

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа «Центр образования» имени Героя Советского Союза
В.Н.Федотова пос. Варламово муниципального района Сызранский Самарской области**

Рассмотрено
и принято
на заседании МО
технической и
естественнонаучной
направленности
Протокол № 1 от 31.07.2025 г.

Проверено.
Рекомендовано к утверждению

31.07.2025 г.

Руководитель СП

_____С.В.Михайлова

Утверждено к использованию
в образовательном процессе
Учреждения

Приказ № 879 от 31.07.2025 г.

Директор

_____Е.И. Онищук

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

Возраст обучающихся: 11 – 14 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчики:
Нестерова Е.А., методист
Учаева А. Е., методист
Чудина М.С., методист
Гаранина Д.А.,
педагог дополнительного образования

Сызранский район, 2025 г.

КРАТКАЯ АННОТАЦИЯ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Графический дизайн» (далее – Программа) включает в себя 3 тематических модуля: «Основы графического дизайна», «Создания двухмерных и трехмерных моделей, иллюстраций в программе «Microsoft Paint 3D», «Дизайн и творчество в программе «Adobe Photoshop». Программа имеет общекультурный характер, направлена на приобретение обучающимися знаний, умений и навыков по выполнению графических проектов способами компьютерных технологий, овладение способами применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности. Знания, полученные при освоении данной программы, могут стать фундаментом для дальнейшего освоения компьютерных программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования и анимации.

Содержание программы и формы организации деятельности ориентированы на интересы и склонности подростков и отражают основные направления социализации обучающихся.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности «Графический дизайн» разработана на основе:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями на 2 июля 2021 года);
2. Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
3. Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
4. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
5. План мероприятий по реализации в 2021 - 2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 12.11.2020 № 2945-р);
6. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
7. Приказ Министерства просвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
8. Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
9. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
10. Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Самарской области от 12.07.2017 № 441);
11. Письмо министерства образования и науки Самарской области от 30.03.2020 № МО-16-09-01/434-ТУ (с «Методическими рекомендациями по подготовке дополнительных

общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО»).

12. Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (Приложение к письму министерства образования и науки Самарской области 12.09.2022 № МО / 1141 – ТУ);
13. Методические рекомендации по проектированию разноуровневых дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, Самара, ГБОУ ДО СО СДДЮТ, 2021 г.;
14. Государственная программа Самарской области «Развитие образования и повышение эффективности реализации молодежной политики в Самарской области» на 2015 - 2024 годы;
15. Методические рекомендации по разработке и адаптации дополнительных общеобразовательных программ для детей с ограниченными возможностями здоровья и инвалидностью (по уровням освоения программы), Москва, Российский университет дружбы народов, 2020 г.;
16. Устав государственного бюджетного общеобразовательного учреждения Самарской области средней общеобразовательной школы «Центр образования» имени Героя Советского Союза В.Н.Федотова пос. Варламово муниципального района Сызранский Самарской области.

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический дизайн» -техническая.

Актуальность программы «Графический дизайн» заключается в том, что в настоящее время графический дизайн является одной из наиболее распространённых, перспективных и быстро развивающихся сфер информационных технологий. В процессе работы с компьютерной графикой у обучающихся формируются навыки работы в графических редакторах, таких как «Adobe Photoshop», с 3D-принтерами и лазерными станками, а также рациональные приёмы создания двухмерных и трёхмерных изображений. Одновременно изучаются средства, с помощью которых создаются эти изображения. Дизайн — это отправная точка работы в любом направлении современного компьютерного мира. Создать дизайн — значит не просто нарисовать, а сгенерировать художественную идею, готовую к техническому воплощению. Таким образом, дети, занимающиеся компьютерной графикой, активно расширяют свой кругозор, приобретают навыки работы с различными изображениями, развивают и тренируют восприятие, формируют исследовательские навыки и умения принимать оптимальные решения.

Обучаясь по этой программе, учащиеся могут приобрести как начальные, так и углублённые знания и умения в данном виде творчества в соответствии со своими образовательными возможностями и способностями.

Новизна программы состоит в том, что она разработана с учётом современных тенденций в образовании по принципу блочно – модульного освоения материала, то максимально отвечает запросу социума на возможность выстраивания ребенком индивидуально – образовательной траектории, используя сетевые формы взаимодействия. Содержание модулей подобраны таким образом, что позволяет сформировать у обучающихся навыки и умения в области графического дизайна и анимации, а также строится на стандартах соревнований «Молодые профессионалы» по компетенции «Графический дизайн». Обучение по программе представляет больше возможностей для профессиональной ориентации детей. Обучающиеся, на практике, знакомятся с **профессиональными обязанностями дизайнера-полиграфиста, web-дизайнера, дизайнера промо-вещей, дизайнера-иллюстратора** и многих других. На базе этих профессий появляются новые (перспективные) профессии профессиональной деятельности по Атласу новых профессий: **дизайнер интерфейса, дизайнер виртуальных миров.**

Программа «Графический дизайн» предусматривает возможность включения в образовательный процесс в начале любого модуля программы, в связи с этим учебные группы комплектуются с учетом интересов и степени подготовленности обучающихся, возможен разновозрастной состав обучающихся.

Отличительная особенность программы состоит в том, что она разработана для обучающихся с ОВЗ (дети с ЗПР, имеющие сохраненный интеллект), которые находятся в условиях инклюзии в основной группе. Содержание программы и формы работы с детьми всех категорий выстроены с учетом возрастных, индивидуальных возможностей и способностей всех обучающихся, независимо от уровня развития детей, что способствует развитию психологических, коммуникативных навыков, их успешной социализации в обществе, тем самым обеспечивая коррекцию имеющихся нарушений в психическом развитии.

В программе внутри каждого модуля определены 3 уровня сложности: ознакомительный, базовый, углубленный. На обучение принимаются дети с разным уровнем подготовки (с полным отсутствием навыков работы с графическими редакторами, а также имеющие основные навыки, творческие способности и желание развиваться).

Программа реализует право каждого ребёнка на овладение компетенциями, знаниями и умениями в индивидуальном темпе, объеме, сложности, в соответствии с ролями «новичок», «стажер», «наставник», что свидетельствует о соблюдении принципа разноуровневости при разработке и реализации программы. Среди основных задач взаимодействия наставника с наставляемым является помощь в реализации лидерского потенциала, улучшении образовательных, творческих результатов, развитие гибких навыков и мета компетенций, оказание помощи в адаптации к новым условиям среды, создание комфортных условий и коммуникаций внутри коллектива.

В программе применяется принцип **наставничества** и **конвергентного подхода**, который подразумевает воспитание способности к постоянным переменам, формирование навыков верификации информации, обучение способности учиться и противостоять стрессу, формирование способности жить в цифровом мире, развитие технологического мышления обучающихся с опорой на формирование исследовательских навыков для создания конкретного, полезного для человека, продукта.

В модуле «Основы графического дизайна» программы введен **региональный компонент**, который представлен темами «Ландшафтный дизайн» и «Практикум по разработке фирменного стиля школы».

Программа реализуется в **сетевой форме** с привлечением специалистов-практиков в области рекламы и дизайна. Это обеспечивает не только освоение образовательной программы, но и возможность выстраивания обучающимся индивидуально-образовательной траектории.

Практическая значимость программы заключается в том, что в процессе освоения программы обучающиеся познакомятся с миром профессий сферы дизайна; изучат основные принципы дизайна; сформируют и закрепят навыки работы в программах «Microsoft Paint 3D», «Adobe Photoshop», включая редактирование и обработку изображений, создание графических элементов и дизайн-макетов; научатся анимировать графические рисунки; сформируют умения и навыки работы с лазерным станком и 3D-принтером, а также умение представлять свои работы.

Программа учитывает возрастные особенности обучающихся в возрасте 11 – 14 лет. Этот возрастной период характеризуется, как начало перестройки организма подростка: ускоренное физическое развитие, половое созревание. Особенность подросткового возраста том и есть, что внешне он взрослеет, а по внутренним особенностям и возможностям остается ребенком, которому

необходима ласка, внимание, игры и т.п. В подростковом возрасте пробуждается и активно формируется самосознание, обостренное чувство достоинства. Начинается переоценка давно знакомого и привычного, формируется свое мнение и нередко очень прямолинейное, категоричное и бескомпромиссное. Программа «Графический дизайн» помогает подросткам справиться с переходным периодом, найти свое место в обществе, не теряя свою уникальность.

В процессе реализации программы «Графический дизайн» проводятся занятия с помощью онлайн – платформ («4brain.ru», «Coursera», «Яндекс.Практикум», «Udemy», «Яндекс Concept»). Обучение как в очном, так и в дистанционном формате позволяет обучающимся непрерывно получать знания не только от педагога, но и из других источников, а также такой формат обучения позволяет отследить результаты усвоения тем в виде тестов, опросов, диаграмм, интеллектуальных карт.

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ

Создание условий для формирования знаний, умений и навыков использования графических редакторов для создания графических проектов, поддерживающих профессиональную ориентацию обучающихся.

ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

<i>Задачи</i>	<i>Ознакомительный уровень</i>	<i>Базовый уровень</i>	<i>Углубленный уровень</i>
Обучающие	– сформировать систему знаний, практических умений и навыков в области графического дизайна; – сформировать навык работы в графических редакторах «Microsoft Paint 3D» и в программе по редактированию и обработке изображений «Adobe Photoshop»; – обеспечить получение практического опыта в создании творческого продукта.		
Развивающие	– развить навык самообслуживания; – способствовать развитию глазомера, творческого потенциала, фантазии, художественного вкуса и гармонии между формой и содержанием художественного образа; – развить эмоционально-эстетическое восприятие действительности; – способствовать развитию внимания, логического, абстрактного, аналитического, образного и пространственного мышления; – развить способность контролировать свои учебные действия; – развить способность планировать свои действия в процессе реализации творческого замысла.		
Воспитательные	– способствовать социальной адаптации детей; – сформировать адекватную оценку окружающих, самооценку, уверенность в себе; – воспитывать аккуратность, усидчивость, терпение, умение довести начатое дело до конца; – формировать культуру взаимоотношений, умение работать в команде; – сформировать устойчивую мотивацию к самореализации, профессиональному самоопределению.		

Возраст детей: 11- 14 лет.

Сроки реализации: программа рассчитана на 1 учебный год, объем – 114 часов в год.

Форма обучения: очная.

Дети с ОВЗ занимаются в одной группе с нормативно развивающимися детьми.

