

Министерство образования Самарской области  
государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области  
средняя общеобразовательная школа № 6 городского округа Отрадный Самарской области  
СП ГБОУ СОШ № 6 г.о. Отрадный ЦДОД

Рассмотрено и рекомендовано  
на заседании методического совета  
СП ГБОУ СОШ № 6 г.о. Отрадный ЦДОД  
Протокол № 1 от 5 августа 2024 г.



УТВЕРЖДЕНО  
Директор ГБОУ СОШ № 6 г.о. Отрадный  
Самарской области  
*Т.Н. Чикинда*  
августа 2024 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

## «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»

ТЕХНИЧЕСКАЯ НАПРАВЛЕННОСТЬ

Возраст обучающихся: 11-17 лет  
Срок реализации: 1 год

Разработчик:  
Дедюлина Валерия Александровна,  
педагог дополнительного образования

г. Отрадный  
2024 г.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Пояснительная записка
2. Учебный план
3. Учебно-тематический план и содержание

Модуль 1

Модуль 2

Модуль 3

4. Ресурсное обеспечение
5. Список литературы
6. Приложение. Календарный учебный график

## Краткая аннотация программы

Программа «Графический дизайн» имеет общекультурный характер и реализуется в рамках познавательного направления развития обучающихся среднего и старшего школьного возраста, способствует формированию успешной личности, поддержке и развитию способностей каждого ребенка.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» имеет техническую направленность и ориентирована на приобщение школьников к основам дизайна и выявление одаренных детей с целью развития их творческого потенциала.

Программа модифицированная, создана на основе различных образовательных ресурсов, но подобранный материал изменён с учетом особенностей образовательного учреждения, возраста и уровня подготовки учащихся.

Программа ознакомительного уровня. Ознакомительный уровень предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы. В процессе обучения у детей и подростков формируется дизайнерское мышление - особая установка сознания, которая позволяет человеку комплексно подходить к оценке и созиданию окружающей его предметной среды в целом и любого из её компонентов.

Согласно научным данным, дизайнерское мышление включает в себя следующие параметры: конструктивность, целесообразность, вариативность, гибкость; чувство стиля и стилиевой гармонии. Помимо них большое значение имеет мировоззренческая канва, т.е. понимание взаимосвязи «Природа – Человек – Предметная среда». Формирование дизайнерского мышления в цельном виде и на соответствующем уровне может быть наиболее успешно реализовано именно в рамках предметно-практической деятельности.

**Новизна** данной программы заключается в том, что она не дублирует общеобразовательные программы в области информатики. Ее задачи иные - развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся; воспитание правильных моделей деятельности в областях применения растровой и векторной графики компьютерной графики; профессиональная ориентация.

Важнейшей отличительной особенностью программы является системно-деятельностный подход, предполагающий чередование практических и умственных действий ребенка. Программа предусматривает отказ от традиционной учебной модели и переход к нетрадиционным формам работы с детьми

Также отличительной особенностью программы является возможность **дистанционного обучения** с применением информационно-телекоммуникационных сетей.

В программе используется **разноуровневое обучение**, в рамках которого предполагается разный уровень усвоения учебного материала, то есть глубина и сложность одного и того же учебного материала различна в группах, что дает возможность каждому ребенку овладеть учебным материалом программы на разном уровне, в зависимости от способностей и индивидуальных особенностей личности.

По данной программе могут заниматься **дети с ОВЗ и дети инвалиды**. Результат освоения программы этими детьми может быть отсрочен и не диагностируется по итогам изучения модулей.

Программа может реализовываться **в сетевой форме**. Сетевая форма реализации обеспечивает возможность освоения обучающимися образовательной программы с использованием ресурсов общеобразовательных организаций города, а также их структурных подразделений - «Точек роста». («Точка роста – это федеральная сеть центров образования цифрового, естественнонаучного, технического и гуманитарного

профилей, организованная в рамках проекта «Современная школа»).

**Актуальность** программы «Графический дизайн» очевидна и заключается в том, что она может быть использована для удовлетворения познавательных интересов учащихся среднего школьного возраста и расширения имеющихся знаний и умений школьников старшего школьного возраста по информатике и информационно-коммуникационным технологиям.

Изучение курса программы дает учащимся возможность познакомиться с приемами работы художника-дизайнера с использованием информационных технологий в области векторной графики.

