

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО
ТВОРЧЕСТВА «СТАРТ+» НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

ПРИНЯТА

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от _____ № _____

УТВЕРЖДЕНА

Приказом от _____ № _____
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР»

Срок освоения программы 2 года
Возраст обучающихся: 11-17 лет

Разработчик: Колобова Анна Владимировна,
Педагог дополнительного образования.

2026 г.

Пояснительная записка

Направленность

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайнер» (далее – Программа) имеет *техническую* направленность.

Актуальность Программы

Актуальность программы заключается в том, что содержание не ограничивается какой-либо одной областью знаний, имеет междисциплинарный и общеразвивающий характер. Программа составлена с опорой на современные тенденции в компьютерной графике. Развитие творческих способностей и креативного мышления. В подростковом возрасте дети активно ищут способы самовыражения. Графический дизайн предоставляет им возможность воплотить свои идеи и фантазии в визуальной форме, развить художественные навыки. Также происходит формирование цифровой компетентности. Современные дети с раннего возраста активно взаимодействуют с цифровыми технологиями. Обучение графическому дизайну позволит им освоить работу с графическими редакторами, что пригодится им в будущем. Идет подготовка к профессиональному самоопределению. Многие современные профессии так или иначе связаны с графическим дизайном - от web-дизайна до рекламы и визуальных коммуникаций. Ранний опыт в этой сфере может помочь подросткам определиться с будущей карьерой. Развивается мелкая моторика и усидчивость. Работа с графическими редакторами требует внимательности, аккуратности и терпения, что благотворно влияет на мелкую моторику и способность концентрироваться. Повышается мотивация к обучению. Современные дети хорошо воспринимают визуальную информацию. Образовательная программа по графическому дизайну позволит сделать процесс обучения более интересным и увлекательным для подростков. Таким образом, образовательная программа по графическому дизайну для детей 11-17 лет является актуальной, так как отвечает их возрастным потребностям в самовыражении, развитии цифровых навыков и подготовке к будущей профессиональной деятельности.

Программа разработана в соответствии с современными документами в сфере образования:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2030 года (Стратегия разработана и реализуется в преемственности со Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р)
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.
5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 1 июля 2025 г. № 1745-р «О внесении изменений в Концепцию развития дополнительного образования детей до 2030 года», утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р, и утверждении плана мероприятий по реализации Концепции
6. Приказ Министерства просвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
7. Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении правил применения электронного обучения и дистанционных

образовательных технологий при реализации образовательных программ с 1 сентября 2024 г. по 1 сентября 2029 г.»

8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».

9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

10. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

11. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».

12. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 N. 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

13. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и безвредности для человека факторов среды обитания».

14. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» (утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16).

15. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций».

16. Паспорт национального проекта «Молодежь и дети» (утвержден Министерством науки и высшего образования Российской Федерации в 2025 году).

Адресат Программы

Программа ориентирована на учащихся в возрасте от 11 до 17 лет, желающих освоить инструменты основных программ для работы с цифровыми изображениями, а также увлекающихся цифровым искусством.

Уровень освоения Программы - базовый

Объем и срок реализации Программы

Срок реализации: 2 года.

Объем программы: для освоения Программы необходимо 288 учебных часа:

1-й год обучения: 144 часа;

2-й год обучения: 144 часа;

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 учебных часа.

Отличительные особенности Программы

Курс обучения основам Графического дизайна позволит учащимся познакомиться с основами работы в таких графических редакторах, как: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator; Adobe After Effects получить общее представление о видах дизайна с использованием компьютерных технологий; получить необходимые теоретические знания и практические художественные навыки практически профессиональной работы в области графического дизайна, даст возможность учащимся принимать участие в разработке фирменного стиля компаний и упаковки различного вида сложности и функционального назначения, самостоятельно разрабатывать графические проекты.

Цель Программы

Формирование компетентностей в области компьютерной графики и дизайна посредством информационных и компьютерных технологий.

Задачи Программы

Обучающие:

1. Дать представление о видах компьютерной графики, способах обработки графической и цифровой информации.
2. Научить работать с графическими редакторами.
3. Научить рисованию с помощью графического планшета.
4. Познакомить с профессиональной терминологией.
5. Научить основам композиции в изобразительном искусстве.

Развивающие:

1. Развивать навык сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, а затем и профессиональной деятельности
2. Развивать способности к самовыражению в процессе создания собственных проектов.
3. Развивать интерес к компьютерной графике и дизайну.
4. Развивать творческий потенциал и художественный вкус в процессе создания индивидуальных и коллективных проектов.
5. Развивать способности ориентироваться в информационном пространстве.