Для организации эффективных занятий привлекаются специалисты различных профилей. Например, психологи могут помочь понять особенности поведения и эмоционального состояния детей с ОВЗ, а также разработать индивидуальные подходы к каждому ребенку. Логопеды могут помочь развить речевые навыки и улучшить коммуникацию. Всё это помогает создать комплексный подход к работе с детьми с ОВЗ, учитывая их индивидуальные потребности и особенности.

Формы проведения учебных занятий подбираются с учетом цели и задач, познавательных интересов, индивидуальных возможностей, способностей, особенностей развития и возраста обучающихся, специфики содержания данной образовательной программы: комбинированные, теоретические, практические, диагностические, мастер-классы, проектная деятельность, проблемное изложение материала, с помощью которого обучающиеся сами решают возникающие познавательные задачи, конкурсы, очные и заочные экскурсии, выставки, конференции.

Во время практических занятий основной задачей обучающихся является создание правильных объектов, в которых соблюдены принципы:

- параметричности – соблюдена возможность использования задаваемых параметров, таких как длина, ширина, радиус изгиба;
- ассоциативности, то есть, соблюдена возможность формирования взаимообусловленных связей в элементах объектов, в результате которых изменение одного элемента вызывает изменение и ассоциированного элемента.

В случае невозможности продолжения образовательного процесса в силу непредвиденных обстоятельств (аварийной ситуации в образовательной организации, карантина в связи с высоким заболеванием обучающихся, морозных дней и т.п.), предусматривается организация образовательного процесса с использованием дистанционных образовательных технологий с помощью онлайн – платформ («Сферум», «JazzbySber», «Видеомост», «Телемост от Яндекс», «Видеозвонки Mail.ru»).

Формы организации деятельности: групповая, индивидуальная, работа по подгруппам.

Режим занятий: два раза в неделю по 2 и 1 академических часа, перерыв между занятиями – 10 минут, при наполняемости – 10 – 15 обучающихся в группе.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

	<i>Ознакомительный уровень</i>	<i>Базовый уровень</i>	<i>Углубленный уровень</i>
Метапредметные	– умение эмоционально воспринимать действительность; – проявление способности контролировать свои учебные действия; – умение контролировать учебные действия; – проявление фантазии и художественного вкуса; – участие в совместном с педагогом планировании деятельности.		
Личностные	– достаточно высокий уровень адаптированности детей; – проявление аккуратности, усидчивости, терпения, умения довести начатое дело до конца; – наличие устойчивой мотивации к познанию и творчеству; – сформированность культуры взаимоотношений; – наличие адекватной оценки окружающих, самооценки, уверенности в себе;		

	– сформированность мотивации к самореализации, профессиональному самоопределению.
Предметные	Представлены в структуре каждого модуля

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ И НАВЫКОВ ПРИ ОСВОЕНИИ ПРОГРАММЫ

Для того чтобы оценить освоение программы, в течение учебного года используются следующие методы диагностики: собеседование, тестирование, практические работы, участие в конкурсах и выставках. При этом у каждого обучающегося формируется индивидуальная дорожная карта (*Приложение 1*), в которой отражается результативность освоения программы в % соотношении. В соответствии с этим практические задания выстраиваются по уровням: ознакомительный, базовый, углубленный.

Формы контроля качества образовательного процесса:

Входной контроль проходит в виде собеседования или анкетирования, в ходе которого педагогом выявляются интересы и склонности подростков.

Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляться по результатам выполнения обучающихся практических работ на протяжении всех модулей (см. Приложение 1)

Промежуточный практический контроль осуществляется после освоения каждого модуля в форме выполнения и защиты практических работ после каждого модуля. В модуле 1 «Основы графического дизайна» - практическая работа «Разработка полиграфического дизайна упаковки для рекламы акционной продукции». В модуле 2 «Создания двухмерных и трехмерных моделей и иллюстраций в программе Microsoft Paint 3D» - практическая работа «Создание двухмерного и трехмерного объекта». В модуле 3 «Дизайн и творчество в программе «Adobe Photoshop» - выполнение итоговой практической работы ««Создание персонального плаката в программе «Adobe Photoshop» на свободную тему. Таким образом, определяется качество усвоения обучающимся содержания образовательной программы и способность применять свои знания в дальнейшем самостоятельно.

Оценка образовательных результатов освоения программы в течение всего учебного года по итогам освоения каждого модуля с реализацией вопросов нескольких типов: выбор единственного верного ответа, выбор нескольких вариантов правильных ответов, установление соответствия вариантов, набор правильного ответа вручную.

Онлайн – тест по итогам освоения 1 модуля «Основы графического дизайна»	https://forms.yandex.ru/u/636ded73068ff0001741e2b9/	
---	---	---

Онлайн – тест по итогам освоения 2 модуля «Создания двухмерных и трехмерных моделей и иллюстраций в программе Microsoft Paint 3D»	https://forms.yandex.ru/u/636df63443f74f026ad5a163/	
Тестирование по итогам освоения 3 модуля «Дизайн и творчество в программе «Adobe Photoshop»	Презентация собственных проектов и обсуждение достижений	Защита индивидуального проекта, демонстрация сложных техник и креативных решений, полученных за время курса

Кроме того, используется интерактивное тестирование в форме Web-квеста и викторины с использованием онлайн-сервисов: «Яндекс Concept», «WorldWall».

Итоговый контроль проводится в форме выполнения и защиты итогового проекта «Создание персонального плаката в программе «Adobe Photoshop» на свободную тему, который может отражать личные интересы, хобби или выбранную тему обучающихся.

Система и критерии оценки

При проведении мониторинга уровня освоения программы качество подготовки обучающегося оценивается в % соотношении, что даст возможность более конкретно отметить уровень освоения материала, предусмотренного учебной программой.

углубленный уровень роль «наставник»	80 – 100%	Обучающийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком уровне, его работа отличается оригинальностью идеи, грамотным исполнением, творческим подходом
базовый уровень роль «стажер»	60 – 79%	Обучающийся справляется с поставленными перед ним задачами (75% доли самостоятельной работы), но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки
ознакомительный уровень роль «новичок»	40 – 59%	Обучающийся выполняет задачи, но делает грубые ошибки (по невнимательности или нерадивости). Для завершения работы необходима постоянная помощь преподавателя (50% доли самостоятельной работы)

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Основы графического дизайна	37	25	12
2.	Создания двухмерных и трехмерных моделей и иллюстраций в программе Microsoft Paint 3D	29	8	21
4.	Дизайн и творчество в программе «Adobe Photoshop»	48	23,5	24,5
ИТОГО		114	56,5	57,5

Модуль 1 «Основы графического дизайна»

Цель модуля: создание условий для формирования общего представления о видах графического дизайна и принципах разработки полиграфического дизайна.

	<i>Ознакомительный уровень</i>	<i>Базовый уровень</i>	<i>Углубленный уровень</i>
Задачи модуля	– обучить специальной терминологии; – сформировать систему знаний о дизайне, правилам композиции, фирменному стилю и основам типографики; – развить способность организовывать и контролировать свои учебные действия; – развить мотивацию к познанию и творчеству.		
	сформировать первоначальные навыки по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки рекламного продукта	сформировать базовые навыки по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки рекламного продукта	сформировать специальные навыки по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки рекламного продукта
Прогнозируемые предметные результаты	знания о дизайне, правилам композиции, фирменному стилю и основам типографики, специальной терминологии		
	сформированы первоначальные навыки по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки рекламного продукта	сформированы базовые навыки по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки рекламного продукта	сформированы специальные навыки по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки рекламного продукта

Критерии определения предметных результатов	уровень знаний о дизайне, правилам композиции, фирменному стилю и основам типографики и специальной терминологии		
	уровень сформированности первоначальных навыков по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки рекламного продукта	уровень сформированности базовых навыков по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки рекламного продукта.	уровень сформированности базовых навыков по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки рекламного продукта
Применяемые методы и технологии	<u>Технологии:</u> — технология развивающего обучения; — личностно-ориентированная технология; — педагогика сотрудничества; — внутригрупповая дифференциация для организации обучения на разном уровне. <u>Методы:</u> — одновременная работа со всей группой и индивидуально; — словесный (беседа, лекция) — показ и демонстрация; — практический показ способов действий; — репродуктивный (воспроизведение и повторение способа деятельности по заданиям педагога); — частично-поисковый (развитие самостоятельности); — творческий; — проектный.		
Формы и методы диагностики	— тестирование; — собеседование; — наблюдение; — практическая работа.		

Учебно – тематический план

№	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Знакомство. Техника безопасности	2	2	-	наблюдение, беседа

2.	Понятие дизайна. Виды дизайна	1	1	-	наблюдени е, беседа
3.	Основные правила композиции	2	2	-	наблюдени е, беседа
4.	Графический знак. Стилизация	1	1	-	наблюдени е, беседа
5.	Плакатная графика	2	2	-	наблюдени е, беседа
6.	Дизайн газет и журналов	1	1	-	наблюдени е, беседа
7.	Дизайн книг	2	2	-	наблюдени е, беседа
8.	Цветовой круг Иттена	1	0,5	0,5	наблюдени е, беседа, практическ ая работа «Подбор сочетания цветов»
9.	Сочетание цветов	2	2	-	наблюдени е, беседа
10.	Зрительные иллюзии	1	1	-	наблюдени е, беседа
11.	Дизайн предметов быта	2	2	-	наблюдени е, беседа
12.	Ландшафтный дизайн	1	0,5	0,5	наблюдени е, беседа, практическ ая работа «Создание ландшафтн ого дизайна»
13.	Фитодизайн	2	2	-	наблюдени е, беседа,
14.	Промышленный дизайн	1	1	-	наблюдени е, беседа,
15.	Арт – дизайн	2	2	-	наблюдени е, беседа,
16.	Web – дизайн	1	0,5	0,5	наблюдени е, беседа, практическ ая работа «Создание цветовой палитры»
17.	Компьютерная графика как область графического дизайна. Профессия графического дизайнера	2	2	-	наблюдени е, беседа
18.	Программные средства компьютерной графики	1	1	-	наблюдени е, беседа
19.	Основы типографики в графическом дизайне	2	1	1	наблюдени е, беседа,

					практическая работа «Создание шрифтовой композиции»
20.	Фирменный стиль и дизайн	1	1	-	наблюдение, беседа
21.	Практикум по разработке фирменного стиля школы	2	-	2	беседа, практическая работа «Фирменный стиль и продукты брендбука для своей школы»
22.	Полиграфический дизайн и упаковка для различных продуктов	1	1	-	наблюдение, беседа
23.	Практикум по разработке полиграфического дизайна упаковки	2	-	2	наблюдение, практическая работа «Разработка полиграфического дизайна упаковки для рекламы акционной продукции»
24.	Практикум по разработке полиграфического дизайна упаковки	1	-	1	наблюдение, практическая работа «Разработка полиграфического дизайна упаковки для рекламы акционной продукции»
25.	Итоговое занятие по модулю «Основы графического дизайна»	2	-	2	итоговое тестирование по