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры. На любом предприятии время от времени возникает необходимость в подаче рекламных объявлений в газеты и журналы или просто в выпуске рекламной листовки или буклета. Без компьютерной графики не обходится ни одна современная мультимедийная программа. Основные трудозатраты в работе редакций и издательств также составляют художественные и оформительские работы с графическими программами.

Необходимость широкого использования графических программных средств стала особенно ощутимой в связи с развитием Интернета и, в первую очередь, благодаря службе WorldWideWeb, связавшей в единую «паутину» миллионы отдельных «домашних страниц». Даже беглого путешествия по этим страницам достаточно, чтобы понять, что страница, оформленная без компьютерной графики, не имеет шансов выделиться на фоне широчайшего круга конкурентов и привлечь к себе массовое внимание.

На сегодняшний день векторная графика приобрела колоссальную популярность. При помощи редакторов векторной графики создаются всевозможные: плакаты, постеры, верстаются флаеры и листовки, создаются визитки и всевозможные компоненты фирменного стиля.

**Программа ориентирована на следующие приоритетные направления социально-экономического и территориального развития Самарской области:**

- развитие культурных индустрий и творческого предпринимательства на территории региона;
- создание положительного имиджа Самарской области как региона с высоким уровнем культуры;
- развитие и поддержка сектора креативных индустрий (обеспечение свободы творчества в самых разнообразных областях, содействие в создании новых креативных пространств, поддержка креативных проектов).

Программа составлена с учётом следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
- 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);
- 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»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
  - Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
  - 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»;
  - Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Самарской области от 12.07.2017 № 441);
  - Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
  - 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»)

### **Педагогическая целесообразность**

В результате освоения детьми программы, предполагается формирование у них самостоятельного творческого мышления, которое поможет им на пути к успеху не только в области искусства и дизайна, но и в других областях деятельности.

Направление данной образовательной программы – изучение графического дизайна с помощью векторного и растрового графических редакторов Figma.

Обучение детей по данной программе строится на сочетании коллективных и индивидуальных форм работы, что воспитывает в обучающихся взаимное уважение, умение работать в группе, развивает способность к самостоятельному творческому поиску и ответственность за свою работу, от которой зависит общий результат. Работа в малых группах даёт возможность каждому участнику, независимо от уровня художественного и общего развития, внести свою лепту в общее дело, что повышает его самооценку.

Педагог в процессе реализации данной программы – является не формальным лидером, а непосредственным соучастником творческого процесса. Педагог и ученик должны забыть о своих социальных ролях «старшего» и «младшего», а как коллеги, совместно организовывать творческий процесс и сами же его реализовать. Эта позиция педагога соответствует принципам современной образовательной технологии «проблемного обучения», когда педагог становится помощником и вдохновителем творческого процесса обучающегося.

Особое внимание в данной программе уделяется проектной деятельности, которая даёт возможность максимально проявить творческий потенциал ребёнка, на практике раскрыть синтез пространственных видов искусства, научить ребёнка планировать свою творческую деятельность, ориентироваться во времени, видеть конечную цель творческого процесса.

Программой предусмотрены творческие встречи с дизайнерами, художниками-графиками, иллюстраторами детской книги, посещение профильных образовательных учреждений среднего и высшего образования, выставок книжной графики и дизайна.

### **Воспитательный потенциал программы**

Решение задач воспитания в ходе реализации программы осуществляется в процессе учебных занятий в следующих формах:

- побуждение обучающихся соблюдать на занятиях общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими и сверстниками, принципы учебной дисциплины и самоорганизации;
- привлечение внимания обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на занятиях явлений, событий;
- использование воспитательных возможностей содержания учебных тем для формирования у обучающихся российских традиционных духовно-нравственных и социокультурных ценностей через подбор соответствующих проблемных ситуаций для обсуждения;
- включение в содержание занятий игровых моментов, которые помогают поддерживать мотивацию обучающихся к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений, помогают установлению доброжелательной атмосферы;
- применение групповой работы или работы в парах, которые способствуют развитию навыков командной работы и взаимодействию с другими обучающимися;
- инициирование и поддержка исследовательской деятельности обучающихся в форме включения различных исследовательских заданий, что дает возможность обучающимся приобрести навыки самостоятельного решения проблем.

### **Цель и задачи программы**

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

#### **Задачи:**

##### **Воспитательные задачи:**

- воспитание информационной культуры;
- развитие умения работать в группе, самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность, уважительно оценивать и анализировать деятельность других ребят в совместном освоении программы;
- воспитание положительного отношения к сверстникам и взрослым;
- формирование мотивации успеха и достижений, творческой самореализации на основе организации предметно-преобразующей деятельности;
- воспитание эмоциональной отзывчивости на процесс и полученный результат.

