

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №7»  
город Киров Калужской области

Принято  
на заседании РМО  
художественно-эстетической  
направленности  
Протокол №1 от 31.08.2023г.

Утверждаю:  
Директор  
МКОУ «СОШ №7»  
\_\_\_\_\_/Е.А.Скитихина  
Приказ №47 от «31» 08 2023г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА**

**«Электронные страницы»**

Тематическая направленность: художественная

Возраст обучающихся: 11-15 лет

Срок реализации: 1 год

Автор - составитель:  
Дмитриева Юлия Дмитриевна  
учитель технологии, информатики  
МКОУ «СОШ №7»

2023 год

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ</b> .....	3-5
<b>РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ</b>	
<b>1.1.Пояснительная записка</b> .....	6-9
Направленность программы... ..	6
Актуальность программы... ..	7
Новизна программы.....	7
Педагогическая целесообразность.....	7
Отличительные особенности программы.....	8
Адресат программы .....	8
Объем и срок освоения программы... ..	8
Уровень освоения программы.....	8
Формы организации ОП и виды занятий по программе.....	9
Режим занятий .....	9
<b>1.2 Цель и задачи программы</b> .....	10
<b>Содержание программы</b> .....	11-14
Учебный план.....	12
Содержание учебного плана .....	13
<b>Планируемые результаты</b> .....	14-17
<b>РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ</b>	
Календарный учебный график.....	17-19
Условия реализации программы.....	19-21
Учебно-методический комплекс программы «Цифровая лаборатория» .....	19
Материально–техническое обеспечение программы.....	21
Формы аттестации .....	22
Оценочные материалы.....	22-27
<b>СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ, ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ПРИ СОСТАВЛЕНИИ ПРОГРАММЫ</b> .....	27-28
<b>ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ УЧАЩИХСЯ И РОДИТЕЛЕЙ</b> .....	27
<b>ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ ПЕДАГОГА</b> .....	28
<b>Приложение №1</b> Анкета для определения мотивации учащихся для занятий в объединении .....	28
<b>Приложение №2</b> Инструктаж по технике безопасности.....	29
<b>Приложение №3</b> Темы для создания итоговых проектов .....	31

## Паспорт программы

<b>Наименование программы:</b>
Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Кировский край»
<b>Составитель и ответственный за реализацию программы:</b>
Дмитриева Юлия Дмитриевна, педагог дополнительного образования
<b>Образовательная направленность:</b>
Техническая
<b>Цель программы:</b>
Развитие художественно-эстетического восприятия, творческого потенциала и профессиональное самоопределение обучающихся через изучение пакета графических программ Adobe.
<b>Задачи программы:</b>
<b>образовательные:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• научить работать с графическими редакторами и аппаратным обеспечением;</li><li>• освоить навыки организации и планирования работы;</li><li>• способствовать формированию навыков в использовании различных технических приемах при работе с художественным материалом;</li><li>• расширить знания в области композиции, формообразования, цвет видения и декоративно-прикладного искусства;</li><li>• научить ставить и решать задачи в соответствие с предложенным материалом.</li></ul>
<b>развивающие:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• воспитать культуру поведения и общения, умения работать в творческом коллективе;</li><li>• создать условия для развития эстетически неординарной личности;</li><li>• обеспечить рост личностных качеств таких как, ответственность, трудолюбие, конструктивность, эмоционально-нравственная отзывчивость и профессиональная требовательность; способствовать профилактике воспитания духовного просвещения</li></ul>
<b>воспитательные:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• развивать образное и пространственное мышление, фантазию ребенка;</li><li>• развивать деловые качества: самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность;</li><li>• развивать способность к критическому мышлению, усидчивость;</li><li>• развивать культуру общения, навыки сотрудничества и взаимопомощи;</li><li>• формировать художественный вкус и гармонию между формой и содержанием художественного образа;</li><li>• развивать внимание, память, логическое, абстрактное и аналитическое мышление и самоанализ;</li><li>• развивать творческий потенциал ребенка, его познавательную активность;</li></ul>

- развивать психометрические качества личности;  развитие мелкой моторики рук и глазомера.

**Возраст обучающихся:**

от 11 до 15 лет

**Год разработки программы:**

2022г.

**Срок реализации программы:**

1 год, 33 часов

**Нормативно - правовое обеспечение программы:**

1. Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012 г.;
2. Федеральным проектом «Успех каждого ребенка», утвержденный 07.12.2018г.
3. Порядком применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017г. № 816.
4. Приказом Минтруда России от 05.05.2018г. № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
5. Приказом Минпросвещения России от 09.11.2018г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
6. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
7. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
8. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 №09-3242.
9. Нормативно–правовые документы учреждения:
  - Устав муниципального казенного общеобразовательного учреждения «Средняя общеобразовательная школа №7»
  - Положение об организации деятельности Муниципального казенного общеобразовательного учреждения «Средняя общеобразовательная школа №7»
  - Учебный план;
  - Календарно учебный график;
  - Положение о реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в МКОУ «СОШ №7» г. Кирова Калужской области;
  - Правила внутреннего трудового распорядка;

- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
- Положение об учебно-методическом комплексе к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе;
- Положение о порядке деятельности по разработке, реализации, обновлению дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ;
- Положение о реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий;
- Инструкции по технике безопасности.

#### **Методическое обеспечение программы:**

Материально - техническое обеспечение: учебный кабинет, соответствующий санитарно - гигиеническим нормам и требованиям, персональные компьютеры, проектор, экран. Информационное обеспечение:

- разработки занятий в рамках программы;
- тесты и задания для диагностики результативности реализации программы;
- методическая и учебная литература;
- интернет-ресурсы.
- диагностические материалы
- дидактические материалы:
  - Процессор не ниже Core2 Duo;
  - Объем оперативной памяти не ниже 4 ГбDDR3;
  - Дисковое пространство на менее 128 Гб;
  - Монитор диагональю не мене 19”;

#### **Программное обеспечение:**

- Операционная система Windows 7 Профессиональная или выше;
- WinRAR;
- Пакет офисных программ;
- Adobe Photoshop;
- Adobe Illustrator;
- Adobe InDesign;
- Adobe Acrobat Pro;
- Любой браузер для интернет-серфинга.

#### **Кадровое обеспечение.**

Реализация программы осуществляется педагогом дополнительного образования.

