценочные материалы.....	11
Методические материалы.....	11
Список литературы .....	12

## **Пояснительная записка**

**Актуальность** программы обусловлена стремительными изменениями в сфере информационных технологий, которые являются неотъемлемой частью учебного и научного прогресса. Для творческой личности персональный компьютер предоставляет неограниченные возможности для совершенствования. Информационные технологии не стоят на месте, происходит постоянное обновление, вследствие чего появляется необходимость постоянно совершенствовать знания в этой области. Знакомство с новыми программными продуктами и новыми методиками актуализирует потребность в создании подобных программ.

Рабочая программа по курсу «Основы графического дизайна» составлена в соответствии со следующими нормативными документами:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
3. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 N 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
5. Приказ Министерства Просвещения России от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
6. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
7. Распоряжение Правительства Свердловской области № 646-РП от 26.10.2018 г. «О создании в Свердловской области целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей»;
8. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области №434-Д от 06.05.2022 г. «Об утверждении концептуальных подходов к развитию дополнительного образования детей в Свердловской области»;
9. Устав МБОУ «СОШ №8».
10. Рабочая программа воспитания МБОУ «СОШ №8».

Отличительная особенность программы заключается в ее содержании, адаптированном для детей данного возраста без определенного уровня подготовки. Программа включает в себя теоретические знания и отработку практических навыков, которые помогут обучающимся развить свои творческие способности, научиться работать с графическими программами и создавать собственные проекты. Кроме того, занятия проводятся в небольших группах, что позволяет уделять больше времени каждому ученику и помогать ему в процессе обучения.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что она повышает уровень знаний обучающихся в сфере графического дизайна, что способствует их ранней профориентации. Реализация программы основана на системно-деятельностном подходе. Большая часть времени отводится практической деятельности, способствующей развитию творчества и достижению высоких результатов в области информационно-коммуникационных технологий.

Программа имеет практическую значимость по развитию ИТ-компетентности.

Адресат программы - обучающиеся от 11 до 12- лет (5-6 класс). При формировании группы гендерный подход не используется. К психологическим особенностям обучающихся данного возраста можно отнести высокие требования и к интеллектуальному и к личностному развитию, к степени сформированности у них определенных учебных знаний, учебных действий. Это время плодотворного развития познавательных процессов.

Форма обучения – очная, возможна реализация программы с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

Объем и сроки освоения программы - программа рассчитана на 35 учебных недель, нагрузка 70 учебных часов (по 2 часа в неделю).

Продолжительность одного занятия 40 минут. Программа реализуется в течение 1 года на стартовом уровне.

Особенности организации образовательного процесса. Форма реализации программы – традиционная. В составе одной группы не менее 6 человек и не более 8 человек. Набор – свободный, от обучающихся не требуется специальных навыков. Место проведения занятий – технологическая лаборатория центра образования «Точка роста» МБОУ СОШ № 8. Расписание занятий в объединении дополнительного образования детей составляется с учетом следующих гигиенических требований:

- между занятиями в общеобразовательной организации и занятиями в объединении дополнительного образования - перерыв для отдыха не менее 20 минут;
- начало занятий в учреждениях дополнительного образования начинаются не ранее 8.00 ч, а их окончание - не позднее 20.00 ч.,
- занятия детей в объединениях дополнительного образования могут проводиться в каникулярный период.

В каникулярное время работа детского объединения строится по особому графику и предполагает использование следующих видов совместной деятельности педагога и детей:

- просмотр обучающих видео уроков, встречи с интересными людьми, экскурсии в музей и др.

Режим занятий – занятия объединения проходят 1 раз в неделю по 2 академических часа (40 минут) с перерывом 10 минут.

### **Цель и задачи программы**

Цель программы – развитие у обучающихся интереса к графическому дизайну через обучение основам векторной и растровой графики при создании цифровых изображений.

### **Задачи программы:**

#### ***Обучающие:***

- формировать представление обучающихся о возможностях компьютера, областях его применения;
- формировать систему базовых знаний и навыков для практической работы с векторной и растровой графикой;
- ориентировать обучающихся в мире современных профессий, через знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера.

#### ***Развивающие:***

- способствовать развитию творческого мышления;
- развивать навыки проектного мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность;
- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- формировать навыки сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной и учебной жизни.

#### ***Воспитательные:***

- развивать умение работать в паре и в коллективе;
- развивать у обучающихся стремление к получению качественного законченного результата;
- развивать способности к самоорганизации и саморазвитию;

- развивать у обучающихся художественный вкус, мотивировать к трудовой и творческой активности.

