

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ КУЗБАССА
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«СИРИУС. КУЗБАСС»

Принято на заседании
Педагогического совета
Протокол № 2 от 09.09.2024 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ХУДОЖЕСТВЕННОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Графический дизайн»

Уровень программы: продвинутый
Возраст обучающихся: 12-17 лет
Срок реализации: 2 недели

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00E685F7B8A09B51B064411E21A1633A02
Владелец: Васильчук Галина Талгатовна
Действителен с 24.07.2024 до 17.10.2025

Разработчик программы:
Новикова М.В.,
методист по направлению
деятельности «искусство»
ГАУДО «Сириус. Кузбасс».

Кемеровский муниципальный округ, 2024 г.

Кураторы программы:

Борздун В.Н., кандидат химических наук, доцент, заместитель директора по науке ГАУДО «Сириус. Кузбасс»;

Новикова М.В, методист по направлению деятельности ГАУДО «Сириус. Кузбасс».

Разработчик программы:

Новикова М.В, методист по направлению деятельности ГАУДО «Сириус. Кузбасс»

Организатор: ГАУДО «Сириус. Кузбасс».

Эксперт:

Казарина Т.Ю., декан факультета визуальных искусств ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры»;

Партнеры:

- ФГБОУ ВО Кемеровский государственный институт культуры;
- ГПОУ «Кемеровский областной художественный колледж»;

Перспективы применения навыков и компетенций, полученных в ходе освоения программы:

Поступить, с целью получения профессионального образования:

ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры» по специальностям «графический дизайн», «дизайн»;

Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение «Кузбасский техникум архитектуры, геодезии и строительства»;

Новокузнецкий Институт (филиал) ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный университет», специализация «преподаватель дизайна»;

Государственное профессиональное образовательное учреждение "Кузнецкий техникум сервиса и дизайна" им. Волкова В.А., специализации: «дизайн», «графический дизайн».

Содержание

Раздел №1 Комплекс основных характеристик программы	4
1.1 Пояснительная записка	4
1.2 Цели и задачи программы	7
1.3 Содержание программы.....	8
1.4 Планируемые результаты	12
Раздел № 2 Комплекс организационно-педагогических условий	13
2.1 Календарный учебный график.....	13
2.2 Условия реализации программы.....	14
2.3 Формы аттестации.....	16
2.4 Оценочные материалы	16
2.5 Методические материалы.....	18
2.6 Список литературы	20

Раздел №1 Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» **художественной направленности**. Программа направлена на совершенствование у обучающихся навыков работы в графических редакторах и принципов работы с компьютерной графикой. Приоритетом программы является знакомство школьников с теоретико-методическими положениями, касающимися формирования дизайнерского мышления, совершенствования возможностей и развития способностей.

Нормативно-правовые документы для основания разработки программы:

Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» с изм. и доп.);

Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Распоряжение правительства РФ № 678-р от 31 марта 2022 года «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации 22 сентября 2021 года № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03 сентября 2019 года № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изм. и доп.);

Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 года № 816 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 29 сентября 2023 года N АБ-3935/06 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным,

духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны»);

Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»

Распоряжение Правительства Кемеровской области-Кузбасса от 20 сентября 2022 года № 531-р «О концепции выявления, развития и поддержки способностей и талантов у детей и молодежи в Кемеровской области – Кузбассе на 2022-2025 годы и комплекса мер по ее реализации.

Локальные акты учреждения.

Программа **«продвинутого уровня»** и предполагает использование форм организации материала, обеспечивающих доступ к сложной, узкоспециализированной информации и предполагает углубленное изучение материала по предмету «графический дизайн».

Актуальность программы. На сегодняшний день векторная графика приобрела колоссальную популярность. При помощи редакторов векторной графики создаются всевозможные: плакаты, постеры, верстаются флайеры и листовки, создаются визитки и всевозможные компоненты фирменного стиля. Поэтому графический дизайн стал одним из самых увлекательных занятий для школьников. Потребность детей в умении выражать свои творческие идеи через графические проекты стала причиной создания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в сфере графического дизайна. В процессе работы с компьютерной графикой у обучающихся формируются базовые навыки работы в графических редакторах, активно расширяется кругозор, развиваются и тренируются восприятие, образное и критическое мышление, формируются исследовательские умения и умения принимать оптимальные решения, а также развиваются навыки продуктивной коммуникации.

