

Министерство образования и науки Республики Татарстан  
Отдел образования Исполнительного комитета  
Нурлатского муниципального района РТ  
Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования «Центр детского творчества»  
Нурлатского муниципального района РТ

Принято на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 1  
от « 12 » сентября 2018 г.

«Утверждаю»  
Директор МБУ ДО «ЦДТ»  
Г.В. Мельникова  
Приказ № 43  
от « 12 » сентября 2018 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Графический дизайн»**

Возраст обучающихся: 13-14 лет  
Срок реализации: 1 год

Автор – составитель:  
Аскарова Лилия Минехадыевна  
педагог дополнительного образования

## I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа разработана на основе федерального государственного стандарта основного общего образования, Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России.

В современном мире компьютерная графика все шире используется в самых различных отраслях человеческой деятельности: от рекламы - до космических исследований, от игры - до серьёзных научных экспериментов. Всё чаще можно услышать словосочетание «компьютерный художник», «компьютерный дизайнер», «графический дизайнер».

Специальную область информатики, занимающуюся методами и средствами создания и обработки изображений с помощью программно-аппаратных вычислительных комплексов, называют *компьютерной графикой*. Она охватывает все виды и формы представления изображений, доступных для восприятия человеком либо на экране монитора, либо в виде копии на внешнем носителе (бумага, киноплёнка, ткань и прочее). Визуализация данных находит применение в самых разных сферах человеческой деятельности, например, медицина (компьютерная томография), научные исследования, моделирование тканей и одежды, опытно-конструкторские разработки. В содержании этой программы прослеживаются межпредметные связи с другими дисциплинами общеобразовательной школы, такими как: информатика, история, ОБЖ, геометрия, черчение, математика, русский язык и литература.

**Актуальность** программы заключается в том, что она дает возможность получения теоретических знаний и практических навыков работы в векторной программе, позволяет расширить знания учащихся по информационным технологиям, определиться в выборе будущей профессии, быть востребованными на рынке труда. Данная программа способствует развитию интеллекта подростков, формированию социально-активной личности.

**Новизной** курса является сочетание технической и художественной подготовки обучающихся при создании проектов, а также наличие возможности участия в конкурсах и выставках различной направленности.

**Цель** данного курса: *развитие интеллектуальных и творческих способностей детей и подростков через информационную культуру графических редакторов.*

Программа курса «Графический дизайн» решает следующие **задачи**:

### обучающие:

- знакомство с основами знаний в области компьютерной графики, цветоподачи, оформления;
- привитие детям видения красоты окружающего мира на бумажных и электронных носителях.
- Обучение работе с ПК и с программой «Графический редактор»

### развивающие:

- подготовка сознания школьников к системно-информационному восприятию мира, развитие стремления к самообразованию, обеспечение в дальнейшем социальной адаптации в информационном обществе и успешную личную самореализацию.
- раскрытие способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
- привитие интереса к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению;
- развитие композиционного мышления, художественного вкуса.
- развитие способности к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру.
- Организация развивающего досуга

### воспитательные:

- Формирование информационной и полиграфической культуры обучающихся;
- Укоренение духа толерантности, формирование отношения к ней как к важнейшей ценности общества;
- Привитие навыков общения друг с другом, умение организованно заниматься в коллективе, проявлять дружелюбное отношение к товарищам;

- Развитие мотивации личности к познанию;
- Воспитание умственных и волевых усилий, концентрации внимания, логичности.
- Формирование нравственных качеств личности и культуры поведения в обществе.

## II. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРЕДМЕТА

Настоящая программа имеет *техническую направленность* и предназначена для получения школьниками дополнительного образования в области новых информационных технологий.

Графический дизайн и информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

Курс «Графический дизайн» как часть дисциплины «Информатика» является образовательным компонентом общего среднего образования. Вместе с тем, выражая общие идеи формализации, он пронизывает содержание многих других предметов и, следовательно, становится дисциплиной обобщающего, методологического плана. Основное назначение курса «Информатика» состоит в выполнении социального заказа современного общества, направленного на подготовку подрастающего поколения к полноценной работе в условиях глобальной информатизации всех сторон общественной жизни.

## III. МЕСТО КУРСА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Программа кружка рассчитана на один год обучения т.е. 144 часа. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа. Возраст обучающихся 13-14 лет

## IV. ОПИСАНИЕ ЦЕННОСТНЫХ ОРИЕНТИРОВ СОДЕРЖАНИЯ

В кружках имеется возможность более детального и углубленного изучения отдельных разделов предмета «Информатика». Причем за счет гибкости индивидуальной программы, разработанной преподавателем кружка, приблизить обучение к реалиям современной жизни.