					модулю
ИТОГО		38	28,5	9,5	

Содержание программы модуля

Тема 1. Вводное занятие. Знакомство. Техника безопасности

Теория: Инструктаж по технике безопасности, концепция обучения по программе, знакомство

Тема 2. Понятие дизайна. Виды дизайна

Теория: Понятие дизайна. История дизайна. Виды дизайна: Архитектурный, интерьерный, транспортный, игровой, книжный, ландшафтный, дизайн мебели, дизайн одежды, обуви и аксессуаров, дизайн городской среды, арт-дизайн, футуродизайн, звуковой, световой, веб-дизайн

Тема 3. Основные правила композиции

Теория: Основные принципы композиции в дизайне. Примеры создания композиции предметов

Тема 4. Графический знак. Стилизация

Теория: Понятие «Графический знак». Графические символы, смайлы и знаки. Понятие «Стилизация». Виды стилизации. Принципы стилизации

Тема 5. Плакатная графика

Теория: Плакат как вид изобразительного искусства. История рекламно-плакатной графики. Приемы, используемые в современном плакате

Тема 6. Дизайн газет и журналов

Теория: Составляющие хорошей газеты: дизайн, верстка, контент

Тема 7. Дизайн книг

Теория: Роль дизайна в книгоиздании. Структура. 15 трендов книжного дизайна

Тема 8. Цветовой круг Иттена

Теория: Понятие «Цветовой круг». Как устроен круг Иттена

Практика: Подбор сочетания для первичных цветов (ознакомительный уровень). Подбор сочетания для первичных и вторичных цветов (базовый уровень). Подбор сочетания для третичных цветов (углубленный уровень).

Тема 9. Сочетание цветов

Теория: Схема № 1. Комплементарное сочетание. Схема № 2. Триада – сочетание 3 цветов. Схема № 3. Аналогичное сочетание. Схема № 4. Раздельно - комплементарное сочетание. Схема № 5. Тетрада – сочетание 4 цветов. Схема №6. Квадрат. Сочетания отдельных цветов

Тема 10. Зрительные иллюзии

Теория: 11 оптических иллюзий в визуальном дизайне

Тема 11. Дизайн предметов быта

Теория: Особенности дизайна предметов быта. Вариации дизайна простых вещей, которые делают их уникальными

Тема 12. Ландшафтный дизайн

Теория: Стили ландшафтного дизайна и их особенности.

Практика: Создание ландшафтного дизайна. Создание ландшафтного дизайна по образцу (ознакомительный уровень). Создание ландшафтного дизайна на свободную тему (базовый уровень). Создание ландшафтного дизайна достопримечательности Самарской области с помощью онлайн – сервиса Google SketchUp (углубленный уровень).

Тема 13. Фитодизайн

Теория: Понятие «Фитодизайн». Задачи фитодизайна. Озеленение интерьера

Тема 14. Промышленный дизайн

Теория: Понятие «Промышленный дизайн». Примеры промышленного дизайна

Тема 15. Арт - дизайн

Теория: Понятие «Арт – дизайн». Обозначение арт-дизайна. Применение и принципы арт-дизайна.

Тема 16. Web - дизайн

Теория: Понятие «Web– дизайн». Этапы web– дизайна. Визуальные элементы web– дизайна.

Практика: Создание цветовой палитры по образцу (ознакомительный уровень). Создание мета-сообщения (цветовой палитры) на свободную тему (базовый уровень). Создание мета-сообщения (цветовой палитры) для сайта образовательной организации (углубленный уровень).

Тема 17. Компьютерная графика как область графического дизайна. Профессия графического дизайнера

Теория: Компьютерная графика. Виды компьютерной графики. Основные понятия компьютерной графики. Профессия графического дизайнера.

Тема 18. Программные средства компьютерной графики

Теория: Сохранение изображения в стандартных форматах и в собственных форматах графических программ. Цветовые модели в компьютерной графике. Работа с цветом.

Тема 19. Основы типографики в графическом дизайне

Теория: Анатомия шрифта. Основы шрифтовой композиции. Типографика средствами графических редакторов.

Практика: Создание шрифтовой композиции с использованием базовых элементов (ознакомительный уровень). Создание шрифтовой композиции на тему «Слово-образ», используя один вариант (базовый уровень). Создание шрифтовой композиции на заданную тему, используя несколько вариантов (углубленный уровень).

Тема 20. Фирменный стиль и дизайн

Теория: Фирменный стиль и брендбук. Продукты брендбука с элементами информационного дизайна. Полиграфический дизайн и упаковка.

Тема 21. Практикум по разработке фирменного стиля школы

Практика: Составление фирменного стиля для школы по образцу (ознакомительный уровень). Составление фирменного стиля и одного продукта брендбука для школы, используя дополнительные элементы (базовый уровень). Составление фирменного стиля и двух продуктов брендбука для школы, используя дополнительные элементы (углубленный уровень).

Тема 22. Полиграфический дизайн и упаковка для различных продуктов

Теория: Цвет, типографика, композиция. Фирменный стиль, бренд и стилевые конструкции. Учет особенностей целевой аудитории при разработке дизайна продукта

Тема 23. Практикум по разработке полиграфического дизайна упаковки

Практика: Разработка полиграфического дизайна упаковки для рекламы акционной продукции по образцу (ознакомительный уровень). Создание собственной композиции упаковки для рекламы акционной продукции (базовый уровень). Разработка фирменного стиля и бренда рекламной упаковки рекламной акционной продукции (углубленный уровень).

Тема 24. Практикум по разработке полиграфического дизайна упаковки

Практика: Разработка полиграфического дизайна упаковки для рекламы акционной продукции по образцу (ознакомительный уровень). Создание собственной композиции упаковки для рекламы акционной продукции (базовый уровень). Разработка фирменного стиля и бренда рекламной упаковки рекламной акционной продукции (углубленный уровень).

Тема 25. Итоговое занятие по модулю «Основы графического дизайна»

Практика: Итоговое тестирование.

Модуль 2 «Создания двухмерных и трехмерных моделей и иллюстраций в программе Microsoft Paint 3D»

Цель модуля: создание условий для формирования навыков работы по созданию двухмерных и трехмерных моделей и иллюстраций в программе Microsoft Paint 3D.

	<i>Ознакомительный уровень</i>	<i>Базовый уровень</i>	<i>Углубленный уровень</i>
Задачи модуля	– обучить специальной терминологии; – сформировать систему знаний об интерфейсе, возможностях и функциях программы Paint 3D; – развить способности организовывать свои учебные действия; – развить мотивацию к познанию и творчеству.		
	сформировать первоначальные навыки по созданию двухмерного и трехмерного объекта в программе Paint 3D	сформировать базовые навыки по созданию двухмерного и трехмерного объекта в программе Paint 3D	сформировать специальные навыки по созданию двухмерного и трехмерного объекта в программе Paint 3D
Прогнозируемые предметные результаты	знания об интерфейсе, возможностях и функциях программы Paint 3D, специальной терминологии		
	сформированы первоначальные навыки по созданию двухмерного и трехмерного объекта в программе Paint 3D.	сформированы базовые навыки по созданию двухмерного и трехмерного объекта в программе Paint 3D.	сформированы специальные навыки по созданию двухмерного и трехмерного объекта в программе Paint 3D.
Критерии определения предметных результатов	уровень знаний об интерфейсе, возможностях и функциях программы Paint 3D и специальной терминологии		
	уровень сформированности первоначальных навыков по созданию двухмерного и трехмерного объекта в	уровень сформированности базовых навыков по созданию двухмерного и	уровень сформированности специальных навыков по созданию двухмерного и

	программе Paint 3D	трехмерного объекта в программе Paint 3D	трехмерного объекта в программе Paint 3D
Применяемые методы и технологии	<u>Технологии:</u> – технология развивающего обучения; – личностно-ориентированная технология; – педагогика сотрудничества; – внутригрупповая дифференциация для организации обучения на разном уровне. <u>Методы:</u> – одновременная работа со всей группой и индивидуально; – словесный (беседа, лекция) – показ и демонстрация; – практический показ способов действий; – репродуктивный (воспроизведение и повторение способа деятельности по заданиям педагога); – частично-поисковый (развитие самостоятельности); – творческий; – проектный.		
Формы и методы диагностики	– тестирование; – собеседование; – наблюдение; – практическая работа.		

Учебно – тематический план

№	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Знакомство с программой Paint 3D	1	1	-	наблюдение, беседа
2.	Основы работы с объектами программы Paint 3D.	2	2	-	наблюдение, беседа
3.	Создание двухмерных объектов в Paint 3D	1	-	1	беседа, практическая работа «Создание двухмерного объекта на холсте»

4.	Основы работы с двумерными объектами, линии, заливка	2	2	-	наблюдение, беседа
5.	Добавление фона, эффектов и других элементов в двумерную модель	1	-	1	наблюдение, практическая работа «Добавление фона или эффекта на двумерный объект на холсте»
6.	Двухмерный текст	2	-	2	Практическая работа «Добавление текста на двумерный объект»
7.	Создание трехмерных объектов в Paint 3D	1	-	1	беседа, практическая работа «Создание трехмерного объекта на холсте»
8.	Основы работы с трехмерными объектами, линии, заливка	2	2	-	наблюдение, беседа
9.	Добавление фона, эффектов и других элементов в трехмерную модель	1	-	1	наблюдение, практическая работа «Добавление фона или эффекта на

					трехмерный объект на холсте»
10.	Управление трехмерной моделью. Обзор 3D-принтера и специфика его работы.	2	2	-	наблюдение, беседа
11.	Библиотека трехмерных объектов	1	-	1	наблюдение, практическая работа «Использование готовых трехмерных объектов при создании трехмерного объекта»
12.	Волшебное выделение	2	2	-	наблюдение, беседа
13.	Наклейки	1	-	1	беседа, практическая работа «Создание наклеек из двухмерных рисунков»
14.	Смешанная реальность	2	2	-	наблюдение, беседа
15.	Трехмерное представление	1	-	1	наблюдение, практическая работа «Использование функции «Трехмерное представ

					ление» при создании трехмерн ого объекта»
16.	Практическая работа по созданию двухмерного и трехмерного объекта. Обзор лазерного станка и специфика его работы.	2	-	2	наблюдение, беседа, практическая работа «Создание двухмерного и трехмерного объекта»
17.	Практическая работа по изготовлению двухмерного объекта на лазерном станке.	1	-	1	наблюдение, практическая работа «Изготовление двухмерного объекта на лазерном станке»
18.	Практическая работа по изготовлению трехмерного объекта на 3D-принтере.	2	-	2	наблюдение, практическая работа «Изготовление трехмерного объекта на 3D- принтере »
19.	Итоговое занятие по модулю «Создания трехмерных моделей и иллюстраций в программе Microsoft Paint 3D»	1	-	1	наблюдение, итоговое тестирование по модулю
ИТОГО		28	13	15	

Содержание программы модуля

Тема 1. Знакомство с программой Paint 3D

Теория: Изучение интерфейса программы Paint 3D. Создание первого проекта в программе Paint 3D.

