Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 422
Кронштадтского района Санкт-Петербурга

ПРИНЯТА на заседании
педагогического совета
ГБОУ СОШ № 422
Кронштадтского района
Санкт-Петербурга
Протокол № 1 от 27.08.2026 г

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБОУ СОШ № 422
Кронштадтского района
Санкт-Петербурга
_____Богданова О.Н.
Приказ 93/Д-2 от 27.08.2026 г

Богданова Ольга Николаевна

Digitally signed by Богданова Ольга Николаевна
DN: OU=Директор, O=ГБОУ СОШ №422 Кронштадтского района Санкт-Петербурга, CN=Богданова Ольга Николаевна, E=" gbou422@obr.gov.spb.ru"
Reason: I am the author of this document
Location:
Date: 2026.10.20 16:03:46+03'00'
Foxit PDF Reader Version: 2025.1.0

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Основы графического дизайна»

Возраст учащихся: 10-13 лет
Срок освоения: 1 год

Разработчик:
Попова Ирина Андреевна
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В настоящее время компьютерные технологии приобретают широкое распространение в разных областях жизни. Графическая информация является наиболее эффективным и удобным для восприятия видом коммуникации. Поэтому компьютерная графика – качественно новый вид творческой деятельности, соединяющий в себе одновременно достижения художественной культуры и технического прогресса. Потребность общества в творчески активной и свободно мыслящей личности возрастает по мере совершенствования социально-экономических и культурных условий жизни. Профессия дизайнер становится одной из наиболее нужных и популярных профессий.

Одним из главных видов воспитания и развития подрастающего поколения в процессе обучения является интеллектуальное и творческое развитие школьников. В современном образовании большое внимание уделяется новым информационным технологиям. **Компьютерная графика** – это одно из наиболее активно развивающихся направлений информационных технологий в учебном процессе.
Знания, полученные при изучении образовательной программы «Основы графического дизайна», учащиеся могут использовать при создании графических объектов с помощью компьютера для различных учебных предметов. Созданные детьми изображения могут быть использованы в рефератах, мультимедиа-презентациях, в электронных документах и т.д.

Направленность общеобразовательной программы - техническая, так как она ориентирована на изучение основных графических компьютерных программ и технологий, а также специальных профессиональных возможностей. Программа также решает ряд задач художественной направленности, так как ориентирована на развитие у детей дизайнерских способностей, художественного вкуса, творческого воображения, пространственного мышления средствами компьютерной графики.

Актуальность программы заключается в необходимости знаний подобного свойства для человека современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий. Учащиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственной визитки, плаката, презентации. Кроме того, они познают изнутри труд художника – графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

Адресат программы
Программа рассчитана на детей 10-13 лет. Принцип приема учащихся в объединение свободный, без предъявления требований к содержанию и уровню стартовых знаний, умений и навыков, а также к уровню развития ребенка.

Объем и срок реализации программы: 72 часа,1 год обучения.
Занятия проходят 1 раз в неделю, длительность занятия: 2 академических часа (2 занятия по 40 минут с перерывом 10 минут). Соотношение времени, отводимого на отдельные виды художественной деятельности, может несколько изменяться в зависимости от конкретных обстоятельств.

Цель программы − развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника.
Задачи программы:
Обучающие:

- познакомить учащихся с основами компьютерной графики;
- обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических редакторов, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции.

Развивающие:

• развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника;

• рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);

• рассмотреть возможности анимирования изображений с целью подготовки к курсу компьютерной анимации.

Воспитательные:

• воспитать творческую личность, способную к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики;

• развивать у детей художественный вкус, способность видеть и понимать прекрасное.

Данная программа носит практико-ориентированный характер: большая часть учебного времени затрачивается на практическое овладение графическими программами.
Программа имеет несколько основных разделов, которые направлены на изучение теоретических основ и практических упражнений для закрепления материала. Индивидуальные упражнения дают необходимые знания, развивают визуально-образное мышление и творческий потенциал, групповые занятия в непринужденной обстановке способствуют сплочению коллектива и повышению психологической раскованности и коммуникативных способностей.