Известно, что любые объемы информации человек лучше усваивает, когда она поступает через канал зрения. Причина кроется в особенностях человеческой психики и физиологии. В силу этих особенностей рассматриваемые изображения очень быстро анализируются, моментально ассоциируются с накапливаемыми в течении всей жизни образами и распознаются намного выше, чем при анализе информации, поступающей, например, по слуховому каналу. Поэтому доля графических данных в профессиональной деятельности любого рода неуклонно растет. Следовательно, требуются и средства для работы с изображениями, и специалисты, умеющие грамотно использовать эти средства.

Настоящая учебная программа реализует современные требования по изучению профессиональных графических пакетов CorelDraw и Photoshop .

Формы организации: индивидуальные, групповые, индивидуально-групповые, фронтальные. Формы контроля: наблюдение, беседа, фронтальный опрос.

Образовательный процесс имеет ряд преимуществ:

- занятия в свободное время;
- обучение организовано на добровольных началах всех сторон (дети, родители, педагоги);
- детям предоставляется возможность удовлетворения своих интересов и сочетания различных направлений и форм занятия;
- допускается переход обучающихся из одной группы в другую (по возрасту).
- возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы 7-13 лет. Дети этого возраста способны на высоком уровне усваивать разнообразную информацию о видах изобразительного искусства.

В структуру программы входят разделы, каждый из которых содержит несколько тем. В каждом разделе выделяют образовательную часть: (первоначальные сведения о графическом

дизайне, информатике и искусстве), воспитывающую часть: (понимание значения искусства, графического дизайна, информатики её эстетическая оценка, бережное отношение), практическая работа на занятиях, которая способствует развитию у детей технических и творческих способностей.

### *Формы занятий.*

Одно из главных условий успеха обучения детей и развития их технического творчества – это индивидуальный подход к каждому ребенку. Важен и принцип обучения и воспитания в коллективе. Он предполагает сочетание коллективных, групповых, индивидуальных форм организации на занятиях. Коллективные задания вводятся в программу с целью формирования опыта общения и чувства коллективизма. Результаты коллективного художественного труда обучающихся находят применение в оформлении кабинетов, коридоров. Кроме того, выполненные на занятиях художественные работы используются как подарки для родных, друзей, ветеранов войны и труда. Общественное положение результатов технической и художественной деятельности школьников имеет большое значение в воспитательном процессе.

### *Методы и методические приемы:*

Для качественного развития технической деятельности обучающихся программой предусмотрено:

- Предоставление ребенку свободы в выборе деятельности, в выборе способов работы, в выборе тем;
- Система постоянно усложняющихся заданий с разными вариантами сложности. Это обеспечивает овладение приемами работы всеми обучающимися;
- В каждом задании предусматривается исполнительский и творческий компонент; Создание увлекательной, но не развлекательной атмосферы занятий. Наряду с элементами творчества необходимы трудовые усилия;
- Создание ситуации успеха, чувства удовлетворения от процесса деятельности;
- Созданные объекты обучающихся имеют значимость для них самих и для общества.
- Объяснительно-иллюстративный метод используется при ознакомлении обучающихся с новым теоретическим материалом, формировании у них умений работы с компьютером, программными средствами, при выработке навыков работы с клавиатурой компьютера.
- Репродуктивный метод используется при работе с панелями инструментов, обучающими программами (например, контроль знаний теоретического материала), выполнении различных видов вводных, тренировочных упражнений, упражнений с комментированием.
- Метод программированного обучения заключается в использовании обучающих программ.

Модельный метод включает в себя построение компьютерной модели, метод "нисходящего проектирования" и др.

Ребятам предоставляется возможность выбора художественной формы, средств выразительности в графических редакторах. Традиционно совмещаются правила рисования в графических редакторах с элементами фантазии.

Теоретические знания по всем разделам программы даются на самых первых занятиях, а затем закрепляются в практической работе.

Практические занятия в графических редакторах и развитие художественного восприятия представлены в программе в их содержательном единстве. Применяются такие методы, как беседы, объяснения, лекции, игры, конкурсы, выставки, а также групповые, комбинированные, чисто практические занятия. Некоторые занятия проходят в форме самостоятельной работы, где стимулируется самостоятельное творчество и развитие навыков технической направленности. К самостоятельным относятся также итоговые

работы по результатам прохождения каждого блока, полугодия и года. В начале каждого занятия несколько минут отведено теоретической беседе, завершается занятие просмотром работ и их обсуждением.