##### **Обучающие задачи:**

- расширение представления школьников о возможностях компьютера, областях его применения;
- формирование системы базовых знаний и навыков для работы с векторной и растровой графикой;
- расширение базы для ориентации учащихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера;
- способствовать развитию образного ассоциативного мышления, конструктивного видения, умения средствами графики и цвета

передавать объем, форму, фактуру, взаимосвязь предметов в пространстве.

Развивающие задачи:

- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников;
- развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности,
- формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности;
- формирование творческого подхода к поставленной задаче;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения.

**Возраст детей, участвующих в реализации данной программы**

Программа ориентирована на обучение детей 11-17 лет. Наполняемость групп – от 8 до 10 человек. Группа формируется с учетом возрастных психофизических особенностей развития и индивидуальных возможностей детей.

**Сроки реализации программы**

Программа рассчитана на 1 год обучения. Общее количество часов в год – 108.

Форма обучения – очная с применением дистанционных технологий и электронного обучения. Дистанционные образовательные технологии реализуются, в основном, с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагога.

**Режим занятий**

Занятия по программе проводятся в следующем режиме: 1 раз в неделю по 3 часа или 2 раза в неделю по 2 часа и 1 часу.

Допуск к занятиям производится только после обязательного проведения и закрепления инструктажа по технике безопасности по соответствующим инструктажам.

Продолжительность учебного часа - 40 минут. Продолжительность перерыва – 10 минут. Комфортность режима работы достигается ориентацией на психофизические возможности конкретной возрастной группы, настроением на доброжелательность и толерантность, а также дифференцированным подходом к рабочему темпу и возможностям ребенка.

**Ожидаемые результаты и способы их проверки**

Личностные:

- формирование познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей учащихся;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и технологий;
- самостоятельность в приобретении новых знаний и практических умений;
- готовность к выбору жизненного пути в соответствии с собственными интересами и возможностями;
- проявление технико-технологического мышления при организации своей деятельности;
- мотивация образовательной деятельности школьников на основе личностно-ориентированного подхода;

- формирование ценностных отношений друг к другу, учителю, авторам открытий и изобретений, результатам обучения;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе проектной, учебно-исследовательской, игровой деятельности.

#### Метапредметные:

- овладение составляющими исследовательской и проектной деятельности: умения видеть проблему, ставить вопросы, выдвигать гипотезы, давать определения понятиям, классифицировать, наблюдать, проводить эксперименты, делать выводы и заключения, структурировать материал, объяснять, доказывать, защищать свои идеи;
- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- овладение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- развитие монологической и диалогической речи, умения выражать свои мысли, способности выслушивать собеседника, понимать его точку зрения, признавать право другого человека на иное мнение;
- формирование умений работать в группе с выполнением различных социальных ролей, представлять и отстаивать свои взгляды и убеждения, вести дискуссию;
- комбинирование известных алгоритмов технического и технологического творчества в ситуациях, не предполагающих стандартного применения одного из них;
- поиск новых решений возникшей технической или организационной проблемы;
- самостоятельная организация и выполнение различных творческих работ по созданию технических изделий;
- виртуальное и натурное моделирование технических объектов и технологических процессов;
- проявление инновационного подхода к решению учебных и практических задач в процессе моделирования изделия или технологического процесса;
- выявление потребностей, проектирование и создание объектов, имеющих потребительную стоимость;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

#### Предметные:

- знание основы векторной графики;
- знание правил композиции;
- умение правильно оформлять доклад, реферат, создавать мелкую печатную продукцию (флаер, приглашение, билет, конверт), открытку, афишу.
- умение работать со слоями и масками, составлять коллажные композиции;
- умение использовать возможности векторных инструментов в растровой программе, уметь отличать их.

### **Формы подведения итогов реализации программы**

Продуктивной формой подведения итогов реализации программы является творческое задание (проект).

Документальными формами подведения итогов реализации программы являются карты (таблицы) наблюдений и оценки результатов освоения программы обучающимися.