#### **Рецензенты:**

Родина Елена Николаевна, директора МКОУДО «Дом детского творчества» г. Киров Кировский район; Богачкин Игорь Александрович, руководитель методического совета МКОУДО «Дом детского творчества» г. Киров Калужской области

# РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

## 1.1 Пояснительная записка

### Направленность программы.

Данная программа является дополнительной общеразвивающей технической направленности, очной формы обучения, сроком реализации 1 год (33 часа), для детей от 11 до 15 лет, базового уровня освоения.

Дополнительная общеразвивающая программа «Цифровая лаборатория» нацелена дать обучающимся знания и навыки в области графического дизайна. На сегодняшний день графический дизайн играет огромную роль во всех отраслях масс-медиа.

Программа составлена в соответствии с государственными требованиями к образовательным программам системы дополнительного образования детей на основе следующих нормативных документов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

3. Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года № 1726-р «Концепция развития дополнительного образования детей»;

5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

6. Постановление Правительства Российской Федерации от 30 декабря 2015 года № 1493 «О государственной программе «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2016-2020 годы»;

7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарноэпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

8. Федеральная целевая программа развития образования на 2016-2020 годы, утвержденная Постановлением Правительства Российской Федерации от 23 мая 2015 года № 1499;

9. Устав учреждения. Локальные нормативные акты учреждения.

### **Актуальность программы**

Данной программы обусловлена популярностью сферы графического дизайна среди подростков. Программа поможет открыть учащимся огромный мир возможностей в области графического дизайна. Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры. Зачастую в образовательной, предпринимательской среде возникает необходимость в разработке афиш, плакатов, инфографики или просто в создании визитки или буклета. Соответственно возрос интерес к профессии графического дизайнера. Дизайн – это отправная точка. Графические дизайнеры помогают организовывать визуальную информацию так, чтобы она дошла до потребителя. Индустрия графического дизайна изменяется очень быстро, специалист должен уметь исполнять множество задач и иметь навыки работы во многих сферах.

### **Новизна программы**

Данной дополнительной общеразвивающей программы состоит в изучении пакета Adobe, содержание которого направлено на получение разносторонних навыков в сфере графического дизайна. Основой этого является креативное мышление, а также оценивающие причины и обстоятельства появления дизайнерской задачи и предлагающее идеи её решения, через ожидаемое впечатление от реализации этих идей.

### **Педагогическая целесообразность**

В процессе освоения программы «Цифровая лаборатория» у учащихся формируются базовые навыки работы в графических редакторах, программе верстки, вырабатываются рациональные приемы получения изображений; одновременно изучаются средства, с помощью которых создаются эти изображения. Кроме того осваиваются базовые приемы работы с векторными и растровыми документами как совместно, так и отдельно. В процессе обучения учащиеся получают знания об истории компьютерной графики.; о ее видах, о принципах работы с устройствами ввода и вывода, о технологии работы с фотоизображениями и т. П. учащиеся получают представления о уникальности компьютерной графики как вида искусства, о возможности компьютерной графики при создании тематических рисунков, открыток, плакатов, буклетов, тематических коллажей, верстки.

Доступно излагается материал, учитываются возрастные особенности учащихся. Весь образовательный материал распределен от простого к сложному. При необходимости допускается повторение материала через некоторое время.

Наглядно человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через другие органы чувств, поэтому на занятиях используются активно большое количество наглядных методических материалов.

Учащиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственной визитки, плаката, презентации, анимированного рисунка. Кроме того, они познают изнутри труд художника –

графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

### **Отличительные особенности программы**

Данной программы заключается в профориентационном характере. Содержание программы направлено на раннюю профессиональную ориентацию обучающихся, формирование у них осознанного выбора профессии, связанной с графическим дизайном, вебдизайном, информационно-коммуникационными технологиями.

В программу включен тематический блок, направленный на подготовку обучающихся к участию в чемпионате WorldSkills Russia Juniors по компетенции «Графический дизайн».

Практико-ориентированный характер программы обуславливает применение технологий профессиональных проб, которые являются приоритетными в реализации программы профориентационного характера.

Обучающиеся по программе «Цифровая лаборатория» могут пройти профессиональные пробы по компетенции «Графический дизайн» в рамках проекта по ранней профессиональной ориентации школьников 6-11-х классов общеобразовательных организаций «Билет в будущее».

### **Адресат программы**

Программа обучения рассчитана на школьников 5-8 классов. Принимаются все желающие мальчики и девочки. Обучение по данной программе будет актуальным для детей, проявляющих интерес к изучению компьютерного мира, информатики. При зачислении в объединение проводится стартовая диагностика с целью выявления уровня готовности ребенка и его индивидуальных особенностей. Количество детей в группе 15 человек.

### **Объем программы и срок освоения**

Общее количество учебных часов, необходимых для освоения программы, составляет 36 часов. Срок реализации программы – 1 год.

### **Уровень освоения программы**

По целевому ориентированию и уровню сложности данная общеразвивающая программа является программой ознакомительного уровня. В ее основе развитие личности ребенка посредством знакомства с историей родного края.

Основные принципы, положенные в основу программы:

- принцип доступности, учитывающий индивидуальные особенности каждого ребенка, создание благоприятных условий для их развития;
- принцип демократичности, предполагающий сотрудничество учителя и ученика;
- научности, предполагающий отбор материала из научных источников, проверенных практикой;



- систематичности и последовательности – знание в программе даются в определенной системе, накапливая запас знаний, дети могут применять их на практике.

Основными критериями отбора материала при составлении программы является ее культурная значимость в жизни района, области, актуальность, воспитательная ценность.

### **Формы организации ОП и виды занятий по программе**

- словесные методы: рассказ, беседа, сообщения - эти методы способствуют обогащению теоретических знаний детей, являются источником новой информации.

- наглядные методы: демонстрации рисунков, плакатов, макетов, схем, коллекций, иллюстраций. Наглядные методы дают возможность более детального обследования объектов, дополняют словесные методы, способствуют развитию мышления детей;

- практические методы: изготовление рисунков, плакатов, схем, практические работы. Практические методы позволяют воплотить теоретические знания на практике, способствуют развитию навыков и умений детей. Учитывая возрастные и психологические особенности детей, специфику программы «Цифровая лаборатория» используются такие формы проведения занятий как экскурсии, практические работы. Наряду с традиционными, в программе используются современные технологии и методики: технология развивающего воспитания и обучения, здоровье сберегающие технологии, игровые технологии, компьютерные технологии.

- в случае необходимости, возможен переход на дистанционное обучение по программе.