#### IV. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

По окончании обучения обучающиеся должны продемонстрировать навыки работы в векторной и растровой графике на основе графических редакторов CorelDraw и Photoshop. В результате деятельности кружка обучающиеся должны:

##### ***Личностные результаты:***

*у учащихся будут сформированы:*

- готовность и способность учащихся к саморазвитию и самообразованию;
- способности активно побуждать себя к практическим действиям;
- способность адекватно оценивать себя реальными достижениями.

*у учащихся могут быть сформированы:*

- коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками в образовательной, творческой и других видах деятельности;
- критичность мышления, умение воспринять общественные дела как свои собственные.

##### ***Метапредметные:***

- Интеллектуальные:

*учащиеся научатся:*

- выбирать способы деятельности в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- адекватно оценивать правильность или ошибочность выполнения учебной задачи, её объективную трудность и собственные возможности её решения;
- определять последовательность промежуточных целей и соответствующих им действий с учётом конечного результата;

*учащиеся получают возможность научиться*

- выделять и формулировать то, что усвоено и что нужно усвоить;
- планировать и выполнять задания.

##### ***Коммуникативные:***

*учащиеся научатся:*

- организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками при создании проектов;
- работать в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов.

*учащиеся получают возможность научиться:*

- координировать и принимать различные позиции во взаимодействии;
- аргументировать свою позицию и координировать её с позициями партнёров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности.

##### ***Учебно-организационные:***

*учащиеся научатся:*

- работать с информацией: поиск, обработка, хранение, передача;
- понимать сущность алгоритмических предписаний и уметь действовать в соответствии с предложенным алгоритмом;
- формулировать проблемы: самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формулировать полно и точно свои мысли в соответствии с задачей и способами коммуникации.

*учащиеся получают возможность научиться:*

- планировать, корректировать, оценивать свои действия;
- строить логические умозаключения и выводы;
- планировать и осуществлять деятельность, направленную на решение задач творческого характера.

***Предметные результаты:***

*иметь представление:*

- о растровых, векторных программах, предназначенных для компьютерной– обработки изображений;

- о цветовых схемах и их коррекции;

*знать:*

- о принципах построения и хранения графических изображений;
- о разновидностях графических программ и их назначении,
- о различных форматах графических файлов,– основные понятия о формировании цифровых изображений,

- цветовые модели RGB и CMYK,
- о структуре инструментальной оболочки редактора,
- основные элементы интерфейса программы Inscare,
- основы работы с текстом,– наличие фильтров и технологию их применения для получения различных– эффектов над изображением;

- различия векторной и растровой графики;

- основы дизайна и компьютерной графики;

- принципы и виды деятельности дизайнера;

- виды дизайнерского творчества.

*уметь:*

- создавать и редактировать графические изображения;

- выполнять типовые действия с объектами и документами в среде CorelDraw и Photoshop;

- пользоваться основными инструментами программы;

- работать с текстом;

- формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых– моделях;

- создавать заливки из нескольких цветовых переходов;

- закрашивать рисунки, используя различные виды заливок;

- работать с контурами объектов;

- создавать рисунки из кривых;– создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и– объединения объектов;

- применять различные графические эффекты (объем, перетекание, фигурная– подрезка и т.д.).

- создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);

- выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение,– масштабирование, вращение и т.д.);

## V. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА 1 ГОД

№	Название разделов	теория	практика	всего
1.	Комплектование группы.	2		2
2.	Комплектование группы. Правила безопасности в работе с компьютером. История развития компьютерного дизайна.	2		2
3.	Отличие векторной графики от растровой.	2	2	4
4.	Знакомство с программой Corel Draw. Интерфейс	3	7	10

	пользователя.			
5.	Знакомство с геометрическими примитивами.	3	7	10
6.	Цвет, различные виды заливки объекта.	6	12	18
7.	Инструменты трансформации. Работа с кривыми.	8	12	20
8.	Построение сложных форм.	4	10	14
9.	Инструменты создания текста.	2	6	8
10.	Мир эффектов CorelDraw.	8	12	20
11.	Работа с растровыми изображениями.	10	20	30
12.	Итоговое занятие: выставка и защита работ учащихся.		4	4
	<b>ИТОГО</b>			