Педагогическая целесообразность. Уникальность программы состоит и в том, что в ходе реализации программы школьники выполняют задания дизайнерских кейсов от реальных заказчиков, которыми являются партнёры ГАУДО «Сириус. Кузбасс». Главная ценностная ориентация дизайнерского образования – формирование проектного мышления.

Практическая значимость программы. Осваивая программу, обучающиеся знакомятся и приобретают опыт работы с наиболее известными графическими программами и редакторами. И возможно, освоенные навыки перерастут в большое творческое увлечение или даже в перспективную современную профессию, которая является профессией из сферы креативной индустрии. Креативная экономика или экономика идей год от года приобретает всю большую популярность в мире. Что является одной из причин по которой реализация программы «Графический дизайн» является значительной и востребованной.

Отличительные особенности программы. Настоящая программа особенна и отлична от других программ тем, что разработана на основе требований образовательных организаций высшего и среднего профессионального образования, предъявляемых к практической подготовке абитуриентов. Включает развитие творческих способностей обучающихся на основе проектных технологий, развитие проектного мышления обучающихся и, в результате, создание ими уникальных творческих работ.

Из отличительных особенностей программы стоит отметить формат ее реализации – методом интенсивного погружения с привлечением к обучению преподавателей высшей школы, а также использование для обучения технических заданий от реальных заказчиков – партнеров. А также программа предусматривает изучение курса векторной графики: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop и CorellDRAW благодаря изучению этих программ дети познают всю значимость и работу художника-дизайнера

Особенностями изучения содержания программы является преобладание самостоятельной поисковой и проектной деятельности обучающегося, что обеспечивает развитие способностей и овладение творческим методом дизайнерского мышления.

Программа адресована обучающимся образовательных организаций Кемеровской области – Кузбасса в возрасте 12-17 лет, занимающихся в учреждениях дополнительного образования на художественных отделениях:

обладающие художественными способностями, реализовавших собственные проекты;

владеющие определенными базовыми профессиональными компетенциями в области изобразительного искусства и дизайна;

являющиеся победителями конкурсов проектов, выставок, в области изобразительного искусства и дизайна;

успешно прошедшие предварительный конкурс проектов и портфолио ГАУДО «Сириус. Кузбасс».

Объем программы – 72 часа, срок освоения программы 10 - 14 дней.

Форма обучения – очная, с возможностью применения дистанционных образовательных технологий.

Особенности организации образовательного процесса. Обучающиеся формируются в разновозрастные группы по 10-16 человек, состав групп на время проведения смены является постоянным.

Режим занятий. Занятия проводятся ежедневно, согласно календарному графику смены, максимальное количество часов в день не более 8 часов.

1.2. Цели и задачи программы

Цель программы: совершенствование у обучающихся системного представления о графическом дизайне, повышение теоретических знаний и практических навыков в сфере компьютерной графики.

Задачи:

Личностные:

- формировать способность к художественному познанию мира;
- способствовать раскрытию креативных способностей;
- подготовить к технологическому, художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
- развивать композиционное, пространственное мышление, художественный вкус;
- развивать творческое воображение.

Метапредметные:

- формировать мотивацию и умение организовывать самостоятельно художественно-творческую и предметно-продуктивную деятельность;
- формировать информационную и эстетическую культуру;
- стимулировать максимальную самостоятельность детского творчества;
- воспитывать умение планировать свою работу.

Предметные:

- знакомить обучающихся с графической информацией и ее обработкой;
- обучать умениям работать с видами графической направленности (растровой и векторной);
- формировать знания, умения и навыки учащихся, необходимые для работы с графическими пакетами программ Corel Draw, Adobe Illustrator, Adobe PhotoShop и др.;
- знакомить с различными видами изобразительного искусства, светотенью, цветоведением, перспективой, основами композиции и учить использовать эти знания при работе с компьютером;
- продолжить формировать навыки применения средств графических программ в повседневной жизни, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий.