### **Режим занятий**

Занятия объединения проходят 1 раз в неделю в течение 1 академического часа (36 часов в год). Организация обучения по программе осуществляется на базе Муниципального казенного общеобразовательного учреждений «Средняя общеобразовательная школа №7» г. Кирова Калужской области

## **ЦЕЛЬ ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

**Цель программы** – развитие художественно-эстетического восприятия, творческого потенциала и профессиональное самоопределение обучающихся через изучение пакета графических программ Adobe.

### **Задачи:**

#### **Обучающие:**

- научить работать с графическими редакторами и аппаратным обеспечением;
- освоить навыки организации и планирования работы;
- способствовать формированию навыков в использовании различных технических приемах при работе с художественным материалом;
- расширить знания в области композиции, формообразования, цвет видения и декоративно-прикладного искусства;
- научить ставить и решать задачи в соответствие с предложенным материалом.

#### **Воспитательные:**

- воспитать культуру поведения и общения, умения работать в творческом коллективе;
- создать условия для развития эстетически неординарной личности;
- обеспечить рост личностных качеств таких как, ответственность, трудолюбие, конструктивность, эмоционально-нравственная отзывчивость и профессиональная требовательность;
- способствовать профилактике воспитания духовного просвещения.

#### **Развивающие:**

- развивать образное и пространственное мышление, фантазию ребенка;
- развивать деловые качества: самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность;
- развивать способность к критическому мышлению, усидчивость;
- развивать культуру общения, навыки сотрудничества и взаимопомощи;
- формировать художественный вкус и гармонию между формой и содержанием художественного образа;
- развивать внимание, память, логическое, абстрактное и аналитическое мышление и самоанализ;
- развивать творческий потенциал ребенка, его познавательную активность;
- развивать психометрические качества личности; □ развитие мелкой моторики рук и глазомера.

# СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

## Учебный план

№ п/п	Наименование темы	Всего	Теория	Практика	Формы аттестации/ контроля
1	Введение в программу «Цифровая лаборатория»	1	1	-	
2	Композиция в графическом дизайне	1	-	1	
3	Цвет в графическом дизайне	1	-	1	
4	Стили и тренды в графическом дизайне	2	1	1	
5	Введение в профессию графического дизайнера	1	1	-	
6	Промежуточная аттестация	1	-	1	Тестирование. Создание творческой работы.
7	Графический редактор Adobe Photoshop	8	1	7	
8	Графический редактор Adobe Illustrator	8	1	7	
9	Редактор верстки Adobe InDesign	8	1	7	
10	Программа для разработки интерфейсов Adobe XD	1	-	1	
11	Итоговая аттестация	1	-	1	Создание и защита проекта
12	Итого:	33	6	27	

## Содержание учебного плана

### **Тема 1. (1 час)** Введение в программу «Цифровая лаборатория».

*Теория:* Правила поведения в компьютерном классе. Инструктаж по технике безопасности на занятиях по графическому дизайну.

Краткий обзор образовательной программы. Основные понятия графического дизайна. История графического дизайна. Базовые навыки графического дизайнера: типографика, композиция, стиль. Цвет в дизайне.

Теоретический обзор пакета программ Adobe.

*Практика:* Ознакомление с интерфейсом Adobe Photoshop CS, Adobe Illustrator, Adobe InDesign.

### **Тема 2. (1 час)** Композиция в графическом дизайне.

*Теория:* Элементы дизайна: линия, тон, текстура, форма, размер, направление. Композиция в графическом дизайне. Принципы применения элементов дизайна. Уравновешенность конструкции в дизайне, пропорциональность разделения пространства, единство в элементах, доминирующий элемент, акцент. Контраст как принцип композиции. Правило золотого сечения.

*Практика:* Просмотр презентации по теме. Выполнение практических заданий за компьютером: создание 2D фигур, работа с линиями, композиционный арт-проект.

### **Тема 3. (1 час)** Цвет в графическом дизайне.

*Теория:* Понятие цвета. Свойства цвета: тон, яркость, хроматичность, насыщенность. Понятие тона. Различие оттенка, тональности, полутона. Цветовой круг. Типы цвета: первичные цвета, вторичные цвета, третичные цвета. Холодные, теплые и нейтральные цвета. Цветовые модели: RGB, RYB, CMY, CMYK. Цветовые палитры (гармонии): монохромная, аналоговая, комплементарная, раздельно-комплементарная, триадическая, четвертичная (сдвоенно-комплементарная). Цветовые контрасты: контраст светлого и темного, контраст хроматических и ахроматических цветов, контраст холодного и теплого, контраст дополнительных цветов, симультанный контраст, контраст по насыщенности, контраст по площади цветных пятен. Восприятие цвета.

*Практика:* Просмотр презентации по теме. Выполнение практических упражнений: применение цветовой палитры на примере визитки.

### **Тема 4. (2 часа)** Стили и тренды в графическом дизайне.

*Теория:* Классический стиль. Минимализм. Поп-арт. Винтаж. Типографика как стиль в графическом дизайне. Ампи́р. Модерн. Ар-деко. Гранж. Швейцарский стиль. Психоделика. Китч. Цифровой стиль (Digital). Викторианский стиль. Хипстер. Инфографика.

Тренды в графическом дизайне.

*Практика:* Выполнение практической работы с учетом выбора понравившегося стиля: обработка навыка применения стиля с помощью программы Adobe Illustrator на примере создания афиши/паттерна/логотипа.

**Тема 5. (1 час)** Введение в профессию графического дизайнера.

*Теория:* Сфера деятельности графического дизайнера. Вопросы интеллектуальной собственности и авторского права в деятельности графического дизайнера. Как найти работу графическому дизайнеру?

Чемпионат WorldSkills Russia Juniors как шаг в профессию. Содержание компетенции «Графический дизайн». Перспективы участника Чемпионата. Проект конкурсного задания по компетенции «Графический дизайн». Ознакомление с документами Чемпионата WorldSkills Russia.

*Практика:* Просмотр презентаций по теме. Выполнение пробных заданий чемпионата WorldSkills Russia Juniors.

**Тема 6. (1 час)** Промежуточная аттестация. Тестирование. Создание творческой работы: стилизованной афиши.

**Тема 7. (8 часов)** Графический редактор Adobe Photoshop.

*Теория:* Знакомство с Adobe Photoshop CS. Изучение инструментария графического редактора. Работа со слоями в Adobe Photoshop CS. Работа с текстом. Редактирование изображений в Adobe Photoshop CS. Работа с фотографиями. Создание эскиза афиши. Цветовые модели плаката.