Тема 2. Основы работы с объектами программы Paint 3D

Теория: Изучение функций программы

Тема 3. Создание двухмерных объектов в Paint 3D

Практика: Работа с кистью или добавление готовых объектов в разделе «Двухмерные фигуры» (ознакомительный уровень). Создание двухмерного объекта на холсте (базовый уровень). Создание собственного двухмерного объекта в Paint 3D с использованием изученных инструментов (углубленный уровень).

Тема 4. Основы работы с двухмерными объектами, линии, заливка

Теория: Вид заливки, цвет, толщина, тип линии, непрозрачность фигуры, функция «повернуть, отразить»

Тема 5. Добавление фона, эффектов и других элементов в двухмерную модель

Практика: Фон, эффекты: фильтр, настройка цвета, наклейки, текстуры, выбор собственной наклейки (ознакомительный уровень). Добавление фона или эффекта на двухмерный объект на холсте (базовый уровень). Создание собственного двухмерного объекта в Paint 3D с использованием изученных инструментов (углубленный уровень).

Тема 6. Двухмерный текст

Практика: Возможности выбора шрифта для двухмерного объекта, цвет, выделение, расположение, заливка фонов текста (ознакомительный уровень). Добавление текста на двухмерный объект (базовый уровень). Создание собственного двухмерного объекта в Paint 3D с использованием изученных инструментов (углубленный уровень).

Тема 7. Создание трехмерных объектов в Paint 3D

Практика: Работа с кистью или добавление готовых объектов в разделе «Трехмерные фигуры» (ознакомительный уровень). Создание трехмерного объекта на холсте (базовый уровень). Создание собственного трехмерного объекта в Paint 3D с использованием изученных инструментов (углубленный уровень).

Тема 8. Основы работы с трехмерными объектами, линии, заливка

Теория: Вид заливки, цвет, толщина, тип линии, непрозрачность фигуры, функция «повернуть, отразить»

Тема 9. Добавление фона, эффектов и других элементов в трехмерную модель

Практика: Фон, эффекты: фильтр, настройка цвета, наклейки, текстуры (ознакомительный уровень). Добавление фона или эффекта на трехмерный объект на холсте (базовый уровень). Создание собственного трехмерного объекта в Paint 3D с использованием изученных инструментов (углубленный уровень).

Тема 10. Управление трехмерной моделью

Теория: Трехмерное представление, смешанная реальность, текстурирование. Ознакомление с оборудованием 3D-принтер.

Тема 11. Библиотека трехмерных объектов

Практика: Выбор готового трехмерного объекта, его изменение, использование (ознакомительный уровень). Использование готовых трехмерных объектов при создании трехмерного объекта по образцу (базовый уровень). Использование готовых трехмерных объектов при создании своего трехмерного объекта (углубленный уровень).

Тема 12. Волшебное выделение

Теория: Использование двухмерного объекта при создании трехмерного объекта

Тема 13. Наклейки

Практика: Использование наклеек на трехмерные объекты, масштабирование наклеек, материалы наклеек (ознакомительный уровень). Создание наклейки из двухмерных рисунков (базовый уровень). Создание собственной наклейки из двухмерных рисунков (углубленный уровень).

Тема 14. Смешанная реальность

Теория: Возможность просмотра трехмерных объектов в реальном мире с использованием камеры

Тема 15. Трехмерное представление

Практика: Использование функции «Трехмерное представление» (ознакомительный уровень). Использование функции «Трехмерное представление» при создании трехмерного объекта (базовый уровень). Использование функции «Трехмерное представление» при создании собственного трехмерного объекта (углубленный уровень).

Тема 16. Практическая работа по созданию двухмерного и трехмерного объекта

Практика: Обзор лазерного станка и создание двухмерного и трехмерного объекта по образцу (ознакомительный уровень). Обзор лазерного станка и создание двухмерного и трехмерного объекта на заданную тему (базовый уровень). Обзор лазерного станка и создание двухмерного и трехмерного объекта на свободную тему (углубленный уровень).

Тема 17. Практическая работа по изготовлению двухмерного объекта на лазерном станке.

Практика: Изготовление двухмерного объекта на лазерном станке.

Тема 18. Практическая работа по изготовлению трехмерного объекта на 3D-принтере.

Практика: Изготовление трехмерного объекта на 3D-принтере

Тема 19. Итоговое занятие по модулю «Создания трехмерных моделей и иллюстраций в программе Microsoft Paint 3D»

Практика: Итоговое тестирование.

Модуль 3 «Дизайн и творчество в программе «Adobe Photoshop»

Цель модуля: Создание условий для освоения обучающимися знаний и практических навыков работы с графическим редактором «Adobe Photoshop» при создании и редактировании двухмерных изображений, а также базовых основ работы с трёхмерными объектами

	<i>Ознакомительный уровень</i>	<i>Базовый уровень</i>	<i>Углубленный уровень</i>
Задачи модуля	– обучить специальной терминологии Adobe Photoshop; – сформировать системные знания о графическом дизайне и возможностях Adobe Photoshop;		

	– развить способности организовывать свои учебные действия при работе с программой; – развить мотивацию к познанию и творчеству через создание графических проектов; – развить навыки работы с двухмерными и базовыми трёхмерными объектами в Adobe Photoshop;		
	• сформировать первоначальные навыки работы с интерфейсом Adobe Photoshop, включая открытие и сохранение файлов; • познакомить с основными инструментами для создания и редактирования изображений (перемещение, выделение, кисть, ластик).	• сформировать базовые навыки работы со слоями и масками, включая создание, удаление и управление слоями; • научить ретушировать и корректировать изображения, а также добавлять и форматировать текст; • сформировать базовые навыки применения фильтров и эффектов для стилизации изображений.	• сформировать специальные навыки создания сложных композиций и коллажей с использованием масок слоёв и корректирующих слоёв; • познакомить с основами работы с 3D-объектами и инструментом Liquify для создания и редактирования трехмерных элементов; • развивать навыки цифровой живописи, создания анимации и персонализации интерфейса Adobe Photoshop для повышения эффективности работы.
Прогнозируемые предметные результаты	• Знания: основные принципы графического дизайна и возможности Adobe Photoshop; специальная терминология, используемая в программе. • Навыки: создание и редактирование двухмерных и базовых трехмерных изображений; работа со слоями, масками, инструментами выделения и основными инструментами Photoshop; применение фильтров, эффектов и цветовой коррекции для стилизации изображений. • Умения: разработка и реализация собственных графических проектов; создание и форматирование текстовых элементов в дизайнах; презентация и защита выполненных проектов.		
	• Знания: основные термины и понятия Adobe Photoshop; основные элементы интерфейса программы. • Навыки: первоначальные навыки	• Знания: принципы работы со слоями и масками; основы ретуши и коррекции изображений. • Навыки: создание, управление и	• Знания: расширенные функции Adobe Photoshop, включая работу с 3D-объектами и инструментом

	работы с интерфейсом Adobe Photoshop; открытие и сохранение файлов. •Умения: организация учебных действий при работе с программой; развитие мотивации к изучению и творчеству.	организация слоёв; использование инструментов ретуши (штамп, восстанавливающая кисть); добавление и форматирование текста; применение фильтров и эффектов для стилизации изображений. •Умения: создание простых графических проектов, таких как плакаты и коллажи; работа с цветовой коррекцией и композиционными элементами.	Liquify; основы цифровой живописи и анимации. •Навыки: создание сложных композиций и коллажей с использованием масок слоёв и корректирующих слоёв; работа с 3D-инструментами для создания и редактирования трёхмерных объектов; цифровая живопись и создание анимаций; персонализация интерфейса и создание шаблонов рабочего пространства. •Умения: разработка профессиональных графических проектов, включая постеры, иллюстрации и дизайн макетов; интеграция двухмерных и трёхмерных элементов в комплексные проекты; презентация и защита собственных проектов, аргументация творческих решений.
Критерии определения предметных результатов	• Уровень сформированности знаний: Что оценивается: понимание основных концепций графического дизайна, знание функциональных возможностей Adobe Photoshop, освоение специальной терминологии и знание специфических инструментов Photoshop (например, инструмент «Перо», штамп «Клонирование», карта градиентов, галерея размытий, «Сглаживание»). Как оценивается: тесты по теоретическим аспектам, устные и письменные задания, участие в обсуждениях и демонстрация понимания принципов и инструментов.		