Условия реализации программы:
Набор детей по программе осуществляется на добровольной основе. Состав группы постоянный. Рекомендованный возраст набора на первый год обучения 10-12 лет. Для комфортной психологической обстановки в каждой группе рекомендуется не более 13 учащихся (по количеству станций ПК в компьютерном классе). Занятия проводятся согласно расписанию, в соответствии с утвержденным положением о режиме занятий. Язык реализации: русский.

Планируемые результаты

Предметные результаты:

• понимает основные понятия и определения по теме «компьютерная графика»;

• понимает возможности, предоставляемые разработчиками программ для воплощения художественной мысли;

• различает особенности, достоинства и недостатки растровой и векторной графики;

• знает алгоритм создания и редактирования изображений;

• знаком с термином «анимация»;

• знает основную панель инструментов, способы создания графического изображения, основные приемы работы с объектами в граф. редакторах;

Учащиеся должны уметь:

• запускать программу граф. редактора;

• производить настройку программного интерфейса;

• создавать графические примитивы;

• работать с инструментами;

• работать с текстом;

• редактировать изображения;

• создавать элементы дизайна (дизайн текста, открытки и т.д.)

Личностные результаты:

- умеет слушать и применять полученные знания на практике при работе на ПК;
- имеет усидчивость и аккуратность в работе;
- положительное отношение и интерес к изобразительной деятельности и ее результату;
- уверенность при работе на ПК.

Метапредметные результаты:

- знание техники безопасности в компьютерном классе;
- умение строить совместную деятельность (умение работать в команде, в паре);

- умение слушать и принимать иное мнение;
- умение самостоятельно выбирать тему;
- умение планировать свою работу и работать в соответствии с планом;
- умение оценивать свою работу и работу товарищей.

Формы контроля:
Сравнение результатов происходит каждую четверть по нескольким показателям, включающие наглядное словесное оценивание работ, конкурсы, выставки, устные беседы по программе. В конце каждой четверти учащийся должен выполнить работу на заданную тему с учетом полученных знаний и умений.
Основными показателями работы программы являются: стабильность состава занимающихся, динамика индивидуальных достижений учащихся, и результаты в виде творческих тематических работ.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
1 год обучения

№ п/п	Название модуля	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе.	2	0	2
2	Основные графические редакторы. Понятия: вектор и растр Базовый инструментарий графического редактора	2	8	10
3	Построение фигур	1	3	4
4	Работа с цветом (палитра, заливки и т.д.)	1	3	4
5	Операции с контурами	1	3	4
6	Возможности растра в векторной программе	1	3	4
7	Основы работы с текстом	1	5	6
8	Работа с фигурами	1	3	4
9	Художественное оформление	2	4	6
10	Создание переходов фигур и цветов	1	5	6
11	Мир эффектов	1	1	2
12	Использование трехмерных эффектов	2	8	10
13	Дополнительные возможности	1	3	4
14	Возможности анимации в векторной программе	1	3	4
15	Воспитательно-досуговые мероприятия	0	2	2
ВСЕГО:		**18**	**54**	**72**

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ
1 год обучения

1. Вводное занятие.
Беседа.
- Техника безопасности в компьютерном классе.
- Основные понятия компьютерного дизайна.
- Основные возможности компьютерного дизайна.

Практика:
- Виды компьютерного дизайна.

2. Основные графические редакторы. Определение понятий: вектор и растр.
Базовый инструментарий графического редактора. Особенности векторной графики. Печатная страница, основные инструменты, создание документа. Инструмент «Форма». Возможности редактирования отдельных точек.

Практика:
Принцип работы с векторными объектами. Создание «Прямоугольник», «Эллипс», изменение основных характеристик. Инструмент «указатель». Копирование фигур. Быстрые клавиши. Другие фигуры. Задание параметров фигур. Создание изображений с помощью фигур. Форма «Звезда». Создание искажений. «Собери конструктор». Создание композиции из заданных фигур.

3. Построение фигур.
Возможности построения прямых и кривых. Инструмент «Свободная рука».

Практика:
Редактирование линии. «Кривая Безье». Построение рисунка по образцу: «Кошка», «Вишенка», «Машина».

4. Работа с цветом.
Возможности работы с цветовыми палитрами. Модели, микшеры, палитры.

Практика:
Подбор цвета. Заливка контуров – однородная, интерактивная, градиентная. Заливка текстурой. Создание новых узоров. Использование эффекта прозрачности.