*Практика:* Выполнение упражнений в программе Adobe Photoshop: создание афиши, ретуширование фото.

**Тема 8. (8 часов)** Графический редактор Adobe Illustrator.

*Теория:* Особенности интерфейса Adobe Illustrator. Основы и приемы работы с объектами. Планирование и создание макета. Работа с текстом. Работа с цветом. Цветовые модели. Работа с растровыми изображениями. Использование спецэффектов.

*Практика:* Выполнение упражнений в Adobe Illustrator: создание логотипа, фирменного стиля.

**Тема 9. (8 часов)** Редактор верстки Adobe InDesign.

*Теория:* Особенности интерфейса Adobe InDesign: главное окно программы; создание документа; объекты InDesign; трансформация фреймов; задание установок по умолчанию; разрешение графики на экране. Основные приемы работы в редакторе верстки Adobe InDesign. Создание макета. Подготовка текста. Выбор шрифтов. Верстка. Импорт и размещение текста и изображений. Форматирование текста.

*Практика:* Выполнение упражнений в Adobe InDesign: создание лифлета.

**Тема 10. (1 час)** Программа для разработки интерфейсов Adobe XD.

*Теория:* Разбор интерфейса программы. Стандартные функции Experience Design. Горячие клавиши. Булевы операции. Текст. Маски. Артборды. Символы. Понятие прототипирования. Repeat Grid: функции и настройка.

*Практика:* Выполнение упражнений в Adobe XD: создание информационных блоков; прототипов; полноценного макета для реализации будущего проекта.

**Тема 11. (1 час)** Итоговая аттестация.

Создание и защита проекта.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Пункт «Знать» включает требования к учебному материалу, который усваивается и воспроизводится обучающимися. Они должны понимать смысл изучаемых понятий, принципов и закономерностей.

Пункт «Уметь» включает требования, основанных на более сложных видах деятельности, в том числе творческой: создавать информационные объекты, оперировать ими, оценивать числовые параметры информационных объектов и процессов, приводить примеры практического использования полученных знаний. Применять средства информационных технологий для выполнения практических задач.

Основным результатом обучения является достижение базовой информационно-коммуникационной компетентности обучающегося.

### **Предметные результаты:**

#### **1. Обучающиеся будут знать:**

- 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;
- единицы измерения физического размера изображения;
- команды пункта меню «Изображение»;
- виды и особенности использования инструментов ретуширования изображения;
- способы работы с инструментами, предназначенными для выделения областей, способы изменения границ выделения, виды и возможности преобразований

выделенной области, способы работы с основными графическими объектами их заливками и контуром;

- способы повышения резкости изображения, осветления и затемнения фрагментов изображения;
- режимы работы с выделенными областями;
- назначение маски;
- назначение канала;
- особенности создания компьютерного коллажа;
- сущность и специфику слоя, фонового слоя;
- особенности формирования многослойных изображений;
- особенности работы с текстовыми слоями и использования текстовых надписей в графическом документе;
- назначение и виды спецэффектов;
- назначение и виды фильтров.

## **2. Обучающиеся будут уметь:**

- 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;
- определять наиболее предпочтительные устройства ввода-вывода для представления изображения;
- определять физический размер изображения по заданному размеру в пикселях и разрешению;
- настраивать яркость и контрастность изображения, цветовой баланс изображения, осуществлять цветовую коррекцию;
- 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;
- использовать возможности Adobe Photoshop (слои, выделение, фильтры и т.п.) для создания спецэффектов;
- составлять последовательность выполнения технологических операций для изготовления изделия или выполнения работ;
- выбирать сырьё, материалы, инструменты и оборудование для выполнения работ;
- конструировать, моделировать, изготавливать изделия;
- проводить разработку творческого проекта изготовления изделия или получения продукта с использованием освоенных технологий и доступных материалов;
- распределять работу при коллективной деятельности.

### **3. Личностные результаты:**

- обучающие будут иметь представление о профессиях, связанных с графическим дизайном, web-дизайном, информационнокоммуникационными технологиями и смогут сделать осознанный выбор;
- обучающиеся будут осознавать мотивы проделанной работы и будут нацелены на получение качественного результата;
- обучающиеся будут избирательны при восприятии информации;
- обучающиеся будут правильно оценивать критику и уметь ее анализировать по отношению к своей работе.

### **4. Метапредметные результаты:**

- **Обучающиеся будут:**
- самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- уметь оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;



- уметь организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;
- уметь определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации.

## РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Календарный учебный график по дополнительной образовательной  
общеразвивающей программе «Цифровая лаборатория»  
на 2022– 2023 учебный год

МКОУ «СОШ №7», каб. №9

Дата занятий	Форма занятий	Тема занятия	место	Форма аттестации
1.	группа	<b>1 тема:</b> Введение в программу «Цифровая лаборатория»	МКОУ «СОШ №7»	беседа
2.	группа	<b>2 тема:</b> Композиция в графическом дизайне	МКОУ «СОШ №7»	тв. работа
3.	группа	<b>3 тема:</b> Цвет в графическом дизайне	МКОУ «СОШ №7»	тв. работа
4.	группа, индив.	<b>4 тема:</b> Стили и тренды в графическом дизайне	МКОУ «СОШ №7»	беседа
5.	группа, индив.	Стили и тренды в графическом дизайне	МКОУ «СОШ №7»	беседа
6.	группа	<b>5 тема:</b> Введение в профессию графического дизайнера	МКОУ «СОШ №7»	тв. работа
7.	индив.	<b>6 тема:</b> Промежуточная аттестация	МКОУ «СОШ №7»	тв. работа
8.	группа	<b>7 тема:</b> Графический редактор Adobe Photoshop	МКОУ «СОШ №7»	беседа
9.	группа,	Графический редактор Adobe	МКОУ	тв. работа