## **УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

Название модуля	Всего часов	Теория	Практика
Модуль 1. Изучение графического редактора Figma.	36	8	28
Модуль 2. Применение возможностей растрового графического редактора Adobe Photoshop при обработке фотографий, созданий коллажей, ретуши и др.	36	5	31
Модуль 3. Применение возможностей графического редактора Figma при создании элементов фирменного стиля.	36	5	31
Итого:	108	18	90

## **УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ**

### **Модуль 1. Изучение графического редактора Figma.**

**Цель:** Формирование необходимых знаний и умений для работы в программе Figma.

#### **Задачи**

##### Образовательные:

- формировать знания об основах векторной графики, дизайна и композиции;
- формировать умения работать с инструментами программы.

##### Развивающие:

формировать умения:

- постановки проблемы и поиска творческих способов её решения;
- поиска необходимой информации из максимально большего числа источников;
- поставить и удержать цель в процессе деятельности;
- контролировать, оценивать и корректировать свою деятельность;
- саморегуляция (волевое усилие, преодоление препятствий).
- работать в группе;
- владения техникой общения в соответствии с принятыми нормами;
- интегрироваться в группу сверстников;
- строить продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми.

##### Воспитательные:

формировать умения и навыки:

- найти мотивацию к обучению;
- самосовершенствоваться и целенаправленно действовать в изучаемой сфере деятельности;
- толерантного отношения в межличностном общении и взаимодействии.

#### **Предметные результаты:**

Обучающиеся будут знать:

- панели инструментов, палитр, режимы отображения, способы масштабирования;
- основы векторной графики;
- основы дизайна и композиции.

Обучающиеся будут

уметь:

- использовать панель в программе Figma;
  - использовать возможности векторных инструментов в растровой программе, уметь отличать их;
  - сочетать в работе элементы по форме и цвету, устанавливать пространственное расположение;
- Обучающиеся будут владеть:
- инструментарием и всеми возможностями в компьютерной программе Figma.

**Учебно-тематический план модуля**

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы организации занятий	Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика		
1.	Введение. Инструктаж по ТБ.	1	1	-	Беседа	Наблюдение
2.	Введение. Интерфейс программы Figma.	1	1	-	Беседа	Наблюдение
3.	Знакомство с рабочей областью. (Стандартный режим и режим векторного редактирования)	1	-	1	Беседа, практическая работа	Опрос
4.	Изучение панели инструментов, палитр, режимы отображения, способы масштабирования.	2	0,5	1,5	Беседа, практическая работа	Наблюдение
5.	Построение примитивов (прямоугольник, эллипс, полигон и др.). Работа с обводками.	2	0,5	1,5	Беседа, практическая работа	Наблюдение
6.	Создание дополнительных обводок, работа с палитрой.	1	0,5	0,5	Беседа, практическая работа	Наблюдение
7.	Инструменты выделения, присвоение цвета объектам, выравнивание и распределение объектов.	2	0,5	1,5	Беседа, практическая работа	Наблюдение
8.	Работа с палитрой, Цвет.	2	0,5	1,5	Беседа, практическая работа	Наблюдение
9.	Создание паттернов (цветочный и геометрический орнамент).	3	-	3	Беседа, практическая работа	Наблюдение
10.	Трансформация объектов: поворот, вращение, отражение, наклон. Изменение порядка фигур. Создание простейшего проекта «Домик в деревне».	4	0,5	3,5	Беседа, практическая работа	Наблюдение
11.	Создание сложных форм из простых при помощи палитры «Обработка контуров». (Создания мяча для регби)	3	0,5	2,5	Беседа, практическая работа	Наблюдение
12.	Использование инструмента «Перо».	3	0,5	2,5	Беседа, практическая работа	Наблюдение

13.	Работа с модульной сеткой.	3	0,5	2,5	Беседа, практическая работа	Наблюдение
14.	Редактирование контуров, операции с опорными точками при работе с группы инструментов Перо.	2	0,5	1,5	Практическая работа	Творческая работа
15.	Работа с текстом (текст в области, текст по контуру, преобразование текста в кривые, глифы и др.).	3	1	2	Беседа, практическая работа	Творческая работа
16.	Создание образа из текста.	3	-	3	Практическая работа	Творческая работа
		36	8	28		

## **Содержание модуля 1. Изучение графического редактора Figma**

### Теория:

Знакомство с техникой безопасности;

Изучение принципа работы векторной графики. Цветовая модель CMYK;

### Практика:

Настройка рабочего пространства редактора Figma;

Обучение работе с инструментарием программы Figma, палитрами, настройка модульной сетки;

Работа с заливками и контурами.

## **Модуль 2. Применение возможностей векторного графического редактора Adobe Illustrator при создании элементов фирменного стиля.**

Цель: развитие интереса ребенка к программе Adobe Illustrator.