1.3 Содержание программы

Учебно-тематический план

№ п/п	Название разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Графический дизайн	6	14	20	
1.1	Дизайн и его виды. Основы построения общей композиции. Предметный дизайн	2	2	4	Выполнение упражнений
1.2	Виды техник рисования, используемых при создании объектов дизайна	2	6	8	Выполнение упражнений
1.3	Виды техник, используемых при декорировании объектов дизайна	2	6	8	Выполнение упражнений
2	Векторная графика	6	12	18	
2.1	Изучение векторного графического редактора Adobe Illustrator.	2	4	6	Выполнение упражнений
2.2	Изучение растрового графического редактора Adobe Photoshop.	2	4	6	Выполнение упражнений
2.3	Изучение векторного графического редактора CorelDraw.	2	4	6	Выполнение упражнений
3	Иллюстрация	4	14	18	
3.1	Тренды в графическом дизайне	3	1	4	Защита портфолио
3.2	Фирменный стиль	1	3	4	Показ
3.3	Создание логотипа	2	8	10	Выполнение упражнений
4	Работа над итоговым проектом	4	12	16	
4.1	Особенности творческих проектов	3	1	4	Концептплан проекта
4.2	Работа над проектом	1	9	10	Предзащита проекта
4.3	Презентация проекта		2	2	Презентация
	Всего	20	52	72	

Содержание учебно-тематического плана

1. Раздел: Графический дизайн

1.1. Тема: Дизайн и его виды. Основы построения общей композиции.

Предметный дизайн

Теория: Выявление знаний основных видов дизайна, знаний о построении общей композиции, знаний о видах орнамента, цветоведения.

Практика: Выполнение работы на умение создавать эскизы различных видов дизайна. Наблюдение за навыками легкого распознавания видов дизайна; работы на умение построения орнамента в круге, полосе, квадрат.

Форма контроля: Выполнение упражнений.

1.2. Тема: Виды техник рисования, используемых при создании объектов дизайна

Теория: Выявления знаний о техниках, используемых при декорировании объектов дизайна. Предметный дизайн.

Практика: Выполнение работы на умение пользования техниками для декорирования объектов дизайна. Наблюдение за навыками легкого распознавания техник, используемых при декорировании объектов дизайна.

Форма контроля: Выполнение упражнений.

1.3. Тема: Виды техник, используемых при декорировании объектов дизайна

Теория: Проведение диагностической беседы для выявления знаний о техниках, используемых при декорировании объектов дизайна. Викторина «Предметный дизайн».

Практика: Выполнение самостоятельных работ на умение фантазировать при создании чертежа или макета при создании объектов дизайна. Создание макета.

Форма контроля: Выполнение упражнений.

2. Раздел: Векторная графика

2.1. Тема: Изучение векторного графического редактора Adobe Illustrator

Теория: Знакомство с техникой безопасности. Изучение принципа работы векторной графики. Цветовая модель CMYK. Изучение интерфейса векторного графического редактора Adobe Illustrator. Знакомство с Главным меню, меню Контрол, Панелью инструментов, рабочей областью.

Практика: Настройка рабочего пространства редактора Adobe Illustrator. Обучение работе с инструментарием программы Adobe Illustrator, палитрами, настройка монтажной области. Работа с заливками и контурами. Изучение палитры Обработка контуров. Работа с кривыми безье. Работа с текстом.

Форма контроля: Выполнение упражнений.

2.2. Тема: Изучение растрового графического редактора Adobe Photoshop

Теория: Основные теоретические сведения. Знакомство с техникой безопасности. Изучение принципа работы векторной графики. Цветовые модели. Изучение интерфейса векторного графического редактора Adobe Photoshop. Знакомство с Главным меню, меню Контрол, Панелью инструментов, рабочей областью.

Практика: Изучение принципа работы с растровой графикой. Цветовые модели CMYK и RGB. Изучение интерфейса графического редактора Adobe Photoshop. Знакомство с Главным меню, меню Опций, Панелью инструментов, рабочей областью. Настройка рабочего пространства редактора Adobe Photoshop. Обучение работе с инструментарием программы Adobe Photoshop,

палитрами, настройка рабочей области. Изучение принципа работы инструментов выделения. Ретушь изображений, старинных фотографий.

Перевод из черно-белого в цвет. Работа со слоями, создание коллажей.

Форма контроля: Выполнение упражнений

2.3. Тема: Изучение векторного графического редактора CorelDraw

Теория: Знакомство с техникой безопасности. Изучение принципа работы векторной графики. Цветовая модель CMYK. Изучение интерфейса векторного графического редактора CorelDraw. Знакомство с Главным меню, меню Контроль, панелью инструментов, рабочей областью.

Практика: Изучение принципа работы с растровой графикой. Цветовая модель RGB. Изучение интерфейса графического редактора CorelDraw.