	индив.	Photoshop	«СОШ №7»	
10.	группа, индив.	Графический редактор Adobe Photoshop	МКОУ «СОШ №7»	тв. работа
11.	группа, индив.	Графический редактор Adobe Photoshop	МКОУ «СОШ №7»	тв. работа
12.	группа, индив.	Графический редактор Adobe Photoshop	МКОУ «СОШ №7»	тв. работа
13.	группа, индив.	Графический редактор Adobe Photoshop	МКОУ «СОШ №7»	тв. работа
14.	группа, индив.	Графический редактор Adobe Photoshop	МКОУ «СОШ №7»	тв. работа
15.	группа, индив.	Графический редактор Adobe Photoshop	МКОУ «СОШ №7»	тв. работа
16.	группа, индив.	<b>8 тема:</b> Графический редактор Adobe Illustrator	МКОУ «СОШ №7»	тв. работа
17.	группа, индив.	Графический редактор Adobe Illustrator	МКОУ «СОШ №7»	беседа
18.	группа, индив.	Графический редактор Adobe Illustrator	МКОУ «СОШ №7»	тв. работа
19.	группа, индив.	Графический редактор Adobe Illustrator	МКОУ «СОШ №7»	тв. работа
20.	группа, индив.	Графический редактор Adobe Illustrator	МКОУ «СОШ №7»	тв. работа
21.	группа, индив.	Графический редактор Adobe Illustrator	МКОУ «СОШ №7»	тв. работа
22.	группа, индив.	Графический редактор Adobe Illustrator	МКОУ «СОШ №7»	тв. работа
23.	группа, индив.	Графический редактор Adobe Illustrator	МКОУ «СОШ №7»	тв. работа
24.	группа, индив.	<b>9 тема:</b> Редактор верстки Adobe InDesign	МКОУ «СОШ №7»	беседа

			№7»	
25.	группа, индив	Редактор верстки Adobe InDesign	МКОУ «СОШ №7»	тв. работа
26.	группа, индив	Редактор верстки Adobe InDesign	МКОУ «СОШ №7»	тв. работа
27.	группа, индив	Редактор верстки Adobe InDesign	МКОУ «СОШ №7»	тв. работа
28.	группа, индив	Редактор верстки Adobe InDesign	МКОУ «СОШ №7»	тв. работа
29.	группа, индив	Редактор верстки Adobe InDesign	МКОУ «СОШ №7»	тв. работа
30.	группа, индив	Редактор верстки Adobe InDesign	МКОУ «СОШ №7»	тв. работа
31.	группа, индив	Редактор верстки Adobe InDesign	МКОУ «СОШ №7»	тв. работа
32.	группа	<b>10 тема:</b> Программа для разработки интерфейсов Adobe XD	МКОУ «СОШ №7»	тв. работа
33.	группа	<b>11 тема:</b> Итоговая аттестация	МКОУ «СОШ №7»	беседа

## Учебно – методический комплекс программы

### Методическое обеспечение программы

Наиболее приемлемой формой организации образовательного процесса в этом виде деятельности является, смешанные методы обучения. При таком подходе у детей будет проявляться повышенный интерес к предложенному материалу и тем самым значительно возрастет продуктивность.

#### Методы обучения:

**1.** Словесный: объяснение нового материала; рассказ обзорный для раскрытия новой темы; беседы с обучающимися в процессе изучения темы.

**2.** Наглядный: применение демонстрационного материала, наглядных пособий, карт, презентаций по теме.

**3.** Практический: работа с картами, иллюстрациями, фотографиями, предметами из музейного фонда; природным материалом, выполнение обучающимися определенных исследовательских заданий

4. Игровой: создание специальных игровых заданий, моделирующих реальную жизненную ситуацию, из которой обучающимся предлагается найти выход;

#### **Технологии:**

1. Технология профессиональных проб: обучающимся предлагается пройти ряд проб для того, чтобы обеспечить выбор путем перебора нескольких вариантов и осознания «себя в профессии». Целью каждой пробы является, с одной стороны, демонстрация приоритетов, которые есть в профессии, а с другой - выявление в обучающемся тех качеств и свойств, которыми должен обладать человек, выбравший данную профессию.

Профессиональная проба включает комплекс теоретических и практических занятий, которые моделируют предмет, цели, условия, орудия и продукты труда, ситуации проявления профессиональных качеств представителей разных профессий, что позволяет обучающимся примерить на себя и оценить свои возможности освоения той или иной профессии.

В ходе профессиональных проб:

- обучающимся сообщают базовые сведения о конкретных особенностях будущей профессиональной деятельности;
- моделируются основные элементы разных видов обучения и профессиональной деятельности;
- определяется исходный уровень готовности обучающихся к выполнению проб;
- обеспечиваются условия для качественного выполнения профессиональных проб.

Организация профессиональных проб максимально приближена к реальной действительности и встроена в процесс реализации образовательной программы. В ходе выполнения профессиональных проб используются и другие современные педагогические технологии – игровая технология, ИКТ-технология, кейс-технология, проектная технология, которые способствуют формированию познавательного интереса, учат самостоятельности, самоорганизации своей деятельности, реализации творческого потенциала учащихся.

2. Технология проблемного диалога. Обучающимся не только сообщаются готовые знания, но и организуется такая их деятельность, в процессе которой они сами делают «открытия», узнают что-то новое и используют полученные знания и умения для решения жизненных задач.

3. Технология коллективного взаимообучения («организованный диалог», «сочетательный диалог», «коллективный способ обучения (КСО), «работа обучающихся в парах сменного состава») позволяет плодотворно развивать у обучаемых самостоятельность и коммуникативные умения.

4. Технология коллективной творческой деятельности. Методика коллективной творческой деятельности является основой детских общественных объединений, так как представляет особый творческий и организационно-содержательный алгоритм. Методика КТД характеризуется следующим социально-педагогическими составляющими: стратегией «общей заботы об окружающем жизни», тактикой «воспитательных отношений и содружества

старших и младших в совместной творческой деятельности», технологией «коллективно-организаторской деятельности».

5. Игровая технология. Игровая форма в образовательном процессе создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения к деятельности. Игровая технология способствует развитию творческих способностей, продуктивному сотрудничеству с другими обучающимися, приучает к коллективным действиям, принятию решений, стимулирует практические навыки, развивает воображение.

6. Элементы здоровьесберегающих технологий являются необходимым условием снижения утомляемости и перегрузки обучающихся.

7. Информационно-коммуникационные технологии активизируют творческий потенциал обучающихся; способствуют развитию речи, повышению качества знаний; формированию умения пользоваться информацией, выбирать из нее необходимое для принятия решения, работать со всеми видами информации.

### **Материально-техническое обеспечение программы**

Успешной реализации учебного процесса способствует соответствующая материально-техническая база.