### Учебный (тематический) план

№ пп	Наименование темы	Количество часов		Форма контроля
		Теория	Практика	
1	Организационное занятие	1	0	Беседа
2	Особенности работы в различных изобразительных техниках	1	1	Беседа, практическая работа
3	Знакомство с техниками изображения в карандаше и акварели. Черно-белая магия.	2	3	Практическая работа
4	Основы цветоведения	1	3	Практическая работа
5	Светлые и тёмные тона. Контраст	1	1	Практическая работа
6	Значение цвета в передаче настроения	1	1	Практическая работа
7	Введение в компьютерную графику	1	2	Практическая работа
8	Основные инструменты графического редактора Paint	1	5	Практическая работа
9	Основная работа в графическом редакторе	1	5	Практическая работа
10	Творческий проект	-	3	Проект
Всего 70 часов		10	24	

### Содержание учебного плана

#### 1. Организационное занятие (1 ч)

Теория - ознакомление обучающихся с инструктажем по технике безопасности, рассмотрение особенностей деятельности художника и знакомство с его инструментами.

#### 2. Особенности работы в различных изобразительных техниках (2 ч)

Теория - Знакомство с техниками, которые использует художник и их основными отличиями.

Практика - Изучение различий между работой гуашью и акварелью. Делаем небольшие зарисовки на свободную тему. Возможности линера, пастели и

карандаша. Знакомимся с видами линий и пятен, которые можно создать этими инструментами.

### **3. Знакомство с техниками изображения в карандаше и акварели. Черно-белая магия. (5 ч)**

Теория - Знакомство с творчеством русских и европейских художников – графиков.

Презентация и видеоролики о художниках-графиках.

Практика - Работа простым карандашом – натюрморт из геометрических фигур. Разработка композиции и детальная прорисовка со светом и тенью. Черно-белая магия – работы на черном фоне белыми и серыми линиями и пятнами. Обобщение и детализация элементов.

### **4. Основы цветоведения (4 ч)**

Теория - Понятие «цвет». Названия оттенков тёплых и холодных цветов. Различия оттенков жёлтых, красных, синих, фиолетовых, зелёных цветов. Сочетания цветов.

Практика - Упражнения в формировании навыков работы широкой кистью, тонкой кистью, освоение приёмов смешения красок, используя разные техники (примакивание, лессировка), выполнение творческих заданий на развитие воображения.

### **5. Светлые и тёмные тона. Контраст (2 ч)**

Теория - Понятия «светлый тон», «тёмный тон», «оттенки цвета». Способы получения очень светлых/тёмных оттенков различных цветов. Роль контраста в живописи на примерах рассмотрения репродукций работ художников. Способ определения контрастных цветов с помощью цветового круга.

Практика - Практическая работа с использованием палитры (заполнение листа цветовыми пятнами разных оттенков в зависимости от замысла); работа широкой кистью; получение очень светлых оттенков различных цветов путём разбавления с водой (акварель) и путём смешения с белой краской (гуашь); получение очень тёмных оттенков различных цветов путём добавления чёрной краски; выполнение творческих заданий с использованием навыка получения светлых/тёмных оттенков разных цветов.

### **6. Значение цвета в передаче настроения (2 ч)**

Теория - Цвета, как носитель определённого характера и настроения. Тёплые цвета и оттенках тёплых цветов. Способы смешения красок и получение тёмных/светлых оттенков. Холодные цвета и оттенки холодных цветов. Способы смешения красок и получения тёмных/светлых оттенков.

Практика - применение в зависимости от цветового строя фона подходящей по содержанию цветовой палитры тёплых/холодных, светлых/тёмных оттенков для создания образа птицы счастья/печали; посредством цвета и пятна

передать настроение шторма/ штиля, тишины и покоя. Создание словесного портрета Зимы и определение цвета для портрета Зимы с помощью цветового круга.

## **7. Введение в компьютерную графику (3 ч)**

Теория – знакомство с определением «компьютерная графика», основные понятия компьютерной графики и ее разновидности. Рассмотрение различных графических редакторов. Изучение интерфейса графического редактора Paint. Практика – отработка практических навыков в графическом редакторе Paint, выполнение практических работ.

## **8. Основные инструменты графического редактора Paint (6 ч.)**

Теория - Инструменты перемещения, навигации, выделения и трансформирования. Инструменты рисования. Инструменты и горячие клавиши. Работа с клавиатурой. Фильтры. Фигуры и инструмент. Перо. Перспектива.

Практика - отработка практических навыков в графическом редакторе Paint, выполнение практических работ.

## **9. Основная работа в графическом редакторе Paint (6 ч.)**

Теория – Палитра и гамма. Режим обтекания. Работа с кистями. Особенности кистей. Нажим. Слои. Использование слоев. Смешивание слоев. Симметрия, трансформация. Динамическая кисть. Первая анимация в Paint. Равномерное, ускоренное и замедленное движение шарика. Копирование кадров. Многослойная анимация. Маятник.