Знакомство с Главным меню, меню Опций, Панелью инструментов, рабочей областью. Настройка рабочего пространства редактора CorelDraw. Обучение работе с инструментарием программы CorelDraw, палитрами, настройка рабочей области. Изучение принципа работы инструментов выделения. Работа со слоями, создание коллажей.

Форма контроля: Выполнение упражнений

3. Раздел: Иллюстрация

Тема: Тренды в графическом дизайне

Теория: Изучение современного сайтостроения. Коммерческая иллюстрация (современные тренды, какие референсы можно использовать и какие нельзя, где взять идеи). Как должно выглядеть портфолио для работодателя сферы дизайна и иллюстрации. Структура портфолио.

Практика: Создание собственного портфолио: разработка структуры, выбор формата, разработка шаблона.

Форма контроля: Защита портфолио

Тема: Фирменный стиль

Теория: Фирменный стиль как необходимость в рекламной коммуникации. Основные элементы фирменного стиля. Носители фирменного стиля.

Практика: Сравнительный анализ фирменных стилей известных компаний. работа Разработка различных видов визитных карточек согласно техническому заданию.

Форма контроля: Выполнение упражнений.

Тема: Создание логотипа

Теория: Товарный знак. Логотип и его виды. Правила использования логотипа. Изучение примеров создания логотипа с использованием сетки grid.

Практика: создание простых логотипов по сетке. Разработка логотипов и правил использования, согласно техническому заданию.

Форма контроля: Выполнение упражнений.

4. Раздел: Работа над итоговым проектом

Тема: Особенности творческих проектов

Теория: Работа над идеями проекта. Где взять идею: насмотренность и вдохновение. Планирование работы над проектом.

Практика: Работа над проектом: генерирование идей (мудборд / доска настроения / коллаж); постановка цели, задач проекта, описание концепции проекта.

Форма контроля: Концепт-план проекта.

Тема: Работа над проектом

Теория: Этапность проектной деятельности.

Практика: работа над техническим заданием. Работа в графических редакторах: CorelDraw, Adobe Photoshop. Оформление проекта.

Форма контроля: Предзащита проекта.

Тема: Презентация проекта

Практика: Доработка и оформление проекта, подготовка к презентации.

Форма контроля: Публичное представление (защита) проекта.

1.4. Планируемые результаты

В ходе освоения содержания программы «Графический дизайн» планируется достижение результатов, представленных ниже. Ожидается, что обучающиеся будут:

знать и понимать:

- основы композиции и цвета;
- виды компьютерной графики, их различия;
- особенности компьютерного дизайна;
- способы создания и редактирования векторных изображений;
- способы создания и особенности работы с многослойными растровыми изображениями

- инфографику;
- сервисы статистики;
- диаграммы и схемы: онлайн сервисы и программы CorelDraw, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator;
- этапы дизайна и методы;
- модульные системы в графическом дизайне.

будут уметь:

- создавать различные дизайн-макеты;
- осуществлять выбор редактора в соответствии с решением графической задачи;

- создавать композиции векторной графики;
- работать с текстом;
- создавать мотивационный постер, визитки, логотипы, коллажи, портфолио;

- работать в программах CorelDraw, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator;
- самостоятельно выполнять поставленные задачи;
- создавать брошюры, рекламное объявление, финальное портфолио;
- разрабатывать структуру книги с использованием мастер-шаблонов.
- самостоятельно добывать необходимые знания;
- планирует свои действия на отдельных этапах работы;
- проявляет навыки критического мышления;
- находить нестандартные подходы к решению творческих задач;
- работать в команде.

будут владеть:

- автоматизацией визуализации карт;
- навыками работы в программах CorelDraw, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.

Раздел № 2 Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

Количество учебных недель по программе – 2 недели.

Количество учебных дней – от 10 до 14 учебных дней.

Место проведения: Кемеровская область-Кузбасс, Кемеровский МО,
с. Елыкаево, ул. Игарская, д. 1-а, ГАУДО «Сириус. Кузбасс»

Количество учебных дней – 10 учебных дней.