#### ***Материально-техническое обеспечение:***

- столы для компьютера;
- компьютерные стулья;
- шкафы для дидактических материалов, пособий;
- специальная и научно-популярная литература для педагога и обучающихся;
- канцтовары;

#### ***Информационное обеспечение:***

- персональный компьютер (на каждого обучающегося);
- интерактивная панель;
- видеоматериалы разной тематики по программе;
- графический планшет (на каждого обучающегося);
- МФУ;
- 3D-принтер;
- выход в сеть Internet;

#### ***Аппаратное обеспечение:***

- Процессор не ниже Core2 Duo;
- Объем оперативной памяти не ниже 4 ГбDDR3;
- Дисковое пространство на менее 128 Гб;

#### ***Программное обеспечение:***

- Операционная система Windows 7 Профессиональная или выше;
- WinRAR;
- Пакет офисных программ;
- Adobe Photoshop;
- Adobe Illustrator;
- Adobe InDesign;

- Adobe Acrobat Pro;
- Любой браузер для интернет-серфинга.

### **Наглядное обеспечение Учебные фильмы:**

- Illustrator для новичков;
- InDesign: краткое пособие.
- 

### **Дидактическое обеспечение**

Дидактический материал включает в себя специальную и дополнительную литературу, разработки отдельных методических аспектов необходимых для проведения занятий (Приложение 2).

### **Формы аттестации**

Два раза в год во всех группах проводится промежуточная и итоговая аттестация, которая отслеживает личностный рост обучающегося по следующим параметрам:

- Развитие креативного мышления;
- Формирования коммуникативных качеств в коллективе;
- Усвоение тем по базовым темам программы;
- Применение полученных навыков на примере реализации собственного проекта.

**Используются следующие формы проверки:** защита проектов, творческих работ.

**Методы проверки:** наблюдение, тестирование, анализ творческих работ.

Итоговая аттестация осуществляется в форме создания и защиты проектов. Примерный перечень тем итоговых проектов указан в Приложении 3.

### **Оценочные материалы тестирования**

Средством обратной связи, помогающим корректировать реализацию образовательной программы, служит диагностический мониторинг. Психологическая диагностика воспитанников проводится в виде тестов, конкурсов, игр, анкет. В течение года в программу включены упражнения на развитие памяти, мышления и внимания. Результативность выполнения учащимися образовательной программы оформляется в таблицы.

### **Мониторинг результатов обучения**

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Возможное число баллов	Методы диагностики
1. Теоретическая подготовка				

Теоретические знания по основным разделам учебно-тематического плана программы	Способность ответить на простые вопросы по всем темам за год.	Минимальный уровень – ребенок овладел менее чем 0,5 объема знаний.	1	Тестирование, контрольный опрос и др.
		Средний уровень – ребенок способен ответить на более половины вопросов.	5	
		Максимальный уровень – освоил практически весь объем знаний.	10	
<b>2. Практическая подготовка</b>				
Практические навыки	Умение работать в программах	Минимальный уровень	1	Наблюдение
		Средний уровень	5	
		Максимальный уровень	10	
		Максимальный уровень	10	
<b>3. Общеучебные умения и навыки ребенка</b>				
Умение слушать и слышать педагога	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога	Минимальный уровень – ребенок испытывает серьезные затруднения в работе, нуждается в помощи педагога	1	Наблюдение
		Средний уровень – работает с помощью педагога	5	
		Максимальный уровень - работает самостоятельно, не испытывает затруднения.	10	
Учебно-организационные навыки и умения	Способность самостоятельно подготовиться к занятию	Минимальный уровень – ребенок овладел менее чем 1/2 объема навыков	1	Наблюдение
		Средний уровень – объем усвоенных навыков более 1/2;	5	

	и убрать за собой.	Максимальный уровень – освоил практически весь объем навыков за данный период	10	
--	--------------------	---	----	--

### Мониторинг личностного развития ребенка

Показатели оцениваемые параметры	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Возможное число баллов	Методы диагностики
----------------------------------	----------	--	------------------------	--------------------

#### 1. Морально - волевые качества

1. Терпение	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки в течение определенного времени, преодолевая трудности.	Терпения хватает менее чем на ½ занятия;	1	Наблюдение
		Более чем на ½ занятия	5	
		На все занятие	10	
2. Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям	Волевые усилия ребенка побуждаются извне	1	Наблюдение
		Иногда- самим ребенком;	5	
		Всегда самим ребенком	10	
3. Самоконтроль	Умение контролировать свои поступки (приводит к должному действию)	Ребенок постоянно действует под контролем извне;	1	Наблюдение
		Периодически контролирует себя сам;	5	
		Постоянно контролирует себя сам;	10	

#### 2. Ориентационные качества

1. Самооценка	Способность оценить себя	Завышенная	1	Анкетирование
		Заниженная	5	
		Нормальная	10	



	адекватно реальным достижениям			
2. Интерес к занятиям в детском коллективе	Осознанное участие ребенка в образовательной программы	Продиктован ребенку извне Периодически поддерживается самим ребенком Постоянно поддерживается самим ребенком	1 5 10	Наблюдение
<b>3. Поведенческие качества</b>				
1. Конфликтность (отношение ребенка к столкновению интересов (спору))	Способность занять определенную позицию в конфликтной ситуации	Периодически провоцирует конфликты; Сам в конфликтах не участвует, старается их избежать; Пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты	1 5 10	Наблюдение
2. Отношение к общим делам	Умение воспринимать общие дела как свои собственные	Избегает участия в общих делах; Участвует при побуждении извне; Инициативен в общих делах	1 5 1 0	Наблюдение
3. Тип сотрудничества	Умение работать в коллективе	Пассивен	1	Наблюдение
		Сотрудничает иногда	5	
		Активен	10	

Критерии оценки личностного развития:

- 10 – 12 баллов – низкий уровень развития;
- 13 – 21 балл – средний уровень развития;
- 22 – 30 баллов – высокий уровень развития

**Оценочные материалы для мониторинга личностного развития учащегося:**

1. Организационно-волевые качества:

- Терпение. Это качество хотя и дано ребенку от природы, поддается направленному формированию и изменению. При оценивании его уровня, наивысший балл – 3 ставится за то, что у ребенка хватает силы выполнять задания в течение всего занятия, без внешних побуждений.
- Воля. Данное качество также можно формировать с раннего возраста. Высшим баллом оценивается способность ребенка выполнять определенную деятельность за счет собственных волевых усилий, без побуждения извне со стороны педагога. Терпение и воля вырабатываются методом постоянного контроля ребенка за собственным поведением. Еще одним условием воспитания этих качеств является выработка у ребенка веры в свои силы, избавления от страха пере неудачей. Также большое значение имеет поощрение ребенка за самые незначительные успехи в проявлении терпения и воли.
- Самоконтроль. Показывает, способен ли ребенок подчиняться требованиям, достигать намеченных результатов. Формы самоконтроля могут быть самыми разными: за собственным вниманием, своей памятью, за собственными действиями и т.д.