## VI. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Название темы	Кол-во часов			Виды учебной деятельности	Оснащение занятия
		теория	практика	всего		
1	Комплектование группы.	2		2	Собеседование	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
2	Комплектование групп. Правила безопасности в работе с компьютером. Теория.	2		2	Беседа. Техника безопасности при работе с ПК. Цели и задачи курса.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
3	Вводное занятие. История развития компьютерного дизайна. Теория.				Беседа. Техника безопасности при работе с ПК. Цели и задачи курса.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
4	Отличие векторной графики от растровой. Теория.	2		2	Беседа. Формирование знаний о системе сохранения файлов.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет

						интернет
5	Отличие векторной графики от растровой. Практическое занятие.		2	2	Бизнес-игра Практическое занятие.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
6	Знакомство с программой CorelDraw. Интерфейс пользователя: меню, панель, свойства инструментов, палитры, запуск программы. Теория.	2			Лекционно-семинарские занятия	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
7	Знакомство с программой CorelDraw. Интерфейс пользователя: информация о текущем документе, масштаб, формат листа, вставка и экспорт объектов, сохранение документа. Теория, практическое занятие.	2	2	4	практическое занятие: Просмотр основных пунктов главного меню программы,	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
8	Знакомство с программой Corel Draw. Интерфейс пользователя. Просмотр основных пунктов главного меню программы. Практическое занятие.		2	2	практическое занятие: Просмотр основных пунктов главного меню программы,	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
9	Знакомство с программой CorelDraw. Интерфейс пользователя. Создание и сохранение документов нужного размера и масштаба. Практическое занятие.		2	2	Практическое занятие: создать документ нужного формата, вставить объекты, сохранить документ.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
10	Знакомство с программой CorelDraw. Интерфейс пользователя. Работа с		2	2	Практическое занятие: работа с объектами, палитра. Лекции.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор,



	объектами, палитрами. Практическое занятие.					интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
11	Знакомство с геометрическими примитивами. Создание простых фигур, набор текста, отмена и возврат последних действий. Теория.	2		2	Беседа, лекционно-семинарские занятия.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
12	Знакомство с геометрическими примитивами. Операции с объектами, создание рисунков из простых геометрических примитивов.	1	1	2	Беседа, мастер-класс.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
13	Знакомство с геометрическими примитивами. Создание простых фигур ( кривая, отрезок, прямоугольник, эллипс, многоугольник/звезда). Набор текста.		2	2	Практическое занятие: создание простых фигур	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
14	Знакомство с геометрическими примитивами. Операции с объектами: выделение, удаление, перемещение, копирование, вращение, снос, зеркальное отражение. Практическое занятие.		2	2	Мастер – класс: операция с объектами.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
15	Знакомство с геометрическими примитивами. Создание рисунков из простых геометрических примитивов. Практическое занятие.		2	2	Мастер – класс, групповое занятие, самостоятельная работа	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет

16	Цвет, различные виды заливки объекта. Работа с инструментами. Закрашивание объектов различными цветовыми заливками. Теория.	2	2	4	Беседа, объяснения	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
17	Цвет, различные виды заливки объекта. Способы заливки, градиент, текстура. Обводка, виды обводки. Теория.	2	2	4	Беседа, объяснения	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
18	Цвет, различные виды заливки объекта. Работа с инструментами. Практическое занятие.		2	2	Практическое занятие: работа с инструментами.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
19	Цвет, различные виды заливки объекта. Закрашивание объектов различными цветовыми заливками.	2	2	4	Мастер – класс, практическое занятие, цвет, различные виды заливки объекта.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
20	Практическое занятие.		2	2	Самостоятельная работа	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
21	Цвет, различные виды заливки объекта. Способы заливки, градиент, текстура. Обводка, виды обводки. Практическое занятие.		2	2	Мастер – класс, практическое занятие, способы заливки, градиент, текстура.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс

						с досугом в сети интернет
22	Цвет, различные виды заливки объекта. Создание иллюстрации на любую тему. Практическое занятие.		2	2	Мастер – класс: создание иллюстрации на любую тему.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
23	Цвет, различные виды заливки объекта. Создать иллюстрацию с использованием цветов и цветовых переходов. Практическое занятие.		2	2	Практическое занятие: создать иллюстрации с использованием цветов и цветовых переходов.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
24	Цвет, различные виды заливки объекта. Создать иллюстрацию с использованием цветов и цветовых переходов. Практическое занятие.		2	2	Практическое занятие: создать иллюстрации с использованием цветов и цветовых переходов.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
25	Инструменты трансформации. Работа с кривыми. Применение инструмента «форма» для преобразования кривых. Работа на уровне узлов, сегментов. Теория.	2		2	Теоретическое занятие, беседа.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
26	Инструменты трансформации. Работа с кривыми. Инструменты: лезвие, ластик, размывание. Теория.	2		2	Теоретическое занятие, беседа.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
27	Инструменты трансформации. Работа с кривыми. Упорядочение объектов, операция с	2		2	Теоретическое занятие, беседа.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная

	несколькими объектами. Теория.					доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
28	Инструменты трансформации. Работа с кривыми. Знакомство с законами построения орнамента. Рисование и копирование элементов орнамента.	2		2	Лекции. Рисование и копирование элементов орнамента	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
29	Инструменты трансформации. Работа с кривыми. Создание товарного знака или элемента орнамента, используя простые формы рисования, кривые, заливку.	2	2	4	Мастер – класс: рисование и копирование элементов орнамента.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
30	Инструменты трансформации. Работа с кривыми. Создание товарного знака или элемента орнамента, используя простые формы рисования, кривые, заливку.		2	2	Мастер – класс: рисование и копирование элементов орнамента.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
31	Инструменты трансформации. Работа с кривыми. Создание знака-символа или логотипа.		2	2	Мастер – класс: работа с кривыми. Исследовательская работа.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
32	Инструменты трансформации. Работа с кривыми. Создание знака-символа или логотипа. Практическое занятие.		2	2	Исследовательская и практическая работа: создание знака – символа или логотипа	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
33	Инструменты трансформации. Работа с кривыми. Создание		2	2	Практическая работа: создание знака – символа.	Персональный компьютер, мультимедийный

	сложной орнаментальной композиции. Практическое занятие.					проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
34	Инструменты трансформации. Работа с кривыми. Создание сложной орнаментальной композиции. Практическое занятие.		2	2	Мастер – класс: создание сложных орнаментальной композиции	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
35	Построение сложных форм. Точки, сегменты. Виды точек и сегментов. Теория.	2		2	Исследовательская работа: виды точек и сегментов	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
36	Построение сложных форм. Редактирование точек и сегментов. Теория.	2		2	Исследовательская работа: построение сложных форм.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
37	Построение сложных форм. Создание элемента наружной рекламы (макет витрины), используя принципы построения динамичной композиции, сложные объекты, кривые, способы заливки, простые шрифты. Практическое занятие.		2	2	Мастер – класс: создание элемента наружной рекламы.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
38	Построение сложных форм. Создание элемента наружной рекламы (макет витрины). Практическое занятие.		2	2	Практическое занятие: макет витрины	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс

						с досугом в сети интернет
39	Построение сложных форм. Создание элемента интерьера (элемент мебели, фурнитура и т.д.). Практическое занятие.		2	2	Практическое занятие: элемент мебели, фурнитура и т.д.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
40	Построение сложных форм. Создание элемента интерьера (элемент мебели, фурнитура и т.д.). Практическое занятие.		2	2	Практическое занятие: элемент мебели, фурнитура и т.д.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
41	Построение сложных форм. Творческая работа. Практическое занятие.		2	2	Творческая и практическая работа: построение сложных форм.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
42	Инструменты создания текста. Виды текста: параграфный (простой) и фигурный. Создание, форматирование и редактирование текстов. Размещение текста по траектории. Виды текстовых объектов. Шрифты. Работа с текстом. Эффекты для фигурного текста, тень. Теория.	2		2	Беседа.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
43	Инструменты создания текста. Создание элемента наружной рекламы (световой короб, наружная вывеска, табличка и т.д.). Использование ранее созданного логотипа. Шрифты,		2	2	Мастер – класс: световой короб, наружная вывеска, табличка. Шрифты, свойства шрифтов, простые и сложные объекты, цвет линии	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет

	свойства шрифтов, простые и сложные объекты, цвет, линии.					
44	Инструменты создания текста. Создание печати, используя свойства трансформации шрифтов. Практическое занятие.		2	2	Мастер – класс: световой короб, наружная вывеска, табличка. Шрифты, свойства шрифтов, простые и сложные объекты, цвет линии	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с доступом в сети интернет
45	Инструменты создания текста. Создание упаковки для продукта, используя шрифты, простые и сложные объекты, заливку (сделать макет).		2	2	Мастер-класс: создание упаковки для продукта, используя шрифты, простые и сложные объекты, заливку.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с доступом в сети интернет
46	Мир эффектов CorelDraw. Применение эффектов: перетекание, оконтуривание. Теория.	2		2	Исследовательская работа: мир эффектов CorelDraw	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с доступом в сети интернет
47	Мир эффектов CorelDraw. Применение эффектов: огибающая, экструзия. Теория.	2		2	Исследовательская работа: мир эффектов CorelDraw	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с доступом в сети интернет
48	Мир эффектов CorelDraw. Применение эффектов: тень, объем. Теория.	2		2	Исследовательская работа: мир эффектов CorelDraw	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с доступом в сети интернет
49	Мир эффектов CorelDraw. Применение эффектов: линза, перспектива.	2		2	Мастер-класс: применение эффектов.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор,