№ п/п	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Беседа	2ч	Вводный урок	аудитория	Собеседование
	Практическое	2 ч	Выявление базовых знаний	аудитория	Выполнение упражнений
Итого за день: 4 часа					
2	Комбинированное	4ч	Дизайн и его виды	аудитория	Выполнение упражнений
	Практическое	4ч	Основы построения общей композиции	аудитория	Выполнение упражнений
Итого за день: 8 часов					
3	Комбинированное	4ч	Предметный дизайн	аудитория	Выполнение упражнений
	Комбинированное	4ч	Виды техник рисования, используемых при создании объектов дизайна	аудитория	Выполнение упражнений
Итого за день: 8 часов					
4	Комбинированное	2 ч	Виды техник, используемых при декорировании объектов дизайна	аудитория	Выполнение упражнений
	Комбинированное	2ч	Понятие «Векторная графика»	аудитория	Выполнение упражнений
	Практическое	4 ч	Принципы работы векторной графики	аудитория	Выполнение упражнений
Итого за день: 8 часов					
5	Беседа	2ч	Редактор Adobe Illustrator.	аудитория	Выполнение упражнений
	Практическое	2ч.	Интерфейс векторного графического редактора Adobe Photoshop	аудитория	Выполнение упражнений
	Практическое	4 ч	Инструментарий программы Adobe Photoshop	аудитория	Выполнение упражнений
Итого за день: 8 часов					
6	Практическое	4ч.	Редактор CorelDraw	аудитория	Выполнение упражнений
	Практическое	4ч.	Инструментарий программы CorelDraw	аудитория	Наблюдение
Итого за день: 8 часа					
7	Практическое	4ч.	Тренды в графическом дизайне	аудитория	Выполнение упражнений

	Практическое	4ч.	Коммерческая иллюстрация	аудитория	Выполнение упражнений
Итого за день: 8 часов					
8	Практическое	4ч.	Сферы дизайна и иллюстрации	аудитория	Выполнение упражнений
	Практическое	4ч.	Принципы создания портфолио	аудитория	Выполнение упражнений
Итого за день: 8 часов					
9	Комбинированное	2ч.	Логотип в графическом дизайне	аудитория	Выполнение упражнений
	Практическое	2ч.	Принципы создания логотипа	аудитория	Выполненная работа
	Практическое	4	Работа над проектом	Аудитория	Наблюдение
Итого за день: 8 часов					
10	Практическое	4ч.	Работа над проектом.	аудитория	Общение
	Беседа	4ч.	Презентация работ.	актовый зал	Защита проекта
Итого за день: 8 часа					

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Для успешной реализации программы потребуется следующее оборудование, материалы, программное обеспечение и условия.

№ п/п	Наименование оборудования	Единица измерения	Количество изделий
1.	Графический планшет	шт	16
2.	Системный блок	шт	16
3.	Монитор	шт	16
4.	Клавиатура	шт	16
5.	Мышь	шт	16
6.	Презентационный экран	шт	1
7.	Программное обеспечение: Windows 7 и выше Adobe Illustrator CS3 и выше; CorellDraw 5; Adobe Photoshop;	комплект	16
8.	Проектор	шт	1
9.	Принтер	шт	1
10.	Сканер	шт	1

Учебная аудитория для занятий теоретического модуля, оборудованная рулонным экраном прямой проекции большого размера; мультимедийным проектором с HDMI-или VGA-входом, портативным компьютером с выходом в локальную сеть интернет; мобильным лекционным блоком; системой звукоусиления.

Информационное обеспечение

- Арт-каталог. Собрание живописи, графики и скульптуры: [сайт]. Режим доступа: <http://www.art-catalog.ru/>
- Британский музей дизайна: [сайт]. Режим доступа: <http://designmuseum.org/>
- Институт Букминстера Фуллера: [сайт]. Режим доступа: <http://bfi.org>
- Мир дизайна: [сайт]. Режим доступа: <http://www.sredaboom.ru/>
- Мировая доска вдохновения – Printrest: [сайт]. Режим доступа: <https://www.pinterest.ru/>
- Российская история в зеркале изобразительного искусства: [сайт] Режим доступа: <http://history.sgu.ru/>
- Музей современного искусства (МОМА) в Нью-Йорке: [сайт]. Режим доступа: <http://www.moma.org/collection/>
- Сайт-портфолио только одностраничных сайтов. Режим доступа: <https://landbook.com/>
- Сетевая платформа для творческих людей. Behance: [сайт]. Режим доступа: <https://www.behance.net/>
- Создания собственной доски вдохновения: [сайт]. Режим доступа: <http://www.gomoodboard.com>

Кадровое обеспечение

Программу может реализовывать педагог, со специальными знаниями в области дизайнерского искусства. Специалисты высокой культуры, мастера своего дела, в совершенстве владеющие преподаваемой дисциплиной, методикой обучения и воспитания.