Для диагностики вышеперечисленных личностных качеств детей используется метод наблюдения.

## 2. Ориентационные качества:

Для определения уровня самооценки используется методика «Лесенка» (В.Г. Щур): Рисуем на листе бумаги лестницу из 10 ступенек. Показываем ребенку лесенку и говорим, что на самой нижней ступеньке стоят самые плохие мальчики и девочки. На второй, чуть-чуть получше, а вот на верхней ступеньке стоят самые хорошие, добрые и умные мальчики и девочки. На какую ступеньку поставил бы ты себя?

### **Обработка результатов:**

1-3 ступенька - низкий уровень самооценки (заниженная);

4-7 ступенька - средний уровень самооценки (правильный);

8-10 ступенька - высокий уровень самооценки (завышенная).

Для определения уровня интереса к занятиям используется методика «Устойчивость интересов».

Инструкция: В течение 3 минут напишите как можно больше слов. Как можно больше! Затем за 3 минуты напишите как можно больше слов, относящихся к занятию в вашем творческом объединении. Подсчет данных.

Подсчитайте процентное отношение слов, непосредственно связанных с предпочитаемой деятельностью или областью знаний, к общему количеству всех написанных слов. Если полученный процент к предпочитаемому виду деятельности выше процента общего количества, значит, у ребенка высокий уровень устойчивости интереса к предмету деятельности.

## 3. Поведенческие качества.

Сотрудничество (способность ребенка принимать участие в общем деле). Совместная деятельность связана с распределением функций между участниками и предполагает умение ребенка: считаться с мнением других, в чем – то ограничивать себя, проявлять инициативу. В таблице выделены несколько уровней

сотрудничества. Диагностироваться тип сотрудничества будет с помощью наблюдения.

#### 4. Творческие способности

Творческие способности - это индивидуальные особенности качества человека, которые определяют успешность выполнения им творческой деятельности различного рода.

Для исследования творческих способностей будет использоваться тест «Творческий потенциал», направленный на выявление творческого потенциала детей и умения находить нестандартное решение, методику определения уровня воображения.

### **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ, ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ПРИ СОСТАВЛЕНИИ ПРОГРАММЫ**

#### **Литература для педагога**

1. Гин А. Приемы педагогической техники. М.: Вита-пресс, 2009 г.
2. Жданов А. Flash5. Краткий курс. СПб: Питер, 2001 г.
3. Информатика и образование. Ежемесячный научно-методический журнал. №12, 2012 г
4. Кнабе Г.А. Photoshop CS2 Эффективное руководство для новичков. Самоучитель. М.: ИТ-пресс, 2008.
5. КомпьюАрт. Журнал. М: Компьютер –пресс, 2006, 2007 гг.
6. Луций С.А. Самоучитель PhotoShop 7 - СПб: Питер, 2005 г.
7. Маргулис Дэн. Photoshop 6 для профессионалов классическое руководство по цветокоррекции. /Пер. с англ./М: 2001г.
8. Молочков В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель. – СПб: Питер, 2004 г. эл. вид.
9. Лукьянович, И.Р. Основы верстки в InDesign (Электронный ресурс): учеб.-метод. Пособие для студентов гуманитар. Фак. Специальности 1-31 03 04 «Информатика» специализации 1-31 03 04 08 «Web-дизайн и компьютерная графика» и специальности 1-31 03 07 «Прикладная информатика (webпрограммирование и компьютерный дизайн)»/ И.Р. Лукьянович. – Минск: БГУ, 2011.

#### **Сайты, использованные для разработки программы и организации образовательного процесса:**

1. Графические программы <http://www.softportal.com>
2. Технология профильных и профессиональных проб. Электронный ресурс. URL:  
[https://studwood.ru/1672940/pedagogika/tehnologiya\\_profilnyh\\_professionalnyh\\_pro\\_b](https://studwood.ru/1672940/pedagogika/tehnologiya_profilnyh_professionalnyh_pro_b)
3. Колористика для дизайнеров. Термины и определения.  
<https://deadsign.ru/design/color-glossary-for-designers-terms-and-definitions/>

4. Композиция в графическом дизайне <https://pt-blog.ru/osnovy-kompoziciiiv-graficheskom-dizajne/>

5. Композиция в графическом дизайне:  
[https://revolution.allbest.ru/programming/00899552\\_0.html](https://revolution.allbest.ru/programming/00899552_0.html)

6. Типографика, композиция, стиль. Как дизайнеру развить три базовых навыка:  
[https://skillbox.ru/media/design/kak\\_dizayneru\\_razvit\\_tri\\_bazovykh\\_navyka/](https://skillbox.ru/media/design/kak_dizayneru_razvit_tri_bazovykh_navyka/)

7. Лекция «Стили в графическом дизайне»:  
<https://infourok.ru/lekcija-stiliv-graficheskom-dizayne-3078090.html>

### **Литература для учащихся и родителей**

1. Луций С.А. Самоучитель PhotoShop 7 - СПб: Питер, 2005 г.
2. Маргулис Дэн. Photoshop 6 для профессионалов классическое руководство по цветокоррекции. /Пер. с англ./М: 2001г.

## **Приложение 1**

### **Анкета для определения мотивации учащихся для занятий в объединении**

1. Тебе нравится в объединении «Цифровая лаборатория» или не очень?  
-не очень  
-нравится  
-не нравится
2. Ты всегда с радостью идешь в объединение или не всегда?  
-чаще хочется остаться дома  
-бывает по-разному  
-иду с радостью
3. Если бы педагог сказал, что завтра на занятия необязательно приходить всем ученикам, желающим можно остаться дома, ты пошел бы на занятия или остался бы дома?  
-не знаю  
-остался бы дома  
-пошел бы на занятия.
4. Тебе нравится, когда отменяются занятия?  
-не нравится  
-бывает по-разному  
-нравится
5. Ты хотел бы, чтобы в объединении остались одни перемены?

- не знаю
- не хотел бы
- хотел бы

7. Ты часто рассказываешь родителям о занятиях?

- часто
- редко
- не рассказываю

8. Ты хотел бы, чтобы у тебя был менее строгий учитель?

- точно не знаю
- хотел бы
- не хотел бы

9. У тебя в группе много друзей?

- мало
- много
- нет

10. Тебе нравятся те, с кем ты занимаешься в объединении?