•Уровень сформированности навыков: Что оценивается: способность использовать основные и продвинутые инструменты Adobe Photoshop для создания и редактирования изображений, включая работу со слоями, масками, ретушью. Как оценивается: выполнение практических заданий, проектов разной сложности, демонстрация владения инструментами и техникой. • Уровень сформированности умений: Что оценивается: умение применять полученные знания и навыки для разработки собственных графических проектов, интеграции различных элементов (2D и 3D), создания текстур и узоров, а также эффективной презентации и защиты проектов с аргументацией творческих решений. Как оценивается: представление и защита проектов, оценка креативности и профессионализма исполнения, обратная связь от преподавателя и других обучающихся групп.		
•Уровень сформированности знаний: Что оценивается: понимание основных концепций графического дизайна, базовых возможностей Adobe Photoshop, освоение специальной терминологии. Как оценивается: тесты по теоретическим аспектам, устные и письменные задания, участие в обсуждениях. •Уровень сформированности навыков: Что оценивается: способность использовать основные инструменты Adobe Photoshop (перемещение, выделение, кисть, ластик) для создания и редактирования простых двумерных изображений. Как оценивается:	•Уровень сформированности знаний: Что оценивается: глубокое понимание работы со слоями и масками, методы ретуширования и коррекции изображений, основы типографики и оформления текстовых элементов. Как оценивается: тесты и задания на применение знаний о слоях, масках, ретуши и типографике, участие в практических занятиях. •Уровень сформированности навыков: Что оценивается: способность создавать, управлять и упорядочивать слои, использовать маски для точного редактирования частей изображения,	•Уровень сформированности знаний: Что оценивается: продвинутые функции Adobe Photoshop, включая работу с 3D-объектами и инструментом Liquify, основы цифровой живописи и создания анимаций, техники создания сложных композиций и коллажей. Как оценивается: теоретические и практические задания на использование продвинутых функций, участие в специализированных занятиях. •Уровень сформированности навыков: Что оценивается: способность создавать сложные композиции и

	выполнение практических заданий по знакомству с интерфейсом и инструментами, создание и сохранение простых файлов. •Уровень сформированности умений: Что оценивается: умение организовывать учебные действия при работе с программой, демонстрация мотивации к изучению и творчеству, способность самостоятельно выполнять простые графические задания. Как оценивается: способность самостоятельно открывать и сохранять файлы, выполнение заданий по созданию простых изображений, участие в творческих упражнениях.	выполнять ретушь и коррекцию с помощью штампа и восстанавливающей кисти, добавлять и форматировать текст, применять фильтры и эффекты. Как оценивается: выполнение практических проектов средней сложности, демонстрация использования различных инструментов и техник, создание простых плакатов и коллажей. •Уровень сформированности умений: Что оценивается: умение создавать и редактировать простые графические проекты, такие как плакаты и коллажи, работать с цветовой коррекцией и гармонией цветов, комбинировать различные инструменты для достижения желаемого результата. Как оценивается: создание и редактирование проектов, демонстрация интеграции текста и графических элементов, оценка креативности и точности исполнения.	коллажи с использованием масок слоёв и корректирующих слоёв, работать с 3D-инструментами для создания и редактирования трёхмерных объектов, применять инструмент Liquify для деформации форм и создания уникальных эффектов, создавать цифровые иллюстрации и анимацию, персонализировать интерфейс Photoshop. Как оценивается: выполнение сложных проектов, демонстрация владения продвинутыми инструментами и техниками, персонализация рабочего пространства. •Уровень сформированности умений: Что оценивается: умение разрабатывать профессиональные графические проекты, включая постеры, иллюстрации и дизайн макетов, интегрировать двухмерные и трехмерные элементы в комплексные проекты, эффективно презентовать и
--	---	--	--

			защищать свои работы, аргументировать творческие решения. Как оценивается: представление и защита индивидуальных проектов, оценка профессионализма и креативности работ, обратная связь от педагога и обучающихся группы.
Применяемые методы и технологии	<u>Технологии:</u> •Технология развивающего обучения: фокусируется на активном развитии познавательных способностей учащихся через самостоятельную деятельность и решение задач. •Проектная методика: основана на выполнении комплексных проектов, требующих применения полученных знаний и навыков на практике. •Активные методы обучения: вовлекают учащихся в процесс обучения через активное участие и взаимодействие. •Интерактивные технологии: использование цифровых инструментов и платформ для интерактивного взаимодействия между преподавателем и учащимися. •Дифференцированное обучение: адаптация методов и материалов обучения в зависимости от уровня подготовки и индивидуальных особенностей учащихся. •Коллаборативное обучение: совместное выполнение заданий и проектов для развития навыков сотрудничества и обмена идеями. <u>Методы:</u> – одновременная работа со всей группой и индивидуально; – словесный (беседа, лекция) – показ и демонстрация; – практический показ способов действий; – репродуктивный (воспроизведение и повторение способа деятельности по заданиям педагога); – частично-поисковый (развитие самостоятельности); – творческий; – проектный.		
Формы и методы диагностики	– тестирование; – собеседование; – наблюдение; – практическая работа.		

Учебно – тематический план

№	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в Adobe Photoshop	2	1	1	наблюдение, беседа, практические задания
2.	Основные инструменты для работы с изображениями	1	0,5	0,5	наблюдение, беседа, практические задания
3.	Работа со слоями	2	1	1	наблюдение, беседа, практические задания
4.	Инструменты выделения и маски	1	0,5	0,5	наблюдение, беседа, практические задания
5.	Основы ретуши и коррекции изображений	2	1	1	наблюдение, беседа, практические задания
6.	Добавление и форматирование текста	1	0,5	0,5	наблюдение, беседа, практические задания
7.	Применение фильтров и эффектов	2	1	1	наблюдение, беседа, практические задания
8.	Работа с цветом	1	0,5	0,5	наблюдение, беседа, практические задания
9.	Создание простых композиций и коллажей	2	1	1	наблюдение, беседа, практические задания
10.	Рисование и цифровая живопись в Adobe Photoshop	1	0,5	0,5	наблюдение, беседа, практические задания
11.	Создание простых анимаций в Adobe Photoshop	2	1	1	наблюдение
12.	Создание постеров и плакатов	1	0,5	0,5	беседа, практические задания
13.	Основы 3D в Adobe Photoshop	2	1	1	наблюдение, беседа,

					практические задания
14.	Использование масок и прозрачности	1	0,5	0,5	наблюдение, беседа, практические задания
15.	Инструменты трансформации и деформации	2	1	1	наблюдение, беседа, практические задания
16.	Работа с фильтрами и стилями слоёв	1	0,5	0,5	наблюдение, беседа, практические задания
17.	Работа с инструментом «Кадрирование»	2	1	1	наблюдение, беседа, практические задания
18.	Создание и использование паттернов	1	0,5	0,5	наблюдение, беседа, практические задания
19.	Работа с инструментом «Градиент»	2	1	1	наблюдение, беседа, практические задания
20.	Работа с фильтрами «Размытие» и «Резкость»	1	0,5	0,5	наблюдение, беседа, практические задания
21.	Работа с инструментом «Кисть»	2	1	1	наблюдение, беседа, практические задания
22.	Работа с инструментом «Гумма» и «Ластик»	1	0,5	0,5	наблюдение, беседа, практические задания
23.	Создание и использование слоёв коррективки	2	1	1	наблюдение, беседа, практические задания
24.	Работа с инструментом «Штамп» (Clone Stamp)	1	0,5	0,5	наблюдение, беседа, практические задания
25.	Использование инструмента «Gradient Map»	2	1	1	наблюдение, беседа, практические задания
26.	Работа с инструментом «Pen Tool» (Перо)	1	0,5	0,5	наблюдение, беседа,

					практические задания
27.	Работа с фильтрами «Художественный» и «Стилизация»	2	1	1	наблюдение, беседа, практические задания
28.	Создание текстур и узоров	1	0,5	0,5	наблюдение, беседа, практические задания
29.	Работа с инструментом «Галерея размытий»	2	1	1	наблюдение, беседа, практические задания
30.	Создание масок с помощью градиентов	1	0,5	0,5	наблюдение, беседа, практические задания
31.	Работа с инструментом «Liquify» (Деформация)	2	1	1	наблюдение, беседа, практические задания
32.	Итоговое занятие по модулю «Дизайн и творчество в программе «Adobe Photoshop»	1	-	1	наблюдение, тестирование, защита проектов
ИТОГО		48	23,5	24,5	

Содержание программы модуля

Тема 1. Введение в Adobe Photoshop

Теория: Что такое «Adobe Photoshop» и его возможности. Основные элементы интерфейса программы. Панели инструментов и их назначение. Вводный инструктаж по охране труда и технике безопасности.

Практика: Знакомство с интерфейсом Photoshop. Открытие и сохранение нового файла (ознакомительный уровень); настройка рабочего пространства и создание простого проекта с использованием основных панелей (базовый уровень); персонализация интерфейса и создание шаблона рабочего пространства по собственным предпочтениям (углубленный уровень).

Тема 2. Основные инструменты для работы с изображениями

Теория: Обзор основных инструментов: перемещение, выделение, кисть, ластик. Параметры инструментов и их настройка.

Практика: Использование инструмента «Перемещение» для перемещения объектов (ознакомительный уровень); использование кисти и ластика для рисования и удаления частей изображения (базовый уровень); комбинирование инструментов для создания простых рисунков и редактирования объектов (углубленный уровень).

Тема 3. Работа со слоями

Теория: Понятие слоёв и их роль в редактировании изображений. Создание, удаление и управление слоями. Типы слоёв: фоновый, обычный, корректирующий.

Практика: Создание нескольких слоёв и их базовая организация (ознакомительный уровень); перемещение объектов между слоями и изменение порядка слоёв (базовый уровень); использование корректирующих слоёв для изменения цвета и яркости изображения (углубленный уровень).

Тема 4. Инструменты выделения и маски

Теория: Инструменты выделения: прямоугольная и эллиптическая область, лasso, магнитное лasso. Создание и использование масок слоёв.

Практика: Выделение объектов с помощью прямоугольного и эллиптического выделения (ознакомительный уровень);_использование лasso и магнитного лasso для более сложных выделений (базовый уровень);_применение масок слоёв для скрытия и отображения частей изображения (углубленный уровень).

Тема 5. Основы ретуши и коррекции изображений

Теория: Инструменты ретуши: штамп, восстанавливающая кисть. Коррекция цвета, яркости и контраста.

Практика: удаление небольших дефектов с помощью восстанавливающей кисти (ознакомительный уровень); использование штампа для более значительных исправлений (базовый уровень); корректировка цветовых параметров для улучшения общего вида изображения (углубленный уровень).

Тема 6. Добавление и форматирование текста

Теория: Инструмент "Текст": создание и редактирование текстовых полей. Настройка шрифтов, размеров, цвета и стилей текста.

Практика: добавление заголовков и подписей к изображениям (ознакомительный уровень); добавление заголовков и подписей к изображениям, создание простых плакатов с использованием различных шрифтов и стилей текста (базовый уровень); комбинирование текста с графическими элементами для создания сложных дизайнов (углубленный уровень).

Тема 7. Применение фильтров и эффектов

Теория: Обзор встроенных фильтров Photoshop. Применение эффектов для улучшения или стилизации изображений.

Практика: применение базовых фильтров для изменения внешнего вида изображения, использование эффектов тени и свечения для объектов (базовый уровень); создание художественных эффектов с помощью комбинации нескольких фильтров (углубленный уровень).

Тема 8. Работа с цветом

Теория: Основы цветовой теории: цветовой круг, гармонии цветов. Инструменты коррекции цвета: баланс цвета, уровни, кривые.

Практика: изменение цветовой палитры изображения с помощью базовых инструментов, настройка баланса цвета и яркости для создания гармоничных цветовых сочетаний (базовый уровень); использование кривых для точной коррекции цвета и создания уникальных цветовых эффектов (углубленный уровень).