5. Операции с контурами.
Меню «Форма». Соединение, обрезка, пересечение, спаивание объектов. Инструмент «Нож», «Ластик».

Практика:
Рисование фигуры «сыр». Использование инструментов вырезания для рисования раппорта снежинки.

6. Возможности растра в векторной программе.
Векторная и растровая графика – разница, минусы и плюсы.

Практика:
Инструмент «Кисть», «Пульверизатор». Инструмент «Каллиграфия». Создание рисунка с использованием художественного оформления.

7. Основы работы с текстом.
Инструмент «Текст» (художественный, обычный). Возможности редактирования текста.

Практика:
Размещение текста вдоль кривой. Привязка к объектам. Творческое задание. Создание рисунка с помощью текстовых блоков.

8. Работа с фигурами.
Меню «Распределение и выравнивание объектов».

Практика:
Рисунок по образцу «бусы». Составление сложного рисунка с использованием повторяющихся объектов.

9. Художественное оформление.
Форматы графических файлов. Обработка битового изображения. Трассировка изображения. Основные возможности.

Практика:
«Экспорт» и «Импорт» изображения. Использование маскированного изображения. Применение эффектов. Трассировка изображения. Использование инструмента «распылитель».

10. Создание переходов фигур и цветов.
Эффекты перетекания фигур. Опции перетекания. Привязка к пути.
Практика:
Использование эффекта прозрачности при перетекании объектов. Разделение фигур с перетеканием. Использование отдельных форм. Использование эффектов тени, интерактивной тени. Привязка тени к сложным объектам.
11. Мир эффектов
Применение эффектов: перетекание, оконтуривание, огибающая, экструзия, тень, объем, линза, перспектива.
Практика:
Применением эффектов для разных форм/объектов/текста.
12. Использование трехмерных эффектов.
Интерактивная векторная экструзия. Просмотр этапов перехода. Применение эффекта экструзии к тексту.
Практика:
Создание трехмерного цилиндра. Использование инструмента "вытеснение и скос". Отображение символов на поверхностях трехмерных фигур. Создание объекта путем вращения. Изменение освещения. Создание своего объекта путем вращения. Создание баннера, логотипа с помощью эффекта искривления.
13. Дополнительные возможности.
Практика:
Эффекты свободной деформации формы. Типы искажений. Применение искажений к собранной группе фигур, к тексту. Создание рисунка с отражением.
14. Возможности анимации в векторной программе.
Знакомство с вкладкой анимации объектов. Инструменты анимации, эффекты.
Практика:
Анимирование картинки (открытки, интерактивной кнопки и т.д.).
15. Воспитательно-досуговые мероприятия
Организация выставок.

ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Процесс достижения поставленных целей и задач программы осуществляется в сотрудничестве обучающихся и педагога. При этом реализуются различные методы осуществления целостного педагогического процесса. На различных его этапах ведущими выступают отдельные, приведенные ниже методы.

Методы обучения:

- **словесные** – беседа, рассказ, диалог;
- **наглядные** – демонстрация на ПК;
- **практические** – выполнение задания.

Методы стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности: просмотр примеров работ, отбор работ на участие в конкурсах, показах и выставках, экскурсии, коллективные обсуждения и одобрения результатов работ.
Методы воспитания: беседы, метод примера, поощрение, наблюдение, анализ результатов.
Методы контроля: конкурсы, контрольные задания в виде творческих работ, выставки.

Материально-техническое обеспечение.
Индивидуальное рабочее место для каждого учащегося, оснащенное ПК и с установленными на него граф. пакетами, мультимедийный проектор, принтер, подборки обучающих материалов, презентации, демонстрации, видео-обзоры.

Формы контроля результатов деятельности.
1. Вводный контроль проводится в форме собеседования.
2. Промежуточный контроль: выполнение творческой работы.
3. Итоговый контроль: выставка творческих работ.

4. Текущий контроль проводится в форме обсуждения выполненных работ. В работах отмечается сложность композиции; умение работать с инструментами\стилями\эффектами и др. возможностями граф. редактора; умение работать с цветом; умение работать с шрифтом и т.д.

Методические материалы:

- презентации;
- видео-обзоры и ролики;
- примеры работ дизайнеров и художников компьютерной графики.

СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ.

1. Примерные программы на основе Федерального компонента государственного стандарта начального общего образования / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Москва, 2005
2. Айсманн, К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop: Учебное пособие. / К. Айсманн. - М.: Издательский дом «Вильямс», 2006. -234 с.
3. Базовый курс Windows и Интернет: Методическое пособие. [Электронный ресурс] / Сайт Поповой Натальи Алексеевны. – Режим доступа: http://www.nat-soul.ru/?set=libinf&mc=3&full.
4. Зайцева, Е.А., Компьютерная графика: Учебно-методическое пособие. / Е.А.Зайцева, Т.Г. Пунина. – Тамбов: Пролетарский светоч, 2006. – 116 с.
5. Мосина, В.Р. Художественное оформление в школе и компьютерная графика: Учебное пособие. / Вал.Р. Мосина, Вер.Р. Мосина. - М.: Академия, 2002. – 342 с.
6. Ю.А.: CorelDRAW X4. - СПб.: Питер, 2008

Электронные ресурсы:

1. Уроки Photoshop [Электронный ресурс]. – URL: http://diwo.by/
2. Уроки CorelDraw [Электронный ресурс]. – URL: http://corel.demiart.ru/
3. Негосударственное образовательное учреждение дополнительного образования «Интеллект». Современные компьютерные технологии для детей [Электронный ресурс]. – URL: http://www.modern-computer.ru/
4. Электронный учебник по CorelDRAW [Электронный ресурс]. – URL: http://tct.ru/Corel/lection%201/lection1.html

Приложение
К дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе «Основы
графического дизайна»

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБОУ СОШ № 422
_____ Богданова О.Н.
«27» августа 2026 год

Календарный учебный график
«Основы графического дизайна» 2026-2027 уч. год
Руководитель объединения: Попова И.А.

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	07.09.2026	24.05.2027	36	72	Понедельник 14^{40}-15^{20} 15^{30}-16^{10}

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБОУ СОШ № 422
_____ Богданова О.Н.
«27» августа 2026 год

Календарно-тематический учебный план
«Основы графического дизайна» 2026-2027 уч. год
Руководитель объединения: Попова И.А.

1 год обучения

Количество часов в неделю: 2 часа
Количество часов в год: 72 часа

№ п/п	Тема	По плану	Факт	Кол-во часов
1	**Вводное занятие.** - Техника безопасности в компьютерном классе. - Основные понятия компьютерного дизайна. - Основные возможности компьютерного дизайна. - Виды компьютерного дизайна.	07.09.2026		2
2	**Основные графические редакторы.** Определение понятий: вектор и растр. Особенности векторной графики. **Базовый инструментарий графического редактора.**	14.09.2026		2
	Базовый инструментарий графического редактора. *Практика:* Печатная страница, основные инструменты, создание документа. Инструмент «Форма». Возможности редактирования отдельных точек.	21.09.2026		2
	Базовый инструментарий графического редактора. *Практика:* Принцип работы с векторными объектами. Создание «Прямоугольник», «Эллипс», изменение основных характеристик. Инструмент «указатель».	28.09.2026		2
	Базовый инструментарий графического редактора. *Практика:* Копирование фигур. Быстрые клавиши. Другие фигуры. Задание параметров фигур. Создание изображений с помощью фигур. Форма «Звезда».	05.10.2026		2
	Базовый инструментарий графического редактора. *Практика:* Создание искажений. «Собери конструктор». Создание композиции из заданных фигур.	12.10.2026		2
3	**Построение фигур.** Возможности построения прямых и кривых. Инструмент «Свободная рука». *Практика:* Редактирование линии. «Кривая Безье».	19.10.2026		2
	Построение фигур. *Практика:* Построение рисунка по образцу: «Кошка», «Вишенка», «Машина».	26.10.2026		2
4	**Работа с цветом.** Возможности работы с цветовыми палитрами. Модели, микшеры, палитры. *Практика:* Подбор цвета. Заливка контуров – однородная, интерактивная, градиентная.	02.11.2026		2