2.3 Формы аттестации

Для зачисления на программу «Графический дизайн» проводится конкурсный отбор, который является входным контролем. Для этого обучающийся предоставляет творческую работу: логотип (эмблему) или плакат на свободную тему (ручное исполнение без использования компьютера).

Для прохождения обучения кандидат должен, обладать следующими навыками:

- готовность и интерес к деятельности в области дизайна;

- владение основами компьютерной графики (**желательно**).

Экспертная оценка работ осуществляется в форме «рекомендован» / «не рекомендован» на обучение на основании следующих профессиональных критериев:

- визуальное понимание, картина видения;
- техника исполнения;
- соответствие тематике;
- художественного решения (композиция, свет, цвет и др.);
- информативность.

Итоговый контроль осуществляется в форме:

- конкурс итоговых проектов;
- участие в конкурсах.

Форма фиксации образовательных результатов:

- приказ об утверждении состава участников программы;
- видеозапись лекционной части программы, групповой работы анализа работы, проектной защиты работ;
- перечень готовых работ;
- фото;
- размещение информации на официальном сайте и группах в соцсетях Центра.

Формы демонстрации образовательных результатов – защита итоговой проектной работы в формате конкурса проектов.

2.4 Оценочные материалы

Система отслеживания результатов, обучающихся выстроена следующим образом:

- определение начального уровня знаний, умений и навыков;
- текущий контроль;
- промежуточная аттестация;
- итоговая аттестация.

Входного контроля при приёме по данной общеразвивающей программе не предусмотрено. В начале обучения по программе «Графический дизайн» проводится входящая диагностика с целью определения начального уровня знаний, умений и навыков.

Текущий контроль осуществляется путём наблюдения, определения качества выполнения заданий, отслеживания динамики развития обучающегося. Способы проверки уровня освоения тем: опрос, выполнение заданий, наблюдение, оценка выполненных самостоятельных работ.

Результаты защиты проектов оцениваются формируемой комиссией. Состав комиссии (не менее 3-х человек): педагог (в обязательном порядке), эксперт партнёрской организации. Решение принимается коллегиально.

2.5 Методические материалы

Особенности организации образовательного процесса очно с возможностью применения дистанционных образовательных технологий.

Методы обучения и воспитания

Методы обучения: словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый, проектный.

Методы воспитания: поощрение, стимулирование, мотивация.

Формы организации образовательного процесса: индивидуально-групповая и групповая.

Формы организации учебного занятия: беседа, встреча с интересными людьми, выставка, защита проектов, конкурс, лекция, мастер-класс, «мозговой штурм», открытое занятие, практическое занятие, представление, презентация, творческая мастерская.

Педагогические технологии, используемые при реализации программы: технология группового обучения, технология дифференцированного обучения, технология разноуровневого обучения, технология дистанционного обучения, технология проектной деятельности, здоровьесберегающая технология.

Алгоритм учебного занятия

Как правило, 1/3 занятия отводится на изложение педагогом теоретических основ изучаемой темы, остальные 2/3 посвящены практическим работам. В ходе практических работ предусматривается анализ действий обучающихся, обсуждение оптимальной последовательности выполнения заданий, поиск наиболее эффективных способов решения поставленных задач.

1. Организационный момент;
2. Объяснение задания (*теоретические знания, получаемые на каждом занятии, помогают учащимся узнавать, обогащая запас общих знаний*);
3. Практическая часть занятия;
4. Подведение итогов;
5. Рефлексия.

Дидактические материалы

В этот пункт входит перечисление раздаточных материалов, инструкционных, технологических карт, заданий, упражнений, образцов изделий и т.п.

2.6. Календарный план воспитательной работы

Разработан в соответствии с программой воспитания ГАУДО «Сириус. Кузбасс» с целью конкретизации форм, видов воспитательной деятельности и организации единого пространства воспитательной работы Регионального центра «Сириус. Кузбасс». В плане отражены основные направления воспитательной работы Регионального центра «Сириус. Кузбасс» в соответствии с Программой воспитания с учетом актуальных событий:

2024 год объявлен в России Годом семьи в соответствии с указом Президента Российской Федерации от 22.11.2023 № 875 «О проведении в Российской Федерации Года семьи»;

2024 год Губернатор Кемеровской области 2024 год объявил в Кузбассе годом молодежи и студентов.