	Теория.					интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
50	Мир эффектов CorelDraw. Ландшафтный дизайн. Построение плана территории. Зонирование. Заполнение элементами (объекты, формы, заливки, эффекты). Практическое занятие.		2	2	Практическое занятие: ландшафтный дизайн, построение плана территории.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
51	Мир эффектов CorelDraw. Ландшафтный дизайн. Построение плана территории. Зонирование. Заполнение элементами (объекты, формы, заливки, эффекты). Практическое занятие.		2	2	Практическое занятие: ландшафтный дизайн, построение плана территории.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
52	Мир эффектов CorelDraw. Формирование пространственной среды (малые архитектурные формы). Работа со сложными формами, редактирование, создание объема, градиентная заливка. Практическое занятие.		2	2	Мастер-класс: малые архитектурные формы.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
53	Мир эффектов CorelDraw. Формирование пространственной среды (малые архитектурные формы). Работа со сложными формами, редактирование, создание объема, градиентная заливка. Практическое занятие.		2	2	Мастер-класс: малые архитектурные формы.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
54	Мир эффектов		2	2	Практическое	Персональный



	CorelDraw. Оформление интерьера магазина или офиса с учетом фирменного стиля (творческая работа). Построение плана помещения. Зонирование. Выбор цветовой гаммы. Использование эффекта перспективы. Практическое занятие.				занятие: оформление интерьера магазина или офиса с учетом фирменного стиля.	компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
55	Мир эффектов CorelDraw. Оформление интерьера магазина или офиса с учетом фирменного стиля (творческая работа). Построение плана помещения. Зонирование. Выбор цветовой гаммы. Использование эффекта перспективы. Практическое занятие.		2	2	Практическое занятие: оформление интерьера магазина или офиса с учетом фирменного стиля.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
56	Работа с растровыми изображениями. Импорт растровых изображений. Теория.	2		2	Лекционно-семинарские занятия	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
57	Работа с растровыми изображениями. Редактирование и трассировка. Теория.	2		2	Лекционно-семинарские занятия	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
58	Работа с растровыми изображениями. Точечное изображение и коллажи. Теория.	2		2	Беседа.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет

59	Работа с растровыми изображениями. Настройка цветокоррекции. Теория.	2		2	Исследовательская работа: настройка цветокоррекции.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
60	Работа с растровыми изображениями. Применение эффектов для растровых изображений. Теория.	2		2	Исследовательская работа: применение эффектов для растровых изображений.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
61	Работа с растровыми изображениями. Эскиз для майки (термопечать). Практическое занятие.		2	2	Практическое занятие: эскиз для майки	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
62	Работа с растровыми изображениями. Редактирование и трассирование изображения. Практическое занятие.		2	2	Мастер-класс: редактирование и трассирование изображения.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
63	Работа с растровыми изображениями. Коллаж. Практическое занятие.		2	2	Практическая и исследовательская работа, коллаж.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
64	Работа с растровыми изображениями. Настройка цветокоррекции. Практическое занятие.		2	2	Практическая и исследовательская работа, работа с растровыми изображениями.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс

						с досугом в сети интернет
65	Работа с растровыми изображениями. Создание полихроматической композиции, коллаж. Практическое занятие.		2	22	Самостоятельная работа.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
66	Работа с растровыми изображениями. Цветовая гамма, интерьер. Практическое занятие.		2	2	Практическое занятие. Цветовая гамма, интерьер.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
67	Работа с растровыми изображениями. Ландшафт, зонирование, коллаж. Практическое занятие.		2	2	Практическое занятие: ландшафт, зонирование, коллаж.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
68	Работа с растровыми изображениями. Творческая работа. Практическое занятие.		2	2	Мастер - класс	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
69	Работа с растровыми изображениями. Работа над портфолио. Практическое занятие.		2	2	Творческая и практическая работа. Работа над портфолио.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
70	Работа с растровыми изображениями. Работа над портфолио. Практическое занятие.		2	2	Творческая и практическая работа. Работа над портфолио.	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет

						доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
71	Итоговое занятие: выставка работ учащихся.		2	2	Выставка	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет
72	Итоговое занятие: защита работ учащихся.		2	2	Защита работ	Персональный компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютерный класс с досугом в сети интернет

## VII. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 1. Комплектование групп.

*Теория:* Структура программы кружка, цели и задачи курса.

