

Государственное автономное негосударственное образовательное учреждение
Свердловской области «Дворец молодёжи»
Центр цифрового образования детей «IT-куб г. Арамилль»

Принята на заседании
научно-методического совета
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
Протокол № 9 от 27.11.2025

Утверждаю:
Директор
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
А. Н. Слизько
Приказ № 1303-д от 27.11.2025

Рабочая программа к дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе технической направленности

«Графический дизайн»

Стартовый уровень

Возраст обучающихся: 12-17 лет

Срок реализации: 4 месяца

Группа ГД - 1

АВТОРЫ-СОСТАВИТЕЛИ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ:
С.И. Габдуллина, педагог
дополнительного образования,
А.Н. Махиянова, заместитель
начальника центра по учебной части
Л.И. Черепанова, методист

РАЗРАБОТЧИКИ РАБОЧЕЙ
ПРОГРАММЫ:
С.И. Габдуллина, педагог
дополнительного образования,
, методист

I. Комплекс основных характеристик программ

1.1 Пояснительная записка

Актуальность программы по графическому дизайну обусловлена информационным развитием современного общества, где графический дизайн и компьютерная графика играют важную роль в создании визуального контента. Современные информационные технологии требуют высокой степени визуализации, будь то разработка бренд-айдентики, создание рекламных материалов, оформление веб-интерфейсов или же проектирование пользовательских интерфейсов. Графические редакторы становятся неотъемлемой частью арсенала специалистов, работающих в сфере дизайна и цифровой графики. Обучение работе с этими инструментами позволяет учащимся развивать творческое мышление, улучшать навыки восприятия цвета, формы и композиции, а также создавать высококачественные визуальные решения для различных целей.

Работа с компьютерной графикой является одним из самых востребованных направлений использования персональных компьютеров, причем этим занимаются не только профессиональные художники и дизайнеры. На любом предприятии возникает необходимость в разработке рекламных объявлений для газет и журналов, создании рекламных листовок или буклетов. Ни одна современная мультимедийная программа не обходится без применения графического дизайна. Основные трудозатраты в деятельности редакций и издательств также включают художественные и оформительские работы с использованием соответствующих программных инструментов.

Изучая основные информационные технологии, базовые приемы работы с компьютерной графикой, учащиеся узнают о сферах использования компьютерной техники в работе современного художника. Изучение компьютерной графики как творческой информационной технологии активизирует процессы формирования самостоятельности и креативности обучающихся. Обучающиеся создают художественные образы, оформляют их средствами компьютерной графики, разрабатывают компьютерные модели и

таким образом приобретают полезные в жизни практические навыки.

В современном мире сильно возросла ценность визуального восприятия информации. Сейчас ни одна компания не может успешно существовать на рынке, не имея сформированного стиля (визуала). Реклама, логотип, своя особенная цветовая гамма – всё это позволяет компании быть узнаваемой. Кейс-метод в данной программе как раз будет служить проводником в мир визуальной информации. У обучающихся будет возможность почувствовать себя в роли графического дизайнера. В ходе обучения они будут создавать узнаваемые изображения, оформляя их средствами компьютерной графики и разрабатывать индивидуальные концепты оформления различных информационных ресурсов.

Программа позволяет освоить профессиональные программы для компьютерной графики, а также в целом повысить уровень пользования современными информационными технологиями. Программа дает возможность познакомиться с профессией графического дизайнера, а созданные творческие проекты станут первым шагом на пути к профессиональному самоопределению.

1.2 Особенности изучения в текущем году по общеразвивающей программе

По уровню освоения программа общеразвивающая, одноуровневая (стартовый уровень). Обеспечивает возможность обучения детей с любым уровнем подготовки.

Изучение программы «Графический дизайн» активизирует процессы формирования самостоятельности и креативности обучающихся. Создание художественных образов, их оформление средствами компьютерной графики, разработка компьютерных моделей требует проявления личной инициативы, творческой самостоятельности, исследовательских умений.

Программа «Графический дизайн» предназначена для детей в возрасте 12-17 лет, проявляющих интерес к техническому творчеству. Содержание программы составлено с учетом возрастных и психологических особенностей детей данного возраста.

Зачисление детей на обучение производится без предварительного отбора

(свободный набор).

1.3 Особенности организации образовательной деятельности

Программа «Графический дизайн» предназначена для детей в возрасте 12-17 лет, проявляющих интерес к техническому творчеству.