Воспитательные:

1. Научить доводить начатую работу до конца.
2. Научить оценивать свои силы и работать в творческой группе.
3. Сформировать нравственные качества личности, как ответственность, трудолюбие, вежливость и патриотизм.

Планируемые результаты освоения Программы

Личностные:

Учащиеся

1. Научатся доводить начатую работу до конца.
2. Научатся оценивать свои силы и работать в творческой группе.
3. Приобретут такие нравственные качества личности, как ответственность, трудолюбие, вежливость и патриотизм.

Метапредметные:

Учащиеся

1. Научатся навыку сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, а затем и профессиональной деятельности
2. Разовьют способности к самовыражению в процессе создания собственных проектов.
3. Разовьют интерес к компьютерной графике и дизайну
4. Разовьют творческий потенциал и художественный вкус в процессе создания индивидуальных и коллективных проектов.
5. Разовьют способности ориентироваться в информационном пространстве.

Предметные:

Учащиеся

1. Будут иметь представление о компьютерной графике.
2. Будут уметь работать с графическими редакторами.
3. Освоят рисование с помощью графического планшета.
4. Познакомятся с профессиональной терминологией.
5. Научатся основам композиции в изобразительном искусстве.

Организационно-педагогические условия реализации Программы

Язык реализации

Образовательная деятельность осуществляется на государственном языке Российской Федерации - на русском.

Форма обучения

Очная, реализация с использованием дистанционных образовательных технологий.

Условия набора и формирования групп

Для реализации Программы принимаются все желающие в возрасте 11-17 лет. Зачисления в группу производится по заявлению родителей учащихся. Группы формируются не менее 15 человек.

В объединение принимаются учащиеся без специальной подготовки, не имеющие медицинских противопоказаний. Занятия проводятся с учётом возрастных особенностей детей.

Наполняемость групп:

Группы 1-го года обучения - не менее 15 человек.

Группы 2-го года обучения - не менее 12 человек.

Возможность и условия зачисления в группы второго года обучения:

В группу второго года обучения могут поступать и вновь прибывающие дети, имеющие необходимые знания и умения, либо опыт занятий в хореографических объединениях.

Набор детей на 1 год обучения проводится в августе месяце. Комплектование групп 1 года обучения проводится до 31 августа, групп 2-го года обучения проводится с мая и по конец августа.

Формы организации и проведения занятий

- Фронтальная – это такой вид деятельности, когда все учащиеся одновременно выполняют одинаковую, общую для всех работу. Полученные результаты обсуждаются всей группой, сравниваются и обобщаются.
- Групповая – форма занятия, на которой учащиеся делятся на подгруппы от 3х и более человек, которые имеют общую цель.
- Индивидуальная — это самостоятельная учебная деятельность учащихся по выполнению специально подобранного задания.

Формы проведения занятий:

- Репетиция – занятие, на котором основной упор делается на повторение и отработку танцевальных номеров, подготовку к выступлению.
- Мастер-класс – нестандартная форма занятия, которое проводит человек со стороны, другой педагог. Цель данного занятия – показать учащимся что-то новое.
- Практические занятия – основной вид занятия, на котором изучаются все основные элементы хореографии, а также терминология.

Условия реализации программы в условиях вынужденного временного перехода в дистанционный режим

Согласно Положению ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов при реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ» по решению внепланового педагогического совета учреждения может быть принято решение о внеплановом временном переходе на дистанционный режим в связи с особыми обстоятельствами, например с эпидемиологической обстановкой.

В период подготовки к переходу на дистанционное обучение проводится мониторинг материально-технического и программного обеспечения учащихся и уровня их информационно-коммуникационной грамотности. Затем учащиеся (их родители или законные представители) извещаются о переходе на дистанционный режим обучения.

Если темы из календарно-тематического планирования адаптировать под дистанционный режим затруднительно, то составляется корректировка программы (в соответствии с Приложением 3 к Положению «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов...»), в которой при необходимости:

- Указываются темы, которые добавляются в учебный план, или происходит перераспределение часов между разделами или темами,
- Производится изменение содержания,
- Корректируется календарно-тематическое планирование (например, на период дистанционного обучения переносятся темы, ориентированные на освоение теории),
- Прописывается режим оказания педагогом консультационной помощи учащимся, при выполнении заданий,
- Описывается характер дистанционного взаимодействия и конкретизируется необходимое материально-техническое и программное обеспечение, а также информационно-коммуникационные умения, необходимые для дистанционного взаимодействия.