Практика - отработка практических навыков в графическом редакторе Paint, выполнение практических работ.

## **10. Творческий проект (3 ч.)**

Практика – создание и представление индивидуальных творческих проектов обучающихся, выполненных в графическом редакторе.

### **Планируемые результаты**

К планируемым результатам освоения программы относятся:

#### **Предметные результаты**

По окончанию курса обучающийся **должен знать**:

- правила безопасной работы и требования, предъявляемые к организации рабочего места;
- основы цветоведения и особенности работы в различных изобразительных техниках;
- 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;
- устройства ввода и вывода изображений;
  - основы создания и обработки графической информации в редакторе Paint. элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программ графических редакторов;
  - возможности работы с текстовыми объектами;
  - средства обработки готовых рисунков.

**Уметь:**

- определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи;
  - создавать графические документы, задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах;
- применять возможности графического редактора для выполнения творческих заданий.

**Метапредметные результаты:**

- умение самостоятельно определять цели и задачи своего обучения;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей,
- выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач; формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;
- умение организовывать совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- работать индивидуально и в группе;
- умение строить логическое рассуждение и делать выводы.

**Личностные результаты:**

- воспитание способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- развитие целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе учебно-исследовательской деятельности.

### **Условия реализации программы**

***Материально-техническое оснащение***

Для реализации программы используется оборудование центра образования «Точка роста».

Перечень оборудования:

- комплект парты ученическая и стул (8 шт)

- ноутбуки (8 шт);
- мобильная база для зарядки ноутбуков (1 шт);
- МФУ (1 шт);
- расходные материалы (бумага для записей, стикеры).

### ***Информационное обеспечение***

В качестве информационного обеспечения используются раздаточные материалы педагога

### **Формы аттестации и оценочные материалы**

Предусмотрено использование следующих форм отслеживания, фиксации и предъявления образовательных результатов:

- способы и формы выявления результатов: беседы, практические работы, оценка результатов работы над учебным заданием (кейсом);
- способы и формы фиксации результатов: журнал посещаемости, ведомость успеваемости, творческие работы обучающихся;
- способы и формы предъявления и демонстрации результатов: результаты выполнения учебных заданий (кейсов), выставка творческих работ обучающихся, **представление проекта**.

**Входной контроль** при приёме на данную обще развивающую программу не предусмотрен.

**Текущий контроль** уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения обучающимися практических заданий.

**Итоговый контроль** реализуется по результатам выполнения и представления итогового творческого проекта. В качестве оценочного материала используется **критериальная карта**. Оценка творческих проектов проводится по шкале от 0 до 3 баллов (0 – отсутствует, 1 балл – присутствует незначительно, 2 балла – присутствует в большей степени, 3 балла – присутствует полностью) по каждому из критериев:

- 1) оригинальность продукта;
- 2) качество продукта;
- 3) соответствие продукта идее, теме или заданию;
- 4) эстетическое оформление;
- 5) разнообразие использования инструментов графического редактора;
- 6) соблюдение техники безопасности.

Максимальный балл - 18.

Менее 7 баллов за работу – низкий уровень достижения планируемых результатов.

От 7 до 13 баллов - базовый уровень достижения планируемых результатов. Более 13 баллов - высокий уровень достижения планируемых результатов. При оценке достижения планируемых результатов также учитывается результативность участия в конкурсах.

## **Методические материалы**

**Методы обучения:** словесный, наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный; частично-поисковый, исследовательский; проблемный, дискуссионный, проектный, активные и интерактивные методы обучения.

**Методы воспитания:** убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация и др.

**Педагогические технологии:** индивидуального обучения, группового обучения, дифференцированного обучения, проблемного обучения, коллективной творческой деятельности, критического и креативного мышления.

**Формы учебных занятий:**

- по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей - лекция, беседа, практическая работа, творческая мастерская, конкурс, выставка.
  - по дидактической цели - практическое занятие, занятие по контролю знаний, умений и навыков, комбинированные формы занятий.
- Перечень дидактических материалов - раздаточные материалы, инструкционные карты, задания, инструкции.

## **Список литературы**

1. Мартин Б., Ханингтон Б. Универсальные методы дизайна. 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна. – Санкт-Петербург, 2016.
2. Молочков В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель / В.П.Молочков. – СПб: Питер,2018.
3. Шерман, У. Скетчи. 50 креативных заданий для дизайнеров / Уитни Шерман. – СПб.:Питер, 2017