- нравятся
- не очень
- не нравятся

## Приложение 2

### Инструктаж по технике безопасности

1. К работе в студии дизайн-решений допускаются лица, ознакомленные с данной инструкцией по технике безопасности и правилам поведения.
2. Работа в студии разрешается только в присутствии педагога.
3. Во время занятий посторонние лица могут находиться в классе только с разрешения педагога.
4. **Перед началом работы необходимо:**
  - убедиться в отсутствии видимых повреждений на рабочем месте;
  - разместить на столе тетради, учебные пособия так, чтобы они не мешали работе на компьютере;
  - если сеанс работы предыдущего пользователя не был завершен, завершить его.
5. **При работе в студии дизайн-решений категорически запрещается:**
  - находиться в кабинете в верхней одежде;
  - класть одежду и сумки на столы;
  - находиться в кабинете с едой и напитками;

- присоединять или отсоединять кабели, трогать разъемы, провода и розетки;
- передвигать компьютеры;
- открывать системный блок;
- пытаться самостоятельно устранять неисправности в работе аппаратуры; □ перекрывать вентиляционные отверстия на системном блоке и мониторе;
- ударять по клавиатуре, нажимать бесцельно на клавиши;
- класть книги, тетради и т.п. на клавиатуру;
- удалять или перемещать чужие файлы;
- приносить и запускать компьютерные игры

#### **6. Находясь в студии дизайн-решений, обучающиеся обязаны:**

- соблюдать тишину и порядок;
- выполнять все требования преподавателя;
- работать только под своим именем и паролем;
- соблюдать режим работы (продолжительность непрерывной работы за компьютером не более двух часов с обязательным 10-минутным перерывом и гимнастикой для глаз; продолжительность интенсивной работы с клавиатурой не более 30 минут с последующей гимнастикой для рук; общая

продолжительность работы не более 4 часов в день);

- при появлении рези в глазах, резком ухудшении видимости, невозможности сфокусировать взгляд или навести его на резкость, появлении □ боли в пальцах и кистях рук, усилении сердцебиения немедленно покинуть рабочее место, сообщить о происшедшем педагогу и обратиться к врачу;
- после окончания работы завершить все активные программы и корректно выключить компьютер;
- оставить рабочее место чистым.

#### **7. Работая за компьютером, необходимо соблюдать правильную позу:**

- расстояние от экрана до глаз 70-80 см (расстояние вытянутой руки);
- вертикально прямая спина;
- плечи опущены и расслаблены;
- ноги на полу и не скрещены;
- локти, запястья и кисти рук на одном уровне;
- локтевые, тазобедренные, коленные, голеностопные суставы под прямым углом.

**8.** При появлении программных ошибок или сбоях оборудования немедленно обратиться к преподавателю.

9. В случае порчи или выхода из строя оборудования компьютерного класса по вине пользователя ремонт или замена оборудования производится за счёт пользователя.

## Приложение 3

### Темы для создания итоговых проектов

1. *Создание фирменного стиля строительной компании.* В создание фирменного стиля входит: разработка типового шаблона для оформления документации, печатной продукции, атрибутики и логотипа. Главная задача заключается в создании оригинального стиля и его интерпретации в двух вариантах при использовании выворотки. Разработка прототипа приложения для мобильного устройства строительной компании с учетом выбранной концепции дизайна. Тестирование приложения при запуске на мобильном устройстве.

2. *Создание фирменного стиля для музыкального фестиваля.* В создание фирменного стиля входит: разработка типового шаблона для оформления документации, печатной продукции, атрибутики и логотипа. Главная задача заключается в создании оригинального стиля и его интерпретации в двух вариантах при использовании выворотки. Разработка дизайна футболки и кепки для участников музыкального фестиваля с учетом выбранной концепции дизайна.

3. *Создание фирменного стиля салона красоты.* В создание фирменного стиля входит: разработка типового шаблона для оформления документации, печатной продукции, атрибутики и логотипа. Главная задача заключается в создании оригинального стиля и его интерпретации в двух вариантах при использовании выворотки. Разработка прототипа приложения для мобильного устройства салона красоты с учетом выбранной концепцией дизайна. Тестирование приложения при запуске на мобильном устройстве. Разработка дизайна фартука для работников салона красоты с использованием логотипа салона, фирменного стиля и слогана.

4. *Создание фирменного стиля продукции кофейни.* В создание фирменного стиля входит: разработка типового шаблона для оформления упаковки, печатной продукции, атрибутики и логотипа. Главная задача заключается в создании оригинального стиля и его интерпретации в двух вариантах при использовании выворотки. Разработка дизайна переноски для бумажных стаканчиков и создание дизайна для этикетки стаканчиков с использованием логотипа кофейни с учетом выбранной концепцией дизайна. Разработка приложения для заказа кофе с собой для мобильных устройств. Тестирование приложения при запуске на мобильном устройстве.

5. *Создание фирменного стиля для спортивного клуба.* В создание фирменного стиля входит: разработка типового шаблона для оформления

печатной продукции, атрибутики и логотипа. Главная задача заключается в создании оригинального стиля и его интерпретации в двух вариантах при использовании выворотки. Разработка дизайна чехлов для мобильного устройства с использованием логотипа и слогана спортивного клуба. Создание оригинальных абонементов для посетителей клуба. Важно! Вся концепция дизайна должна быть подобрана в выразительных тонах и мотивационных элементах.

6. *Создание фирменного стиля интернет-магазина молодежной одежды.* В создание фирменного стиля входит: разработка типового шаблона для оформления печатной продукции преимущественно для маркетинга продвижения. Например: листовки, флаеры, баннер для размещения на сайте и лэндинг (без мессенджера). Создание атрибутики и логотипа. Главная задача заключается в создании оригинального стиля и его интерпретации в двух вариантах при использовании выворотки. Разработка прототипа интернетмагазина с использованием выбранной концепции дизайна. Необходимо проанализировать рынок интернет-ресурсов для определения трендовых течений. Под созданием прототипа интернет-магазина подразумевается макет будущего проекта.

7. *Создание фирменного стиля авиакомпании.* В создание фирменного стиля входит: разработка типового шаблона для оформления документации, печатной продукции, атрибутики и логотипа. Главная задача заключается в создании оригинального стиля и его интерпретации в двух вариантах при использовании выворотки. Разработка дизайна календарей авиакомпании, яркого слогана. Разработка дизайна упаковки для хранения одноразовых кухонных принадлежностей. Концепция дизайна должна быть реализована в соответствии с темой перелетов, отражать качество сервиса и надежность авиаперевозчика.