Корректировка утверждается директором ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга и предлагается для ознакомления учащимся и их родителям (законным представителям), которые подтверждают свое согласие на занятие по скорректированной на время дистанционного режима программе.

Если темы, предусмотренные на этот период возможно реализовать дистанционно, лишь изменив форму предоставления заданий и формат взаимодействия, то корректировка не составляется, а темы Программы реализуются в дистанционном режиме с даты его введения.

При этом задания для выполнения учащимися предоставляются средствами электронной почты, официальной группы ВКонтakte, не позднее времени и даты занятия по расписанию. Срок выполнения по умолчанию (если иное не оговорено в задании) устанавливается до времени и даты следующего ближайшего занятия. Консультативная поддержка учащимся (их родителей и законных представителей) оказывается по телефону, через электронную почту, группу ВКонтakte в день занятия по расписанию в течение 3 часов со времени начала занятия по расписанию.

Для выполнения заданий учащимся потребуется компьютер или ноутбук имеющий выход в Интернет, с предустановленными программами просмотра видеофайлов и свободный офисный пакет. OpenOffice.org. Они должны иметь (на выбор) адрес электронной почты, аккаунт ВКонтakte и уметь ими пользоваться. Наличие у учащихся должного материально-технического и программного обеспечения и их умение этим пользоваться определяется в период подготовки к переходу на дистанционное обучение. Выполненные задания учащиеся высылают (выбрать свое) в виде текстовых, аудио, видео и иных файлов (в соответствии с характером задания), направляемых (на выбор) по электронной почте или через группу ВКонтakte. Если некоторые учащиеся не имеют

должного обеспечения и не владеют информационно-коммуникационными технологиями, то для них возможна выдача индивидуальных заданий иного характера.

Трудоемкость дистанционного задания в часах в этом случае приравнивается к количеству часов, отведенных на эту тему в календарно-тематическом планировании.

Если на период временного перехода на дистанционный режим приходится контрольные или итоговые занятия, то они проводятся также в дистанционном режиме.

Материально-техническое оснащение Программы

Материалы и инструменты, необходимые для работы объединения:

Для реализации Программы на одну учебную группу необходимо иметь соответствующее оборудование и материалы:

1. Светлое, чистое, проветриваемое помещение, наличие вентиляции.
2. Персональные компьютеры, объединенные в локальную сеть с выходом в Интернет
3. Пакет программного обеспечения для создания векторных и растровых графических документов
4. Акустические колонки
5. Графические планшеты
6. Столы, стулья, шкафы
7. Классная доска
8. Мультимедийный проектор
9. Экран

Учебный план 1-го года обучения

№	Название раздела	Количество часов			Формы/способы контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие	1	1	2	Фронтальная/беседа
2	Adobe Photoshop	20	38	58	Фронтальная, индивидуальная/практика
3	Промежуточная аттестация	0	2	2	Индивидуальная/самостоятельная графическая работа
4	Adobe Illustrator	20	30	50	Фронтальная, индивидуальная/практика
5	Творческая мастерская (разработка различных графических проектов)	0	12	12	Фронтальная, индивидуальная/самостоятельная работа
6	Конкурсное движение	6	6	12	Фронтальная, индивидуальная/практика
7	Промежуточная диагностика	0	6	6	самостоятельная работа
8	Итоговое занятие	1	1	2	Комбинированная
	ИТОГО:	48	96	144	

Учебный план 2-го года обучения

№	Название раздела	Количество часов			Формы/способы контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие	1	1	2	Фронтальная/беседа
2	Adobe Illustrator	15	39	54	Фронтальная, индивидуальная/практика
3	Промежуточная аттестация	0	2	2	Индивидуальная/самостоятельная графическая работа
4	Adobe After Effects	10	40	50	Фронтальная, индивидуальная/практика
5	Творческая мастерская (разработка различных графических проектов)	2	14	16	Фронтальная, индивидуальная/самостоятельная работа
6	Конкурсное движение	6	6	12	Фронтальная, индивидуальная
7	Итоговая диагностика	0	6	6	самостоятельная работа
8	Итоговое занятие	1	1	2	Комбинированная
	ИТОГО:	35	109	144	

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Современные педагогические технологии

Игровые технологии обладают средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся. В их основу положена педагогическая игра как основной вид деятельности, направленный на усвоение общественного опыта. На занятиях по Программе они применяются преимущественно на этапах закрепления знаний, умений и навыков, а также при проведении занятий, завершающих освоение разделов.