### Образовательные:

- формировать знание основ векторной графики;
- формировать знание правил композиции;
- формировать умение использовать возможности векторных инструментов в растровой программе, уметь отличать их.

### Развивающие:

формировать умения:

- постановки проблемы и поиска творческих способов её решения;
- поиска необходимой информации из максимально большего числа источников;
- поставить и удержать цель в процессе деятельности;
- контролировать, оценивать и корректировать свою деятельность;
- саморегуляция (волевое усилие, преодоление препятствий).
- работать в группе;
- владения техникой общения в соответствии с принятыми нормами;
- интегрироваться в группу сверстников;
- строить продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми

### Воспитательные:

формировать умения и навыки:

- найти мотивацию к обучению,
- самосовершенствоваться и целенаправленно действовать в изучаемой сфере деятельности;
- толерантного отношения в межличностном общении и взаимодействии.

## Предметные результаты:

### Обучающиеся будут

#### знать:

- панели инструментов, палитр, режимы отображения, способы масштабирования;
- основы дизайна и композиции.

### Обучающиеся будут

#### уметь:

- использовать панель в программе Adobe Illustrator;
- сочетать в работе элементы по форме и цвету, устанавливать пространственное расположение;

- выстраивать фирменный стиль. Обучающиеся

#### будут владеть:

- инструментарием и всеми возможностями в компьютерной программе Adobe Illustrator.

## Учебно-тематический план модуля

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы организации занятий	Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика		
1.	Палитры форматирования текста. Создание флайера.	6	1	5	Беседа, практическая работа	Наблюдение
2,	Работа со слоями. Маски отсечения.	6	1	5	Беседа, практическая работа	Наблюдение
3.	Создание театральной афиши с помощью Figma (продолжение).	6	1	5	Беседа, практическая работа	Творческая работа
4.	Создание элементов фирменного стиля (логотипа).	9	1	8	Беседа, практическая работа	Творческая работа
5.	Создание элементов фирменного стиля(визитки).	9	1	8	Беседа, практическая работа	Творческая работа
		36	5	31		

### **Содержание модуля 2. Применение возможностей графического редактора Figma при создании элементов фирменного стиля.**

#### Теория:

Изучение интерфейса векторного графического редактора Figma;  
Знакомство с Главным меню, Панелью инструментов, рабочей областью.  
Знакомство с понятие фирменный стиль

#### Практика:

- Изучение палитры Обработка контуров;
- Работа с изгибами.

### **Модуль 3. Применение возможностей графического редактора Figma для**

## **продвинутой работы в программе.**

**Цель:** развитие возможностей ребенка в программе Figma.

### **Задачи:**

#### Образовательные:

- закрепление и изучение новых знаний векторной графики;
- закрепление знание правил композиции;
- закрепление умение использовать возможности векторных инструментов в графическом редакторе.

#### Развивающие:

формировать умения:

- постановки проблемы и поиска творческих способов её решения;
- поиска необходимой информации из максимально большего числа источников;
- поставить и удержать цель в процессе деятельности;
- контролировать, оценивать и корректировать свою деятельность;
- саморегуляция (волевое усилие, преодоление препятствий).
- работать в группе;
- владения техникой общения в соответствии с принятыми нормами;
- интегрироваться в группу сверстников;
- строить продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми

#### Воспитательные:

формировать умения и навыки:

- найти мотивацию к обучению,
- самосовершенствоваться и целенаправленно действовать в изучаемой сфере деятельности;
- толерантного отношения в межличностном общении и взаимодействии.

### **Предметные результаты:**

#### Обучающиеся будут

знать:

- панели инструментов, палитр, режимы отображения, способы масштабирования;
- основы дизайна и композиции.

#### Обучающиеся будут

уметь:

- использовать панель в программе Figma;
- использовать эффекты в программе Figma;
- работать с анимацией.

#### Обучающиеся будут

владеть:

- инструментарием и всеми возможностями в компьютерной программе Figma.