Тема 9. Создание простых композиций и коллажей

Теория: Принципы композиции в графическом дизайне. Основы создания коллажей.

Практика: создание коллажа из нескольких изображений с использованием инструментов выделения и перемещения (ознакомительный уровень); организация элементов на холсте для создания гармоничной композиции (базовый уровень); создание сложного коллажа с использованием масок слоёв и корректирующих слоёв для интеграции различных элементов (углубленный уровень).

Тема 10. Рисование и цифровая живопись в Photoshop

Теория: Инструменты рисования: кисти, карандаши, формы. Основы цифровой живописи и создание собственных кистей.

Практика: рисование простых объектов и линий с помощью стандартных кистей (ознакомительный уровень); создание базовых иллюстраций с применением разных кистей и инструментов (базовый уровень); разработка собственных кистей и создание сложных иллюстраций с использованием продвинутых техник цифровой живописи (углубленный уровень).

Тема 11. Создание простых анимаций в Photoshop

Теория: Основы анимации: кадры, временная шкала. Создание анимационных последовательностей.

Практика: создание простой анимации, например мигающего текста (ознакомительный уровень); создание анимации движущегося объекта с использованием временной шкалы (базовый уровень); разработка более сложных анимационных последовательностей и экспорт анимации в формате GIF (углубленный уровень).

Тема 12. Создание постеров и плакатов

Теория: Принципы дизайна постеров: композиция, цвет, типографика. Планирование и разработка концепции постера.

Практика: создание собственного постера на заданную тему с использованием текста и изображений (ознакомительный уровень); создание постера с использованием различных графических элементов и корректирующих слоёв (базовый уровень); создание профессионального постера с уникальной концепцией, интеграцией сложных элементов и эффектов (углубленный уровень).

Тема 13. Основы 3D в Photoshop

Теория: Введение в 3D-инструменты Photoshop. Создание и редактирование простых 3D-объектов.

Практика: создание 3D-текста и простых 3D-форм (ознакомительный уровень); применение базовых 3D-эффектов к изображениям (базовый уровень); комбинирование 2D- и 3D-элементов для создания комплексных 3D-композиций (углубленный уровень).

Тема 14. Использование масок и прозрачности

Теория: Понятие масок и их применение в Photoshop. Работа с прозрачностью слоёв.

Практика: применение простых масок для скрытия частей изображения, создание сложных масок для интеграции разных изображений (базовый уровень); использование прозрачности для создания плавных переходов и наложения эффектов (углубленный уровень).

Тема 15. Инструменты трансформации и деформации

Теория: Основные инструменты трансформации: масштабирование, вращение, наклон. Инструменты деформации для изменения формы объектов.

Практика: применение базовых трансформаций к простым объектам (ознакомительный уровень); использование инструментов деформации для изменения формы изображений (базовый уровень); комбинирование трансформации и деформации для создания уникальных эффектов (углубленный уровень).

Тема 16. Работа с фильтрами и стилями слоёв

Теория: Обзор фильтров и стилей слоёв. Применение стилей слоёв для добавления эффектов.

Практика: применение базовых стилей слоёв, таких как тень и свечение, использование фильтров для стилизации изображений (базовый уровень), создание комплексных эффектов с помощью комбинации фильтров и стилей слоёв (углубленный уровень).

Тема 17. Работа с инструментом «Кадрирование»

Теория: Понятие кадрирования и его значение в композиции. Инструменты кадрирования в Photoshop.

Практика: простое кадрирование изображения для изменения композиции (ознакомительный уровень); использование продвинутых опций кадрирования для точного изменения размеров и пропорций (базовый уровень); комбинирование кадрирования с другими инструментами для создания композиционно сбалансированных изображений (углубленный уровень).

Тема 18. Создание и использование паттернов

Теория: Понятие паттернов и их применение в дизайне. Создание собственных паттернов в Photoshop.

Практика: применение готовых шаблонов к фону изображения (ознакомительный уровень); создание собственного паттерна из выбранных элементов (базовый уровень); интеграция созданных шаблонов в сложные композиции и дизайны (углубленный уровень).

Тема 19. Работа с инструментом «Градиент»

Теория: Понятие градиента и его использование в дизайне. Настройка и создание собственных градиентов.

Практика: применение стандартных градиентов к объектам (ознакомительный уровень); создание собственных градиентов и их применение к различным элементам (базовый уровень); использование градиентов для создания сложных цветовых переходов и эффектов (углубленный уровень).

Тема 20. Работа с фильтрами «Размытие» и «Резкость»

Теория: Виды размытия и их применение. Инструменты повышения резкости изображения.

Практика: применение базовых фильтров размытия к фону изображения, использование фильтров размытия для создания глубины и фокуса (базовый уровень); комбинирование фильтров размытия и резкости для достижения профессиональных результатов (углубленный уровень).

Тема 21. Работа с инструментом «Кисть»

Теория: Различные типы кистей и их применение. Настройка параметров кисти для создания различных эффектов.

Практика: использование стандартных кистей для простого рисования (ознакомительный уровень); настройка параметров кисти для создания разнообразных текстур и эффектов (базовый уровень); создание собственных кистей и их использование для сложных иллюстраций и дизайнов (углубленный уровень).

Тема 22. Работа с инструментом «Гумма» и «Ластик»

Теория: Разница между инструментами «Гумма» и «Ластик». Настройка параметров для точного удаления частей изображения.

Практика: удаление простых объектов с помощью инструмента «Ластик» (ознакомительный уровень); использование инструмента «Гумма» для удаления фона вокруг объекта (базовый уровень); использование различных типов ластика для сложных исправлений и удаления элементов без потери качества (углубленный уровень).

Тема 23. Создание и использование слоёв коррективы

Теория: Понятие слоёв коррективы и их применение. Основные типы слоёв коррективы: уровни, кривые, баланс цвета.

Практика: применение корректирующего слоя «Яркость/Контрастность» к изображению (ознакомительный уровень); использование корректирующего слоя «Уровни» для улучшения экспозиции (базовый уровень); комбинирование нескольких слоёв коррективы для достижения профессиональных результатов (углубленный уровень).

Тема 24. Работа с инструментом «Штамп» (Clone Stamp)

Теория: Принципы работы инструмента "Clone Stamp". Настройка параметров штампа для точного копирования областей изображения.

Практика: копирование простых объектов на изображении (ознакомительный уровень); использование штампа для удаления нежелательных элементов из фотографии (базовый уровень); точное копирование и интеграция объектов для создания бесшовных композиций (углубленный уровень).

Тема 25. Использование инструмента "Gradient Map"

Теория: Понятие «градиентная карта» и его применение в цветокоррекции. Настройка градиентов для создания художественных эффектов.

Практика: применение готовых градиентных карт к изображениям (ознакомительный уровень); создание собственных карт градиентов для цветокоррекции (базовый уровень); интеграция градиентных карт в сложные проекты для достижения уникальных цветовых эффектов (углубленный уровень).

Тема 26. Работа с инструментом "Pen Tool" (Перо)

Теория: Основы работы с инструментом "Pen Tool". Создание и редактирование контуров и путей.

Практика: создание простых контуров и фигур с помощью «инструмента перо» (ознакомительный уровень); рисование сложных контуров и форм (базовый уровень); создание точных и детализированных контуров для сложных иллюстраций и вырезок (углубленный уровень).

Тема 27. Работа с фильтрами «Художественный» и «Стилизация»

Теория: Обзор фильтров «Художественный» и «Стилизация». Применение фильтров для создания художественных и стилизованных эффектов.

Практика: применение простых художественных фильтров к изображению (ознакомительный уровень); использование фильтров «Stylize» для создания уникальных текстур и эффектов (базовый уровень); комбинирование фильтров для достижения сложных художественных эффектов (углубленный уровень).

Тема 28. Создание текстур и узоров

Теория: Понятие текстур и узоров в графическом дизайне. Методы создания собственных текстур в Photoshop.

Практика: применение готовых текстур к фону изображения, создание собственных текстур с использованием кистей и фильтров (базовый уровень); интеграция созданных текстур в сложные композиции и дизайны (углубленный уровень).

Тема 29. Работа с инструментом «Галерея размытий»

Теория: Обзор инструментов в "Blur Gallery". Применение различных типов размытия для создания глубины и фокуса.

Практика: применение простого размытия к фону изображения (ознакомительный уровень); использование инструментов «Наклон-сдвиг» и «Размытие по Гауссу» для создания глубины (базовый уровень); комбинирование различных типов размытия для достижения профессиональных эффектов (углубленный).

Тема 30. Создание масок с помощью градиентов

Теория: Использование градиентов для создания плавных масок. Техники наложения и смешивания масок.

Практика: создание простых градиентных масок для плавного перехода (ознакомительный уровень); интеграция градиентных масок в сложные проекты (базовый уровень); создание многоуровневых масок с использованием различных градиентов и способов смешивания (углубленный уровень).

Тема 31. Работа с инструментом «Liquify» (Деформация)

Теория: Основы работы с инструментом "Liquify". Применение деформации для изменения формы объектов.

Практика: применение простых деформаций к объектам (ознакомительный уровень); использование инструментов «Forward Warp» и «Twirl» для создания интересных эффектов (базовый уровень); точная деформация объектов для создания уникальных и креативных дизайнов (углубленный уровень).

Тема 32. Итоговое занятие по модулю «Дизайн и творчество в программе «Adobe Photoshop»

Практика: итоговое тестирование по пройденному материалу (ознакомительный уровень); презентация собственных проектов и обсуждение достижений (базовый уровень); защита индивидуального проекта, демонстрация сложных техник и креативных решений, полученных за время курса (углубленный уровень).