*Практика:* Собеседование.

### 2. Вводное занятие. Техника безопасности. История развития дизайна.

*Теория:* Цели и задачи курса. Техника безопасности при работе с ПК. Понятия дизайн/дизайнер. История развития и виды дизайнерского творчества. Графический дизайн как форма визуальной информации.

### 3. Векторная и растровая графика.

*Теория:* Цветные изображения. Минусы и плюсы работы в векторной и растровой графике. Основы построения композиции в листе. Формирование знаний о системе сохранения файлов.

*Практика:* Просмотр презентации на данную тему. Сохранение векторных и растровых изображений. Бизнес-игра (анкетирование учащихся, постановка задачи).

### 4. Знакомство с программой Corel Draw.

*Теория:* Интерфейс пользователя: меню, панель, свойства инструментов, палитры. Запуск программы, информация о текущем документе, масштаб, формат листа, вставка и экспорт объектов, сохранение документа.

*Практика:* Просмотр основных пунктов главного меню программы, создать документ нужного формата, вставить объекты, сохранить документ.

### 5. Знакомство с геометрическими примитивами.

*Теория:* Создание простых фигур (кривая, отрезок, прямоугольник, эллипс, многоугольник/звезда). Набор текста. Операции с объектами: выделение, удаление, перемещение, копирование, вращение, скос, зеркальное отражение. Создание рисунков из простых геометрических примитивов. Отмена и возврат последних действий.

*Практика:* Создание рисунков из простых геометрических примитивов. Создать схему, конверт, бланк, листовку, и т.д. Использовать для создания композиции простые формы рисования (треугольник, квадрат, прямоугольник, круг, эллипс, различные виды линий).

### 6. Цвет, различные виды заливки объекта. Цвет и модели цвета.

*Теория:* Цвета и модели RGB, CMYK, HSB. Отличие цветовой модели в программе Corel DRAW. Работа с инструментами. Закрашивание объектов различными цветовыми заливками. Способы заливки, градиент, текстура. Обводка, виды обводки.

*Практика:* Создание иллюстрации на любую тему с использованием собственных цветов и заливки из нескольких цветовых переходов. Определить цветовое сочетание собственного фирменного стиля (использование цветов и цветовых переходов).

### **7. Инструменты трансформации. Работа с кривыми.**

*Теория:* Применение инструмента «форма» для преобразования кривых. Работа на уровне узлов, сегментов. Работа с кривыми. Инструменты: лезвие, ластик, размывание. Упорядочение объектов, операция с несколькими объектами. Знакомство с законами построения орнамента. Рисование и копирование элементов орнамента.

*Практика 1:* Создание товарного знака или элемента орнамента, используя простые формы рисования, кривые, заливку. 2. Создание знака-символа или логотипа.

### **8. Построение сложных форм.**

*Теория:* Точки, сегменты. Редактирование точек и сегментов. Виды точек и сегментов.

*Практика:* Создание элемента наружной рекламы (макет витрины), используя принципы построения динамичной композиции, сложные объекты, кривые, способы заливки, простые шрифты.

### **9. Инструменты создания текста.**

*Теория:* Виды текста: параграфный (простой) и фигурный. Создание, форматирование и редактирование текстов. Размещение текста по траектории. Виды текстовых объектов. Шрифты. Работа с текстом. Эффекты для фигурного текста, тень.

*Практика:* 1. Создание элемента наружной рекламы (световой короб, наружная вывеска, табличка и т.д.). Использование ранее созданного логотипа. Шрифты, свойства шрифтов, простые и сложные объекты, цвет, линии. 2. Создание печати, используя свойства трансформации шрифтов. 3. Создание упаковки для продукта, используя шрифты, простые и сложные объекты, заливку (сделать макет).

### **10. Мир эффектов CorelDraw.**

*Теория:* Применение эффектов: перетекание, оконтуривание, огибающая, экструзия, тень, объем, линза, перспектива.

*Практика:* 1. Оформление интерьера магазина или офиса с учетом фирменного стиля (творческая работа). Построение плана помещения. Зонирование. Выбор цветовой гаммы. Использование эффекта перспективы. 2. Формирование пространственной среды (малые архитектурные формы). Работа со сложными формами, редактирование, создание объема, градиентная заливка. 3. Ландшафтный дизайн. Построение плана территории. Зонирование. Заполнение элементами (объекты, формы, заливки, эффекты).