Количество обучающихся в группе — 12 человек. Состав группы постоянный.

Режим занятий: длительность одного занятия – 3 академических часа (академический час — 45 минут, перерыв — 10 минут), периодичность занятий – 1 раз в неделю.

Срок освоения общеразвивающей программы: определяется содержанием программы и составляет 4 месяца.

Объём общеразвивающей программы: общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы: 42 академических часа.

Формы обучения: очная, возможна реализация очно с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Дистанционные образовательные технологии реализуются с использованием образовательной информационно-коммуникационной платформы «Сферум»).

Место проведения занятий: г. Арамиль, ул. Щорса, 55.

1.4 Цель и задачи общеразвивающей программы

Цель программы: развитие творческих способностей обучающихся через освоение навыков работы с графическими редакторами векторной и растровой графики при создании цифровых изображений.

Задачи:

Обучающие:

- обучить разработке объектов растровой и векторной графики;
- сформировать умения создавать коллажи и иллюстрации;
- сформировать умение работать с функционалом графического редактора Krita;
- сформировать умение работать с функционалом графического редактора Inkscape;
- сформировать умения использовать алгоритмизацию для решения различных задач.

Развивающие:

- развивать умение самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;
- развивать внимание, память, логическое и образное мышление, пространственное воображение;
- развивать умение самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения эффективного результата;
- развивать умение критически оценивать правильность решения учебноисследовательской задачи;
- сформировать мотивацию к профессиональному самоопределению обучающихся.

Воспитательные:

- сформировать способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе графической среды, мотивации к обучению и познанию;
- сформировать умения работать индивидуально и в группе для решения поставленной задачи;

- сформировать мировоззрение, соответствующее современному уровню развития информационных технологий;
- сформировать осознанное позитивное отношение к другому человеку, его мнению, результату его деятельности.

1.6 Планируемые результаты

Предметные результаты:

- умение разрабатывать объекты растровой и векторной графики;
- умение создавать коллажи и иллюстрации;
- умение работать с функционалом графического редактора Inkscape;
- умение работать с функционалом графического редактора Krita;
- умение создавать индивидуальный визуальный контент;
- умение использовать алгоритмизацию для решения различных задач.

Личностные результаты:

- умение самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;
- умение развивать внимание, память, логическое и образное мышление, пространственное воображение;
- умение самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения эффективного результата;
- умение критически оценивать правильность решения учебноисследовательской задачи;
- умение формировать мотивацию к профессиональному самоопределению.

Метапредметные результаты:

- умение формировать способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе графической среды, мотивации к обучению и познанию;
- умение работать индивидуально и в группе для решения поставленной задачи;
- умение формировать мировоззрение, соответствующее современному 15 уровню развития информационных технологий;

- умение формировать осознанное позитивное отношение к другому человеку, его мнению, результату его деятельности.

II. Календарный учебный график

Таблица 1

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1.	Количество учебных недель	14
2.	Количество учебных дней	14
3.	Количество часов в неделю	3
4.	Количество часов на учебный год	42
5.	Недель в I полугодии	0
6.	Недель во II полугодии	14
7.	Начало занятий	06.02.2026
8.	Окончание учебных занятий	15.05.2026

Учебный (тематический) план

Таблица 2

№ п/п	Название блока, темы	Кол-во часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. История компьютерной графики		6	4	2	
06.02.2026	История диджитал искусства. Графическое программное обеспечение. Инструктаж по ТБ. Антикоррупционное просвещение «Что значит быть честным». Входное тестирование	3	2	1	Входной контроль
13.02.2026	Интерактивный диалог «Представь себя...»	3	2	1	Анализ практической работы
Раздел 2. Базовые навыки векторной		9	3	6	