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Ознакомительный	Базовый	Углубленный
– однов ременная работа со всей группой и индивидуально; – словес ный (беседа, лекция); – показ и демонстрация; – практи ческий показ способов действий; – репро дуктивный; – частич но-поисковый.	– со всей группой и индивидуально; – слов есный (беседа, лекция); – пок аз и демонстрация; – пра ктический показ способов действий; – реп родуктивный; – частично-поисковый.	– со всей группой и индивидуально; – слов есный (беседа, лекция); – пок аз и демонстрация; – пра ктический показ способов действий; – реп родуктивный; – частично-поисковый; – метод развития творческого сознания; – метод наставничества.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Аппаратное обеспечение:

Наименование	Требования
Компьютеры	-Процессор: Intel i5 или эквивалент -Оперативная память: минимум 8 ГБ -Видеокарта: поддержка OpenGL -Жесткий диск: SSD, минимум 256 ГБ -Экран: разрешение не ниже 1920x1080
Графические планшеты	Для повышения точности рисования и редактирования (по возможности)
Проектор или интерактивная доска	Для демонстрации уроков и проектов
Интернет-соединение	Надёжное подключение для доступа к онлайн-ресурсам и материалам

Аксессуары	-Мыши и клавиатуры -Наушники с микрофоном для онлайн-занятий (при необходимости)
------------	---

Программное обеспечение:

Наименование	Требования
-Microsoft Paint 3D; -Adobe Photoshop;	- Последняя образовательная версия - Лицензия, подходящая для учебных заведений
Операционная система	-Windows 10 или новее; - macOS Catalina или новее
Дополнительные плагины и расширения	По необходимости для выполнения специализированных заданий
Онлайн-ресурсы	Доступ к видеоурокам, электронным учебникам и справочникам
Антивирусное ПО и системы безопасности	Для защиты оборудования и данных обучающихся
Облачные сервисы	Для хранения и совместного использования проектов учащимися
Браузер для интернет-серфинга	Любой современный браузер

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бондарь А., Колеватых Т. Секреты оформления сцены// Дополнительное образование и воспитание, № 4, 2019.-М., ИДООО «Витязь-М». - С. 42-46.;
2. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс. — М.: Колибри, 2018. — 272 с.
3. Алексеев А. Г. Дизайн-проектирование. — М.: Юрайт, 2020. — 91 с.
4. Аллен Дж. Базовые геометрические формы для дизайнеров и архитекторов / Дж. Аллен. — СПб.: Питер, 2017. — 85 с.
5. Бионика для дизайнеров: учеб. пособие для вузов / Н. В. Жданов, А. В. Скворцов, М. А. Червонная, И. А. Чернийчук. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: Юрайт, 2018. — 232 с.
6. Васильева В. А. Ландшафтный дизайн малого сада. — М.: Юрайт, 2020. — 185 с.
7. Вильямс Р. Дизайн для Недизайнеров / Р. Вильямс. — М.: Символ, 2021. — 192 с.
8. Воронова О.В. Сам себе ландшафтный дизайнер (новое оформление) / О.В. Воронова. — М.: Эксмо, 2020. — 184 с.
9. Воскобойников Ю.Е. Живопись для дизайнеров и архитекторов. Курс для бакалавров: Учебное пособие / Ю.Е. Воскобойников. — СПб.: Планета Музыки, 2019. — 104 с.
10. Голомбински К. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики веб и мультимедиа / К. Голомбински, Р. Хаген; Пер. с англ. Н.А. Римицан.. — СПб.: Питер, 2019. — 272 с.
11. Графический дизайн. Современные концепции: учеб. пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.]; отв. ред. Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Юрайт, 2019. — 183 с.
12. Грибер Ю. А. Градостроительная живопись: монография / Ю. А. Грибер, Г. .. Майна. — 2-е изд., испр. и доп. — М. :Юрайт, 2019. — 133 с

13. Журавлева О.Б. Основы педагогического дизайна дистанционных курсов / О.Б. Журавлева, Б.И. Крук. — М.: ГЛТ, 2019. — 168 с.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Наименование тем	Количество часов	Теория	Практика
1.	Вводное занятие. Знакомство. Техника безопасности	2	2	-
2.	Понятие дизайна. Виды дизайна	1	1	-
3.	Основные правила композиции	2	2	-
4.	Графический знак. Стилизация	1	1	-
5.	Плакатная графика	2	2	-
6.	Дизайн газет и журналов	1	1	-
7.	Дизайн книг	2	2	-
8.	Цветовой круг Иттена	1	0,5	0,5
9.	Сочетание цветов	2	2	-
10.	Зрительные иллюзии	1	1	-
11.	Дизайн предметов быта	2	2	-
12.	Ландшафтный дизайн	1	0,5	0,5
13.	Фитодизайн	2	2	-
14.	Промышленный дизайн	1	1	-
15.	Арт – дизайн	2	2	-
16.	Web – дизайн	1	0,5	0,5
17.	Компьютерная графика как область графического дизайна. Профессия графического дизайнера	2	2	-
18.	Программные средства компьютерной графики	1	1	-
19.	Основы типографики в графическом дизайне	2	1	1
20.	Фирменный стиль и дизайн	1	1	-
21.	Практикум по разработке фирменного стиля школы	2	-	2

22.	Полиграфический дизайн и упаковка для различных продуктов	1	1	-
23.	Практикум по разработке полиграфического дизайна упаковки	2	-	2
24.	Практикум по разработке полиграфического дизайна упаковки	1	-	1
25.	Итоговое занятие по модулю «Основы графического дизайна»	2	-	2
26.	Знакомство с программой Paint 3D	1	1	-
27.	Основы работы с объектами программы Paint 3D	2	2	-
28.	Создание двухмерных объектов в Paint 3D	1	-	1
29.	Основы работы с двухмерными объектами, линии, заливка	2	2	-
30.	Добавление фона, эффектов и других элементов в двухмерную модель	1	-	1
31.	Двухмерный текст	2	-	2
32.	Создание трехмерных объектов в Paint 3D	1	-	1
33.	Основы работы с трехмерными объектами, линии, заливка	2	2	-
34.	Добавление фона, эффектов и других элементов в трехмерную модель	1	-	1
35.	Управление трехмерной моделью. Обзор 3D-принтера и специфика его работы.	2	2	-
36.	Библиотека трехмерных объектов	1	-	1
37.	Волшебное выделение	2	2	-
38.	Наклейки	1	-	1
39.	Смешанная реальность	2	2	-

40.	Трёхмерное представление	1	-	1
41.	Практическая работа по созданию двухмерного и трёхмерного объекта. Обзор лазерного станка и специфика его работы.	2	-	2
42.	Практическая работа по изготовлению двухмерного объекта на лазерном станке.	1	-	1
43.	Практическая работа по изготовлению трёхмерного объекта на 3D-принтере.	2	-	2
44.	Итоговое занятие по модулю «Создания трёхмерных моделей и иллюстраций в программе Microsoft Paint 3D»	1	-	1
45.	Введение в Adobe Photoshop	2	2	-
46.	Основные инструменты для работы с изображениями	1	1	-
47.	Работа со слоями	2	-	2
48.	Инструменты выделения и маски	1	1	-
49.	Основы ретуши и коррекции изображений	2	2	-
50.	Добавление и форматирование текста	1	0,5	0,5
51.	Применение фильтров и эффектов	2	2	-
52.	Работа с цветом	1	-	1
53.	Создание простых композиций и коллажей	2	-	2
54.	Рисование и цифровая живопись в Adobe Photoshop	1	0,5	0,5
55.	Создание простых анимаций в Adobe Photoshop	2	2	-
56.	Создание постеров и плакатов	1	0,5	0,5
57.	Основы 3D в Adobe Photoshop	2	-	2
58.	Использование масок и прозрачности	1	-	1
59.	Инструменты трансформации и деформации	2	2	-
60.	Работа с фильтрами и стилями слоёв	1	-	1
61.	Работа с инструментом «Кадрирование»	2	-	2

62.	Создание и использование паттернов	1	-	1
63.	Работа с инструментом «Градиент»	2	-	2
64.	Работа с фильтрами «Размытие» и «Резкость»	1	-	1
65.	Работа с инструментом «Кисть»	2	2	-
66.	Работа с инструментом «Гумма» и «Ластик»	1	-	1
67.	Создание и использование слоёв коррективки	2	2	-
68.	Работа с инструментом «Штамп» (Clone Stamp)	1	-	1
69.	Использование инструмента «Gradient Map»	2	-	2
70.	Работа с инструментом «Pen Tool» (Перо)	1	-	1
71.	Работа с фильтрами «Художественный» и «Стилизация»	2	-	2
72.	Создание текстур и узоров	1	-	1
73.	Работа с инструментом «Галерея размытий»	2	-	2
74.	Создание масок с помощью градиентов	1	-	1
75.	Работа с инструментом «Liquify» (Деформация)	2	-	2
76.	Итоговое занятие по модулю «Дизайн и творчество в программе «Adobe Photoshop»	1	-	1
ИТОГО		114	59	65

Индивидуальная дорожная карта обучающегося объединения «Графический дизайн»

(Фамилия, имя, отчество, группа)

№	Оценка образовательных результатов освоения программы	Результаты					Процент освоения
Тестирование							
1.	Тестирование по 1 модулю «Основы графического дизайна»						
2.	Тестирование по 2 модулю «Создания трехмерных моделей и иллюстраций в программе Microsoft Paint 3D»						
3.	Тестирование по 3 модулю «Дизайн и творчество в программе «Adobe Photoshop»						
№ п/п	Практические работы (ознакомительный уровень)	Результат + процент освоения	Практические работы (базовый уровень)	Результат + процент освоения	Практические работы (углубленный уровень)	Результат + процент освоения	
4.	Практическая работа «Подбор сочетания цветов»		Практическая работа «Подбор сочетания цветов»		Практическая работа «Подбор сочетания цветов»		
5.	Практическая работа «Создание ландшафтного дизайна»		Практическая работа «Создание ландшафтного дизайна»		Практическая работа «Создание ландшафтного дизайна»		
6.	Практическая работа «Создание цветовой палитры»		Практическая работа «Создание цветовой палитры»		Практическая работа «Создание цветовой палитры»		

7.	Практическая работа «Создание шрифтовой композиции»		Практическая работа «Создание шрифтовой композиции»		Практическая работа «Создание шрифтовой композиции»	
8.	Практическая работа «Фирменный стиль и продукты брендбука для своей школы»		Практическая работа «Фирменный стиль и продукты брендбука для своей школы»		Практическая работа «Фирменный стиль и продукты брендбука для своей школы»	
9.	Практическая работа «Разработка полиграфического дизайна упаковки для рекламы акционной продукции»		Практическая работа «Разработка полиграфического дизайна упаковки для рекламы акционной продукции»		Практическая работа «Разработка полиграфического дизайна упаковки для рекламы акционной продукции»	
10.	Практическая работа «Создание двухмерного объекта на холсте»		Практическая работа «Создание двухмерного объекта на холсте»		Практическая работа «Создание двухмерного объекта на холсте»	
11.	Практическая работа «Добавление фона или эффекта на двухмерный объект на холсте»		Практическая работа «Добавление фона или эффекта на двухмерный объект на холсте»		Практическая работа «Добавление фона или эффекта на двухмерный объект на холсте»	
12.	Практическая работа «Добавление текста на двухмерный объект»		Практическая работа «Добавление текста на двухмерный объект»		Практическая работа «Добавление текста на двухмерный объект»	
13.	Практическая работа «Создание трехмерного объекта на холсте»		Практическая работа «Создание трехмерного объекта на холсте»		Практическая работа «Создание трехмерного объекта на холсте»	
14.	Практическая работа «Добавление фона или эффекта на трехмерный объект на холсте»		Практическая работа «Добавление фона или эффекта на трехмерный объект на холсте»		Практическая работа «Добавление фона или эффекта на трехмерный объект на холсте»	
15.	Практическая работа «Использование готовых трехмерных объектов при создании трехмерного объекта»		Практическая работа «Использование готовых трехмерных объектов при создании трехмерного объекта»		Практическая работа «Использование готовых трехмерных объектов при создании трехмерного объекта»	
16.	Практическая работа «Создание наклейки из двухмерных рисунков»		Практическая работа «Создание наклейки из двухмерных рисунков»		Практическая работа «Создание наклейки из двухмерных рисунков»	