### **Учебно-тематический план модуля**

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы организации занятий	Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика		
1.	Использование продвинутых эффектов в программе Figma.	2	1	1	Беседа, практическая работа	Наблюдение

2.	Варианты элементов интерфейса. Auto Layout.	7	1	6	Беседа, практическая работа	Наблюдение
3.	Создание темной темы. Изучение теней в интерфейсах.	6	1	5	Беседа, практическая работа	Наблюдение
4.	Анимация. Переходы в макете приложения.	8	1	7	Беседа, практическая работа	Наблюдение
5.	Кнопки, прокрутка и поп-апы. Figma mirror. Полезные плагины для работы в программе Figma.	8	1	7	Беседа, практическая работа	Творческая работа
6.	Создания макета сайта с использованием собственного стиля.	5	-	5	Практическая работа	Творческая работа
<b>Итого:</b>		<b>36</b>	<b>5</b>	<b>31</b>		

### Содержание модуля 3. Применение возможностей графического редактора Figma для продвинутой работы в программе

#### Теория:

Знакомство с продвинутыми эффектами, анимацией и переходами..

- Изучение принципа работы кнопок и прокруток;
- Изучение плагинов для работы в программе Figma;

#### Практика

- Изучение эффектов и анимации для работы;
- Обучение работе с инструментарием программы Figma, палитрами, настройка рабочей области;
- Работа с собственным стилем, создание макета сайта.

## РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

### Формы организации деятельности

Основными формами организации деятельности детей являются:

- Групповая – групповая форма позволяет ощутить помощь со стороны друг друга, учитывает возможности каждого, ориентирована на скорость и качество работы (предусмотрена коллективная работа).
- Фронтальная – предполагает подачу учебного материала всему коллективу обучающихся детей через беседу, лекцию. Фронтальная форма способна создать коллектив единомышленников, способных воспринимать информацию.
- Индивидуальная – предполагает самостоятельную работу обучающихся, оказание помощи и консультации каждому из них со стороны педагога. Это позволяет, не уменьшая активности ребенка, содействовать выработке стремления и навыков самостоятельного творчества.

В программе преобладают групповая и фронтальная формы организации деятельности, при необходимости предусмотрены индивидуальные консультации.

На занятиях формируется структура деятельности, создающая условия для развития информационной компетентности обучающихся, предусматривающая их дифференциацию по степени одаренности. Обучаясь по программе, дети проходят путь от простого к сложному, возвращаясь к пройденному материалу на новом, более сложном творческом уровне.

#### **Формы работы на занятиях:**

- беседы;
- просмотр иллюстративного материала (презентаций, подготовленных в формате программы PowerPoint);
- дидактические упражнения;
- практические задания для отработки необходимых навыков;
- рассказ по теме;
- физкультминутки, гимнастика для глаз, пальчиков рук.
- работа по образцу;
- создание стиля по собственному замыслу.

#### **Методы и приёмы**

Методы	Приемы
Наглядный	Рассматривание на занятиях готовых построек, демонстрация способов крепления в виртуальном пространстве программы, приемов подбора деталей изразных пиктограмм по размеру, форме, цвету, обучение способам клонирования деталей, рисования, удаления со сцены и сохранения моделей в программе.
Информационно-рецептивный	Обследование виртуальных деталей, которое предполагает подключение различных анализаторов для знакомства с формой, цветом, расположением нужных деталей в определенных пиктограммах, определение пространственных соотношений между ними (на, под, слева, справа). Вращение камеры контроля (вверх, вниз, вправо, влево), масштабирование сцены. Совместная деятельность педагога и ребенка.
Репродуктивный	Воспроизводство знаний и способов деятельности (форма: собиране моделей и конструкций по образцу, беседа, упражнения по аналогу)
Практический	Использование детьми на практике полученных знаний и увиденных приемов работы.
Словесный	Краткое описание и объяснение действий, сопровождение и демонстрация образцов, разных вариантов моделей.
Проблемный	Постановка проблемы и поиск решения. Творческое использование готовых заданий (предметов), самостоятельное их преобразование.
Игровой	Использование сюжета игр для организации детской деятельности, персонажей для обыгрывания сюжета.

## **Основные дидактические принципы программы:**

– Принцип развивающего обучения.

Педагогу необходимо знать уровень развития каждого ребенка, определять зону ближайшего развития, использовать вариативность компьютерных программ согласно этим знаниям.

– Принцип воспитывающего обучения.

Важно помнить, что обучение и воспитание неразрывно связаны друг с другом и в процессе компьютерных занятий не только даются знания, но и воспитываются волевые, нравственные качества, формируются нормы общения.

– Принцип новизны.

Дает возможность опираться на непроизвольное внимание, вызывая интерес к деятельности путем постановки последовательной системы задач, максимально активизируя познавательную среду школьника.

– Принцип систематичности и последовательности обучения.