### **11. Работа с растровыми изображениями.**

*Теория:* импорт растровых изображений. Редактирование и трассировка. Точечное изображение и коллажи. Настройка цветокоррекции.

*Практика:* Эскиз для майки (термопечать), использование коллажа, редактирование или трассирование изображения, настройка цветокоррекции.

### **12. Итоговое занятие.**

*Практика:* выставка и защита работ учащихся (творческая самостоятельная работа по выбору учащихся).

*Примечание:* \*задания носят вариативный характер; ученики сами могут выбрать задание по своему усмотрению в каждой теме. Задания подразумевают переход от плоскостного проектирования (лист) к объемно-пространственному проектированию (макет).

МАТЕРИАЛЬНО ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА

- библиотечный фонд книга печати

Программа разработана в соответствии со следующими документами:

1. Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ № 273).

2. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

3. Концепция развития дополнительного образования детей от 4 сентября 2014 г. № 1726

4. Письмо Минобрнауки России от 18.11.15 №09-3242. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ.

5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 года № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

- **печатные пособия** - отсутствуют

- **цифровые образовательные ресурсы** - компьютерная программа CorelDraw:

- **экранные, музыкальные пособия** - отсутствуют

- **учебно-практическое оборудования**

- Персональный компьютер;
- Мультимедийный проектор;
- Интерактивная доска;
- Компьютерный класс с доступом в сеть Интернет.

## 9. Приложение

### Оценочные и методические материалы.

Выбор методов (способов) обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей детей, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи. При реализации данной программы педагогом используются самые разнообразные формы занятий по каждой теме, применяются различные методы обучения: словесные, наглядные, практические, проблемно-поисковые, исследовательские.

*Методы, в основе которых лежит способ организации занятий:*

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, лекция и т.д.);
- наглядный (показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ педагогом и др.);

практический (выполнение работы по образцу, игры).

*Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:*

- объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают готовую информацию;
  - репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
  - частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске и сборе информации, решение поставленной задачи совместно с педагогом; поиск идей и решений;
  - исследовательский – самостоятельная работа учащихся; научная обработка, анализ и систематизация материалов; создание собственных работ.

*Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся на занятиях:*

- фронтальный – одновременная работа со всеми учащимися;
- индивидуально-фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;
- групповой – организация работы в группах;
- индивидуальный – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем.

*Формы проведения занятий:*

- Лекционно-семинарские занятия;
- Консультации;
- Показ иллюстраций и презентаций;
- Практическое занятие.
- Творческая работа.

*Приемы:*

- упражнения;
- решение проблемных ситуаций;
- диалог;
- беседа.

*Способы фиксации результатов* - в ходе обучения учащиеся будут представлять промежуточные результаты творческой работы после каждого изучаемого раздела.

*Формы подведения итогов:*

- опрос;
- занятия-игры;
- самоанализ;
- коллективная рефлексия.

### **Методическое обеспечение программы**

Обучение проводится с использованием мультимедийного комплекта учителя (мультимедийный компьютер, проектор) и компьютерной программы CorelDraw.

*Материальное обеспечение программы:*

- Аудитория для проведения занятий;
- Персональный компьютер;
- Мультимедийный проектор;
- Интерактивная доска;
- Компьютерный класс с доступом в сеть Интернет.

*Обоснование использования компьютерной программы CorelDraw:*

В программе «Основы дизайна и компьютерной графики в векторной программе CorelDraw» используется компьютерная программа CorelDraw. Она проста в освоении и предоставляет широкие возможности для создания рисунков, текстов, коллажей. Программа имеет панель режимы работы и панель инструменты и их свойства, с помощью которых детьми создаются прекрасные работы. Программа снабжена великолепной палитрой красок, причем имеются как одноцветные —мелки, так и —фактурные, т.е. — с готовым узором и рисунком. Содержит готовые изображения – 19

объекты-штампы, буквы, цифры, которые учащиеся могут использовать в своих работах. С данными готовыми объектами учащиеся могут производить различные операции (увеличение – уменьшение, повороты и т.д.), что позволяет творчески относиться к своей работе, а не производить простое копирование. Данный редактор очень удобен в использовании, т.к. содержит пиктограммы – обозначения режимов работы и инструментов по внешнему виду очень похожие на инструменты и материалы, применяемые в изобразительном искусстве. Этот факт значительно облегчает освоение компьютерной среды, т.к. у детей мгновенно возникают ассоциации со знакомыми предметами, а главное – с теми действиями, которые эти инструменты позволяют производить. Это говорит о том, что данный графический редактор логически прост в освоении, удобен и максимально подходит для школьников.