17.	Практическая работа «Использование функции «Трехмерное представление» при создании трехмерного объекта»		Практическая работа «Использование функции «Трехмерное представление» при создании трехмерного объекта»		Практическая работа «Использование функции «Трехмерное представление» при создании трехмерного объекта»	
18.	Практическая работа «Создание двухмерного и трехмерного объекта»		Практическая работа «Создание двухмерного и трехмерного объекта»		Практическая работа «Создание двухмерного и трехмерного объекта»	
19.	Практическая работа «Изготовление двухмерного объекта на лазерном станке»		Практическая работа «Изготовление двухмерного объекта на лазерном станке»		Практическая работа «Изготовление двухмерного объекта на лазерном станке»	
20.	Практическая работа «Изготовлению трехмерного объекта на 3D-принтере»		Практическая работа «Изготовлению трехмерного объекта на 3D-принтере»		Практическая работа «Изготовлению трехмерного объекта на 3D-принтере»	
21.	Практическая работа «Создание предметной анимации через программу Microsoft PowerPoint»		Практическая работа «Создание предметной анимации через программу Microsoft PowerPoint»		Практическая работа «Создание предметной анимации через программу Microsoft PowerPoint»	
22.	Практическая работа «Создание простейшей анимации с помощью онлайн платформы Animator»		Практическая работа «Создание простейшей анимации с помощью онлайн платформы Animator»		Практическая работа «Создание простейшей анимации с помощью онлайн платформы Animator»	
23.	Практическая работа «Создание графического изображения в программе Microsoft Paint 3D»		Практическая работа «Создание графического изображения в программе Microsoft Paint 3D»		Практическая работа «Создание графического изображения в программе Microsoft Paint 3D»	
24.	Практическая работа «Открытие и сохранение нового файла»		Практическая работа «Настройка рабочего пространства и создание простого проекта с использованием основных панелей»		Практическая работа «Персонализация интерфейса и создание шаблона рабочего пространства по собственным	

					предпочтениям»	
25.	Практическая работа «Использование инструмента «Перемещение» для перемещения объектов»		Практическая работа «Использование кисти и ластика для рисования и удаления частей изображения»		Практическая работа «Комбинирование инструментов для создания простых рисунков и редактирования объектов»	
26.	Практическая работа «Создание нескольких слоёв и их базовая организация»		Практическая работа «Перемещение объектов между слоями и изменение порядка слоёв»		Практическая работа «Использование корректирующих слоёв для изменения цвета и яркости изображения»	
27.	Практическая работа «Выделение объектов с помощью прямоугольного и эллиптического выделения»		Практическая работа «Использование лассо и магнитного лассо для более сложных выделений»		Практическая работа «Применение масок слоёв для скрытия и отображения частей изображения»	
28.	Практическая работа «Удаление небольших дефектов с помощью восстанавливающей кисти»		Практическая работа «Использование штампа для более значительных исправлений»		Практическая работа «Корректировка цветовых параметров для улучшения общего вида изображения»	
29.	Практическая работа «Добавление заголовков и подписей к изображениям»		Практическая работа «Добавление заголовков и подписей к изображениям, создание простых плакатов с использованием различных шрифтов и стилей текста»		Практическая работа «Комбинирование текста с графическими элементами для создания сложных дизайнов»	
30.	-	-	Практическая работа «Применение базовых фильтров для изменения внешнего вида изображения,		Практическая работа «Создание художественных эффектов с помощью комбинации нескольких	

			использование эффектов тени и свечения для объектов»		фильтров»	
31.	-	-	Практическая работа «Изменение цветовой палитры изображения с помощью базовых инструментов, настройка баланса цвета и яркости для создания гармоничных цветовых сочетаний		Практическая работа «Использование кривых для точной коррекции цвета и создания уникальных цветовых эффектов»	
32.	Практическая работа «Создание коллажа из нескольких изображений с использованием инструментов выделения и перемещения»		Практическая работа «Организация элементов на холсте для создания гармоничной композиции»		Практическая работа «Создание сложного коллажа с использованием масок слоёв и корректирующих слоёв для интеграции различных элементов»	
33.	Практическая работа «Рисование простых объектов и линий с помощью стандартных кистей»		Практическая работа «Создание базовых иллюстраций с применением разных кистей и инструментов»		Практическая работа «Разработка собственных кистей и создание сложных иллюстраций с использованием продвинутых техник цифровой живописи»	
34.	Практическая работа «Создание простой анимации, например мигающего текста»		Практическая работа «Создание анимации движущегося объекта с использованием временной шкалы»		Практическая работа «Разработка более сложных анимационных последовательностей и экспорт анимации в формате GIF»	
35.	Практическая работа «Создание собственного постера на заданную тему с использованием текста и изображений»		Практическая работа «Создание постера с использованием различных графических элементов и		Практическая работа «Создание профессионального постера с уникальной концепцией, интеграцией	

			корректирующих слоёв»		сложных элементов и эффектов»	
36.	Практическая работа «Создание 3D-текста и простых 3D-форм»		Практическая работа «Применение базовых 3D-эффектов к изображениям»		Практическая работа «Комбинирование 2D- и 3D-элементов для создания комплексных 3D-композиций»	
37.	-	-	Практическая работа «Применение простых масок для скрытия частей изображения, создание сложных масок для интеграции разных изображений»		Практическая работа «Использование прозрачности для создания плавных переходов и наложения эффектов»	
38.	Практическая работа «Применение базовых трансформаций к простым объектам»		Практическая работа «Использование инструментов деформации для изменения формы изображений»		Практическая работа «Комбинирование трансформации и деформации для создания уникальных эффектов»	
39.	-	-	Практическая работа «Применение базовых стилей слоёв, таких как тень и свечение, использование фильтров для стилизации изображений»		Практическая работа «Создание комплексных эффектов с помощью комбинации фильтров и стилей слоёв»	
40.	Практическая работа «Простое кадрирование изображения для изменения композиции»		Практическая работа «Использование продвинутых опций кадрирования для точного изменения размеров и пропорций»		Практическая работа «Комбинирование кадрирования с другими инструментами для создания композиционно сбалансированных изображений»	
41.	Практическая работа «Применение готовых шаблонов к фону		Практическая работа «Создание собственного паттерна из выбранных		Практическая работа «Интеграция созданных шаблонов в сложные	

	изображения»		элементов»		композиции и дизайны»	
42.	Практическая работа «Применение стандартных градиентов к объектам»		Практическая работа «Создание собственных градиентов и их применение к различным элементам»		Практическая работа «Использование градиентов для создания сложных цветовых переходов и эффектов»	
43.	-	-	Практическая работа «Применение базовых фильтров размытия к фону изображения, использование фильтров размытия для создания глубины и фокуса»		Практическая работа «Комбинирование фильтров размытия и резкости для достижения профессиональных результатов»	
44.	Практическая работа «Использование стандартных кистей для простого рисования»		Практическая работа «Настройка параметров кисти для создания разнообразных текстур и эффектов»		Практическая работа «Создание собственных кистей и их использование для сложных иллюстраций и дизайнов»	
45.	Практическая работа «Удаление простых объектов с помощью инструмента «Ластик»		Практическая работа «Использование инструмента «Гумма» для удаления фона вокруг объекта»		Практическая работа «Использование различных типов ластика для сложных исправлений и удаления элементов без потери качества»	
46.	Практическая работа применение корректирующего слоя «Яркость/Контрастность» к изображению		Практическая работа использование корректирующего слоя «Уровни» для улучшения экспозиции		Практическая работа «Комбинирование нескольких слоёв корректировки для достижения профессиональных результатов»	
47.	Практическая работа «Копирование простых объектов на изображении»		Практическая работа «Использование штампа для удаления нежелательных элементов		Практическая работа «Точное копирование и интеграция объектов для создания бесшовных	

			из фотографии»		композиций»	
48.	Практическая работа «Применение готовых градиентных карт к изображениям»		Практическая работа «Создание собственных карт градиентов для цветокоррекции»		Практическая работа «Интеграция градиентных карт в сложные проекты для достижения уникальных цветовых эффектов»	
49.	Практическая работа «Создание простых контуров и фигур с помощью «инструмента перо»		Практическая работа «Рисование сложных контуров и форм»		Практическая работа «Создание точных и детализированных контуров для сложных иллюстраций и вырезок»	
50.	Практическая работа «Применение простых художественных фильтров к изображению»		Практическая работа «Использование фильтров «Stylize» для создания уникальных текстур и эффектов»		Практическая работа «Комбинирование фильтров для достижения сложных художественных эффектов»	
51.	-	-	Практическая работа «Применение готовых текстур к фону изображения, создание собственных текстур с использованием кистей и фильтров»		Практическая работа «Интеграция созданных текстур в сложные композиции и дизайны»	
52.	Практическая работа «Применение простого размытия к фону изображения»		Практическая работа «Использование инструментов «Наклон- сдвиг» и «Размытие по Гауссу» для создания глубины»		Практическая работа «Комбинирование различных типов размытия для достижения профессиональных эффектов»	
53.	Практическая работа «Создание простых градиентных масок для плавного перехода»		Практическая работа «Интеграция градиентных масок в сложные проекты»		Практическая работа «Создание многоуровневых масок с использованием различных градиентов и	

					способов смешивания»	
54.	Практическая работа «Применение простых деформаций к объектам»		Практическая работа «Использование инструментов «Forward Warp» и «Twirl» для создания интересных эффектов»		Практическая работа «Точная деформация объектов для создания уникальных и креативных дизайнов»	
55.	Итоговое тестирование по пройденному материалу		Презентация собственных проектов и обсуждение достижений		Защита индивидуального проекта, демонстрация сложных техник и креативных решений, полученных за время курса	
		Участие в конкурсах и выставках				
56.						
57.						
58.						
59.						
60.						
61.						