Устанавливать взаимосвязи, взаимозависимости между полученными знаниями, переходить от простого к сложному, от близкого к далекому, от конкретного к абстрактному, возвращаться к ранее исследуемым проблемам с новых позиций.

– Принцип доступности.

Содержание знаний, методы их сообщения должны соответствовать возрасту, уровню развития, подготовки, интересам детей.

– Принцип индивидуализации.

На каждом учебном занятии педагог должен стремиться подходить к каждому ребенку как к личности. Каждое занятие должно строиться в зависимости от психического, интеллектуального уровня развития ребенка, должен учитываться тип нервной системы, интересы, склонности ребенка, темп, уровень сложности определяться строго для каждого ребенка.

– Принцип сознательности и активности детей в усвоении знаний и их реализации.

Ведущую роль в обучении играет педагог, он ставит проблему, определяет задачи занятия, темп, в роли советчика, сотоварища, ученика может выступать и компьютер. Ребенок для приобретения новых знаний и умений может становиться в позицию ученика, учителя.

– Принцип связи с жизнью.

Педагог и ребенок должны уметь устанавливать взаимосвязи процессов, находить аналоги в реальной жизни, окружающей среде, в бытие человека, в существующих отношениях вещей и материи.

## **Материально-техническое оснащение**

- оборудованный учебный кабинет (стол для педагога, столы для обучающихся, стулья,стенды).
- технические средства обучения (компьютеры, интерактивная доска, экран, принтер ).
- компьютеры с установленной программой Adobe Photoshop CS2 (CS3),Adobe Illustrator CS2(CS3)
- расходные материалы на весь учебный год: бумага писчая формата А4, бумага формата А3,клеевой карандаш, картон плотный, ножницы, краски гуашь, кисточки, баночки для воды.

## Мониторинг образовательных результатов

Вид контроля	Контрольные измерители(что проверяется)	Форма аттестации
Входной	Проверка начального уровня знаний, умений и навыковобучающихся; выявляется уровень владения базовыми знаниями и умениями в области компьютерных технологий, круг их интересов обучающихся	собеседование, наблюдение, творческие задания
Промежуточный	Проверка знаний, умений и навыков обучающихся; выявляется уровень владения знаниями и умениями в области компьютерных технологий, полученными в ходе обучения по программе	собеседование, наблюдение, творческие задания
Итоговый	Организация выставки работ всех обучающихся, наглядно-иллюстрирующая достигнутые успехи, как в области техники моделирования и проектирования, так и в области владения средствами современной компьютерной графики.	практическая работа; выставка работ.

### Оценочные материалы

Диагностика результативности сформированных компетенций обучающихся по программе осуществляется при помощи следующих методов диагностики и контроля:

- наблюдение,
- опрос,
- контрольные задания,
- практические задания.

#### 1. Входная диагностика

##### Карта наблюдений

	Первоначальные знания и умения	
--	--------------------------------	--



Ф.И. учащегося	Освоил теоретический материал по темам и разделам	Знает специальные термины, используемые на занятиях	Научился использовать полученные на занятиях знания в практической деятельности	Научился самостоятельно выполнять творческие задания	Умеет воплощать свои творческие замыслы	Может научить других тому, чему научился сам на занятиях	Научился получать информацию из разных источников	Уровень обученности

Оценка по каждому показателю:

Ярко проявляется – 5 баллов;

Проявляется – 4 балла;

Слабо проявляется – 3 балла;

Не проявляется – 2 балла.

Итоговая оценка выводится как среднее арифметическое (сумма баллов делится на 7).

Уровень обученности:

5 – 4,5 балла – высокий уровень

4,4 – 3,9 балла – хороший уровень

3,8 – 2,9 балла – средний уровень

2,8 – 2 балла – низкий уровень

#### **4. Итоговая диагностика**

Оценка качества освоения программы проводится на основе методики Н. В. Кленовой, Л. Н. Буйловой «Мониторинг результатов обучения ребенка по дополнительной образовательной программе»

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Для педагога:

1. Алексеева В.В. Что такое искусство? М., 1991г.
2. Баренбаум И. Е. , Костылева Н. А. Книжный Петербург. – Л., 1986.
3. Власов В.Г. Иллюстрированный художественный словарь СПб АО «Икар» 1993г.
4. Врона А.П., Лапина Е.Г., Пузанов В.Н. Макетные материалы и их применение. Бумага.
5. Гагарин Б.Г. Конструирование из бумаги. - Ташкент 1988г.
6. Горяева Н.А., Островская О.В. Декоративно-прикладное искусство в жизни человека М., 2005г.
7. Грановская Р.М., Крижанская Ю.С. Творчество и преодоление стереотипов, СПб, 1994г.
8. Джун Джексон. Поделки из бумаги. - Росмэн, М, 1996г.
9. Калмыкова Н.В., Максимова И.А. Макетирование из бумаги и картона. Москва: Университет, 2000г.
10. Мартынов П. Н. Полвека в мире книг. – М., 1990
11. Немировский Е. А., Горбачевский Б. Н. Рождение книги. – М., 1957.
12. Розенталь Д. Э., Голуб И. Б. Секреты стилистики. Правила хорошей речи. – М., 1998.
13. Самолетов С. Как делается газета. – С-Пб., 1999.
14. Шилов Ф. Г. Записки старого книжника. – М., 1990.

### Для обучающихся:

1. Дуванов А. А. Рисуем на компьютере. Практикум. – С-Пб., 2005.
2. Левин А. Самоучитель работы на компьютере. – СПб.: Питер, 2008г.
3. Райтман М.А., Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс, М.: Эксмо, 2011г.
4. Тучкевич Е., Самоучитель Adobe Photoshop CS5, СПб: БХВ-Петербург, 2011г.

## КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

## 1. Продолжительность учебного года

Начало учебного года: 1 сентября

Окончание учебного года: 31 августа

Летние каникулы: 1 июня - 31 августа

Количество учебных недель: 36

## 2. Календарный план

№	Учебные недели	Наименование модуля	Количество часов		
			Всего	Теория	Практика
1.	1-12	Модуль 1. Изучение графического редактора Figma.	36	8	28
2.	13-25	Модуль 2. Применение возможностей графического редактора Figma при создании элементов фирменного стиля.	36	5	31
3.	26-36	Модуль 3. Применение возможностей графического редактора Figma для продвинутой работы в программе.	36	5	31
Итого:			108	18	90

## 3. Организация работы в летний период:

- участие в летних профильных сменах в лагере дневного пребывания «Данко» на базе СП ГБОУ СОШ № 6 г.о. Отрадный ЦДОД;
- посещение выставок, городских музеев;
- участие в городских акциях и мероприятиях.

## КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Тема	К-во часов	Даты
1.	Модуль 1		
2.	Введение. Интерфейс программы Figma.	1	
3.	Знакомство с рабочей областью. (Стандартный режим и режим векторного редактирования)	1	
4.	Изучение панели инструментов, палитр, режимы отображения, способы масштабирования.	1	
5.	Введение. Интерфейс программы Figma.	2	
6.	Знакомство с рабочей областью. (Стандартный режим и режим векторного редактирования)	2	
7.	Создание дополнительных обводок, работа с палитрой.	1	
8.	Инструменты выделения, присвоение цвета объектам, выравнивание и распределение объектов.	2	
9.	Работа с палитрой, Цвет	2	
10.	Создание паттернов (цветочный и геометрический орнамент).	3	
11.	Трансформация объектов: поворот, вращение, отражение, наклон. Изменение порядка фигур. Создание простейшего проекта «Домик в деревне».	4	
12.	Создание сложных форм из простых при помощи палитры «Обработка контуров».	3	
13.	Использование инструмента «Перо».	3	
14.	Работа с узлами и точками.	3	
15.	Редактирование контуров, операции с опорными точками при работе с группы инструментов Перо.	2	
16.	Работа с текстом (текст в области, текст по контуру, преобразование текста в кривые, глифы и др.).	3	
17.	Создание образа из текста.	3	
	Модуль 2		
18.	Палитры форматирования текста. Создание флайера.	6	
19.	Работа со слоями. Маскиотсечения.	6	
20.	Создание театральной афиши с помощью Figma(продолжение).	6	
21.	Создание элементов фирменного стиля(логотипа).	9	
22.	Создание элементов фирменного стиля(визитки).	9	
	Модуль 3		
23.	Использование продвинутых эффектов в программе Figma.	2	
24.	Варианты элементов интерфейса. Auto Layout.	7	
25.	Создание темной темы. Изучение теней в интерфейсах.	6	
26.	Анимация. Переходы в макете приложения.	8	
27.	Кнопки, прокрутка и поп-апы. Figma mirror. Полезные плагины для работы в программе Figma.	8	
28.	Создания макета сайта с использованием собственного стиля.	5	