графики					
20.02.2026	Функционал Inkscape. Простые фигуры и линии	3	1	2	Анализ практической работы
27.02.2026	Теория цвета	3	1	2	Анализ практической работы
06.03.2026	Трассировка. Задания по перерисовке изображений	3	1	2	Анализ практической работы
Раздел 3. Базовые навыки растровой графики		9	1	8	
13.03.2026	Функционал Krita. Разрешение. Формат	3	1	2	Анализ практической работы
20.03.2026	Масштабирование. Композиция	3	0	3	Анализ практической работы
27.03.2026	Ретушь. Корректировка цвета	3	0	3	Анализ практической работы
Раздел 4. Концепт-арты		6	0	6	
03.04.2026	Создание идей. Поиск референсов	3	0	3	Анализ практической работы
10.04.2026	Практическое исполнение проекта	3	0	3	Анализ практической работы
Раздел 5. Проектная деятельность		12	1	11	
17.04.2026	Как выбрать тему проекта?	3	1	2	Анализ практической работы
24.04.2026	Разработка проекта	6	0	6	Анализ практической работы
08.05.2026					
15.05.2026	Итоговая аттестация. Защита проектов	3	0	3	Итоговое тестирование, защита индивидуальных проектов
Итого:		42	9	33	

III. Учебно-методические материалы

Список литературы, использованной при написании программы:

1. Бейрут М., Лассетер Д. Стань аниматором с Pixar: 45 заданий для создания собственных персонажей, историй и вселенных. - Бомбора, 2021. - 96 с.
2. Боресков А.В., Шикин Е.В. Компьютерная графика: учебник и практикум для прикладного бакалавриата. - Москва: Юрайт, 2019. - 219 с.
3. Губанов С.Г., Харитонов Н.Д. Дизайн и анимация в 3ds Max. - Дом НИТУ «МИСиС», 2019. - 81 с.
4. Лауэр Д., Пентак С. Основы дизайна. - Прогресс книга, 2019. - 304 с.
5. Нагаева И.А. Арт-информатика. Учебное пособие. – Директмедиа Паблишинг, 2022. - 384 с.
6. Никулин Е.А. Компьютерная графика. Модели и алгоритмы. - 2-е изд. - Лань, 2018. - 708 с.
7. Осборн Т. Веб-дизайн для недизайнеров. - Издательский дом "Питер", 2022. - 176 с.
8. Поляков Е.Ю. Векторная графика для начинающих. Теория и практика технического дизайна. - Бомбора, 2023. - 488 с.
9. Поляков, К.Ю. Информатика. 7 класс (в 2 частях): учебник. Ч. 1 / Поляков К.Ю., Еремин Е. А. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. - 160 с.
10. Совертков П.И. Компьютерное моделирование. Учебник для вузов. - Лань, 2023. - 424 с.

Интернет-ресурсы:

1. ГОУ Центр развития системы дополнительного образования детей РФ [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://web.archive.org/web/20000930024130/http://dod.miem.edu.ru/> (дата обращения: 07.11.2025 г.).
2. Международная федерация образования [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://mfo-rus.org/> (дата обращения: 07.11.2025 г.).
3. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/> (дата обращения: 10.11.2025 г.)

4. Планета образования: проект [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://www.planetaedu.ru/> (дата обращения: 10.11.2025 г.).

5. Российская электронная школа [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://resh.edu.ru/?ysclid=m6g1y7mylt361369538> (дата обращения: 10.11.2025 г.).

Список литературы, рекомендуемый для обучающихся:

1. Леонов К.А. Основы компьютерной анимации. - Просвещение, 2021.
112 с

IV. Условия реализации общеразвивающей программы

Материально-техническое обеспечение

Требования к помещению:

- *помещение для занятий, отвечающее требованиям СП 2.4.3648-20 для учреждений дополнительного образования;*
- *качественное освещение;*
- *столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочим местом для педагога.*

Оборудование:

- *системный блок ICL BasicRAY B102;*
- *манипулятор типа «мышь»;*
- *клавиатура;*
- *монитор ICL ViewRay 2711IQH;*
- *интерактивный комплекс с вычислительным блоком и мобильным креплением Nextranel 75;*
- *доска магнитно-маркерная настенная;*
- *флипчарт магнитно-маркерный на треноге;*
- *наушники Ritmix RH-524M*

Расходные материалы:

- *whiteboard маркеры;*
- *наборы цветных карандашей и фломастеров;*

Информационное обеспечение:

- *операционная система;*
- *Inkscape;*
- *Krita;*
- *Yandex Browser последней версии;*
- *программное обеспечение для анимации;*
- *программное обеспечение МойОфис*

Кадровое обеспечение:

Реализовывать программу могут педагоги, имеющие высшее или среднее профессиональное педагогическое образование. Педагогические работники, реализующие программу, должны владеть достаточными знаниями в области педагогики, психологии, методики преподавания в дополнительном образовании детей, а также знающие особенности технологии обучения по направлению «Графический дизайн».