

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

Принята на заседании
научно-методического совета
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
Протокол № 3 от 14.05.2026 г.

Утверждаю:
Директор
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
А. Н. Слизько
Приказ № 682-д от 14.05.2026 г.

Рабочая программа к дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе технической направленности
«Графический дизайн»

Стартовый уровень

Возраст обучающихся: 12-17 лет

Срок реализации: 7 месяцев

Объем программы: 54 часа

Группа ГД - 1

Авторы-составители: С.И. Габдуллина,
педагог дополнительного образования;
Л.И. Черепанова, методист

Разработчики рабочей программы:
И. В. Карев, педагог
дополнительного образования.

г. Арамиль, 2026 г.

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 обучающимся 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, обучающиеся 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.

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.

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 – 2 академических часа (академический час — 45 минут, перерыв — 10 минут), периодичность

занятий – 1 раз в неделю.

Срок освоения общеразвивающей программы: определяется содержанием программы и составляет 7 месяца.

Объём общеразвивающей программы: общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы: 54 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 «МАХ»).

Место проведения занятий: г. Арамилъ, 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 учебно-исследовательской 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.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

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	06.02.2025
8.	Окончание учебных занятий	15.05.2025

Учебный (тематический) план

Таблица 2

№ п/п	Дата проведения	Название блока, темы	Кол-во часов			Форма занятия очно / заочно	Формы аттестации/ контроля
			Всего	Теория	Практика		
Раздел 1. История компьютерной графики			8	5	3		
1.1	07.09.26	История диджитал искусства. Графическое программное обеспечение. Инструктаж по ТБ.	4	3	1	Очная	Входной контроль
	14.09.26	Антикоррупционное просвещение «Что значит быть честным». Входное тестирование					

1.2	21.09.26	Интерактивный диалог «Представь себя...». Знакомство с профессиями в графическом дизайне	2	1	1	Очная	Анализ практической работы
1.3	28.09.26	Основные направления цифрового искусства: от пиксель-арта до AI-графики	2	1	1	Очная	Анализ практической работы
Раздел 2. Базовые навыки векторной графики			10	3	7		
2.1	05.10.26	Функционал Inkscape. Простые фигуры и линии. Работа с объектами	4	1	3	Очная	Анализ практической работы
	12.10.26						
2.2	19.10.26	Теория цвета. Цветовые модели (RGB, CMYK, HSV). Цветовой круг Иттена	2	1	1	Очная	Анализ практической работы
2.3	26.10.26	Трассировка. Задания по перерисовке изображений	4	1	3	Очная	Анализ практической работы
	02.11.26						
Раздел 3. Базовые навыки растровой графики			10	1	9		
3.1	09.11.26	Функционал Krita. Разрешение. Формат	4	1	3	Очная	Анализ практической работы
	16.11.26						
3.2	23.11.26	Масштабирование. Композиция	4	0	4	Очная	Анализ практической работы
	30.11.26						
3.3	07.12.26	Ретушь. Корректировка цвета. Работа со слоями и масками	2	0	2	Очная	Анализ практической работы
Раздел 4. Концепт-арты			8	0	8		
4.1	14.12.26	Создание идей. Поиск референсов	4	0	4	Очная	Анализ практической работы
	21.12.26						
4.2	28.12.26	Практическое исполнение проекта Промежуточное тестирование.	4	0	4	Очная	Анализ практической работы
	11.01.27						
Раздел 5. Типографика и композиция			8	2	6		
5.1	18.01.27	Введение в типографику. Шрифты и их классификация. Начертания и гарнитуры	2	1	1	Очная	Анализ практической работы

5.2	25.01.27	Композиция в графическом дизайне. Баланс, ритм, контраст	2	1	1	Очная	Анализ практической работы
5.3	01.02.27	Создание плаката с использованием шрифтов и композиции	4	0	4	Очная	Анализ практической работы
	08.02.27						
Раздел 6. Проектная деятельность			10	1	9		
6.1	15.02.27	Как выбрать тему проекта?	2	1	1	Очная	Анализ практической работы
6.2	22.02.27	Разработка проекта	4	0	4	Очная	Анализ практической работы
	01.03.27						
6.3	15.03.27	Предзащита. Тренировочная защита проектов	2	0	2	Очная	Анализ практической работы
6.4	22.03.27	Итоговая аттестация. Защита проектов	2	0	2	Очная	Итоговое тестирование, защита индивидуальных проектов
	Итого:		54	12	42		

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:

- ноутбук RAYbook Si1512 v2, тип 1;
- планшетный компьютер Samsung Galaxy Tab A8;
- сетевое устройство;
- стационарный компьютер Desktop RAY B102, тип 2;
- интерактивный комплекс с вычислительным блоком и мобильным креплением Nextpanel 75;
- доска магнитно-маркерная настенная;
- флипчарт магнитно-маркерный на треноге.

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».