№ п/п	Наименование мероприятия	Срок проведения	Формат мероприятия
1	Торжественная церемония открытия смены, поднятие флага, гимн	1 день	Торжественный концерт
2	Инструктаж по правилам поведения, обеспечивающих безопасность жизни и здоровья детей	1 день	беседа
3	Профилактическая беседа с детьми в рамках Инструктажа по правилам поведения, обеспечивающих безопасность жизни и здоровья детей	1 день	Беседа
4	Мероприятия на знакомства, сплочение и командообразование	2 день	Игровой квест «В кругу друзей»
5	Организация выезда в партнерские учреждения (Кузбасский центр искусств, музеи и др.)	Один раз в смену	Посещения кафедры визуального искусства, выставок
6	Встречи с представителями отраслевых направлений	2-3 раза за смену	дизайнеры
7	Клубы по интересам	Каждую смену	Клубное занятие
8	Обеспечение строгого соблюдения режима дня, контроля за нахождением воспитанников на воспитательных, спортивных, культурно – массовых мероприятиях	Ежедневно	Беседа
9	Контроль за соблюдением порядка, поведением детей в спальнях помещений в период «тихого часа», ночное время.	Ежедневно	Беседа
10	Утренняя зарядка	Ежедневно	Физическая разминка
11	Торжественная церемония закрытия смены, награждение	Последний день	Торжественный концерт

2.7 Список литературы

Список литературы для детей

1. Аббасов, И.Б. Основы графического дизайна. / И.Б.Аббасов; - Москва: Изд-во ДМК Пресс, 2008. - 224 с. – Текст: непосредственный

2. Адамс, Ш. Реальный путеводитель по суперграфике. Графический дизайн в городской среде / Шон Адамс; пер. с англ. Н. Томашевской; - КоЛибри, 2019. - 384 с. – Текст: непосредственный
3. Бурлаков, М.В. Эффекты в программах растровой графики: Справочное пособие. /М. В. Бурлаков. - Москва: Изд-во ТРИУМФ, 2010. - 70 с. – Текст: непосредственный
4. Глушаков, С.В. Все секреты, трюки и эффекты Photoshop, Illustrator, Corel / С.В. Глушаков. - Москва: РГГУ, 2008. - 329 с. – Текст: непосредственный
5. Кузвесова, Н.Л. Графический дизайн: от Викторианского стиля до Ар-Деко / Н.Л. Кузвесова; - Юрайт, 2019. - 139 с. – Текст: непосредственный
6. Луптон, Э. Графический дизайн. Базовые концепции / Эллиен Луптон; - СПб.: Питер, 2017. - 256 с. – Текст: непосредственный

Список литературы для педагогов

1. Adobe Illustrator CC. Официальный учебный курс (+ CD). - М.: Эксмо, 2014. - 592 с. – Текст: непосредственный
2. Adobe Photoshop CS официальный учебный курс: Пер. с англ. - М.: Издво ТРИУМФ, 2009. - 576 с. ил. – Текст: непосредственный
3. Аббасов И.Б. Основы графического дизайна/ И.Б.Аббасов - М.: ДМК Пресс, 2008. - 224 с. – Текст: непосредственный
4. Бурлаков М.В. Эффекты в программах растровой графики. Справочное пособие. - М.: Изд-во ТРИУМФ, 2010. - 70 с. – Текст: непосредственный
5. Глушаков С.В. Все секреты, трюки и эффекты Photoshop, Illustrator, Corel / С.В. Глушаков. - Москва: РГГУ, 2008. - 329 с. – Текст: непосредственный
6. Гурский Юрий. Компьютерная графика Photoshop CS5, CorelDRAW X5, Illustrator – Текст: непосредственный
7. Гин, А. Приемы педагогической техники / А. Гин. – М.: Витапресс,2009. – Текст: непосредственный
8. Молочков, В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель / В.П. Молочков. – СПб: Питер,2004. – Текст: непосредственный
9. Шерман, У. Скетчи. 50 креативных заданий для дизайнеров / Уитни Шерман. – СПб.: Питер, 2015. – Текст: непосредственный