	Работа с цветом. *Практика:* Заливка текстурой. Создание новых узоров. Использование эффекта прозрачности.	09.11.2026		2
5	**Операции с контурами.** Меню «Форма». Соединение, обрезка, пересечение и т.д. Инструмент «Нож», «Ластик». *Практика:* Рисование фигуры «сыр».	16.11.2026		2
	Операции с контурами. *Практика:* Рисование фигуры «сыр».	23.11.2026		2
6	**Возможности растра в векторной программе**. Векторная и растровая графика – разница, минусы и плюсы. *Практика:* Инструмент «Кисть», «Пульверизатор». Инструмент «Каллиграфия».	30.11.2026		2
	Возможности растра в векторной программе. *Практика:* Создание рисунка с использованием художественного оформления.	07.12.2026		2
7	**Основы работы с текстом.** Инструмент «Текст» (художественный, обычный). Возможности редактирования текста. *Практика:* Размещение текста вдоль кривой. Привязка к объектам.	14.12.2026		2
	Основы работы с текстом. Творческое задание. Создание композиции с помощью текстовых блоков (черно-белый градиент).	21.12.2026		2
	Основы работы с текстом. Творческое задание. Создание композиции с помощью текста, фигур и линий с использованием цвета.	28.12.2026		2
8	**Работа с фигурами.** Меню «Распределение и выравнивание объектов». *Практика:* Рисунок по образцу «бусы». Составление сложного рисунка с использованием повторяющихся объектов.	11.01.2027		2
	Работа с фигурами. *Практика:* Композиция на тему «Иллюзия» с использованием линий, геометрических фигур и цвета.	18.01.2027		2
9	**Художественное оформление.** Форматы графических файлов. Обработка битового изображения. Трассировка изображения. Основные возможности. *Практика:* «Экспорт» и «Импорт» изображения. Использование маскированного изображения. Применение эффектов.	25.01.2027		2
	Художественное оформление. *Практика:* Трассировка изображения. Использование инструмента «распылитель».	01.02.2027		2
	Художественное оформление. *Практика:* Творческое задание. Выполнить задание на заданную тему.	08.02.2027		2

10	**Создание переходов фигур и цветов.** Эффекты перетекания фигур. Опции перетекания. Привязка к пути. *Практика:* Использование эффекта прозрачности при перетекании объектов. Разделение фигур с перетеканием. Использование отдельных форм.	15.02.2027		2
	Создание переходов фигур и цветов. *Практика:* Использование эффектов тени, интерактивной тени. Привязка тени к сложным объектам.	22.02.2027		2
	Создание переходов фигур и цветов. *Практика:* Творческое задание. Выполнить задание на заданную тему.	01.03.2027		2
11	**Мир эффектов** Применение эффектов: перетекание, оконтуривание, огибающая, экструзия, тень, объем, линза, перспектива. *Практика:* Применением эффектов для разных форм/объектов/текста.	15.03.2027		2
12	**Использование трехмерных эффектов.** Интерактивная векторная экструзия. Просмотр этапов перехода. Применение эффекта экструзии к тексту. *Практика:* Создание трехмерного цилиндра. Использование инструмента "вытеснение и скос".	22.03.2027		2
	Использование трехмерных эффектов. *Практика:* Создание объекта путем вращения. Изменение освещения. Создание своего объекта путем вращения.	29.03.2027		2
	Использование трехмерных эффектов. *Практика:* Создание логотипа с помощью эффекта искривления.	05.04.2027		2
	Использование трехмерных эффектов. *Практика:* Создание композиции с помощью трехмерных букв.	12.04.2027		2
	Использование трехмерных эффектов. *Практика:* Творческое задание на заданную тему.	19.04.2027		2
13	**Дополнительные возможности.** *Практика:* Эффекты свободной деформации формы. Типы искажений. Применение искажений к собранной группе фигур, к тексту. Создание рисунка с отражением.	26.04.2027		2
	Дополнительные возможности. *Практика:* Творческое задание на заданную тему.	03.05.2027		2
14	**Возможности анимации в векторной программе.** Знакомство с вкладкой анимации объектов. Инструменты анимации, эффекты. *Практика:* Анимирование геометрической фигуры.	10.05.2027		2
	Практика: Творческое задание. Анимирование картинки (открытки, интерактивной кнопки и тд).	17.05.2027		2
15	**Воспитательно-досуговые мероприятия** Организация итоговой выставки.	24.05.2027		2
	ИТОГО:			**72 часа**