Технология проблемного обучения. Организация занятий предполагает создание под руководством педагога проблемных ситуаций и активную деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего происходит овладение знаниями, умениями и навыками; образовательный процесс строится как поиск новых познавательных ориентиров. Программа предполагает освоение ребенком способов деятельности и новых знаний в процессе создания собственных проектов, адекватных представленному прототипу.

Дидактические средства

В качестве дидактических материалов при реализации Программы используются:

- Материалы со специализированных сайтов в Интернете;
- Журналы по компьютерной графике и дизайну
- Работы педагогов и бывших учеников

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для отслеживания результативности образовательной деятельности функционирует система контроля освоения учащимися Программы:

Вид контроля	Формы	Срок контроля
Входной	Педагогическое наблюдение, практическая работа	Сентябрь
Промежуточный	Тест, практическая работа	Декабрь (1 и 2 год обучения), май (1 год обучения)
Итоговый	Презентация работ, защита проектов	май (2 год обучения)

Входной контроль проводится в сентябре с целью выявления у учащихся начальных представлений в области физики, первоначальных навыков работы по образцу, умения использовать простые инструменты (ножницы, клеящий карандаш).

Формы:

- педагогическое наблюдение, заполнение бланка фиксации входной диагностики
- выполнение каждым учащимся практической работы.

Промежуточный контроль осуществляется в конце каждого учебного полугодия с целью выявления уровня освоения Программы учащимися и корректировки процесса обучения. Проводится в форме теста и практической работы, на которых учащиеся демонстрируют уровень овладения теоретическим и практическим программным материалом.

Итоговый контроль проводится по окончании 2 года обучения.

Процедура подведения итогов освоения Программы представляет собой презентацию работ и защиту индивидуальных проектов.

Предметные результаты и результаты участия учащихся в конкурсах и иных творческих мероприятиях фиксируются в «Индивидуальной карте достижений» (Приложение 1). Участие в конкурсных и творческих мероприятиях, призовые места, победы отмечаются в карте баллами (от 1 до 10) в зависимости от уровня мероприятия:

- на уровне учреждения – 1 балл;
- на уровне района – от 2 до 6 баллов;
- на уровне города – от 3 до 10 баллов.

При подведении итогов в целом подсчитывается сумма всех баллов и определяется рейтинг творческой активности каждого ребенка.

Оценка степени достижения метапредметных и личностных результатов осуществляется на основании педагогического наблюдения при выполнении учащимися практических заданий.

Результаты промежуточного и итогового контроля фиксируются в Карте педагогического мониторинга.

Информационные источники

Для педагога

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: учебное пособие. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2007
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: практикум. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007
3. Информатика и ИКТ. Учебник. Начальный уровень / Под ред. проф. Н.В. Макаровой. СПб.: Питер, 2009
4. Информатика и ИКТ. Учебник. 8–9 класс / Под ред. проф. Н.В. Макаровой. СПб.: Питер, 2009
5. Информатика и ИКТ. Практикум. 8–9 класс / Под ред. проф. Н.В. Макаровой. СПб.: Питер, 2009
6. Пивненко О.А. Adobe Photoshop для школьников. ВHV–Санкт-Петербург, 2009
7. Подосенина Т.А. Искусство компьютерной графики для школьников. ВHV–Санкт-Петербург, 2004

Для детей

1. Пивненко О.А. Adobe Photoshop для школьников. ВHV–Санкт-Петербург, 2009
2. М.Саймон, «Как создать собственный мультфильм», Москва, «NT Пресс», 2006г.
3. Подосенина Т.А. Искусство компьютерной графики для школьников. ВHV–Санкт-Петербург, 2004

Интернет-источники:

1. <http://www.drawmaster.ru/>
2. <https://photoshop-master.ru/>
3. <http://render.ru/>
4. <http://grafgip.ru/>

Бланк фиксации итогов входной диагностики

Объединение – _____ группа № _____, год обучения _____.

«___» _____ 20__ г.

№п\п	Фамилия, имя учащегося	Критерии					Итого	Примечание
		Уровень владения базовыми графическим и программами	Понимание основ композиции и дизайна	Чувство цвета и владение цветовыми схемами	Развитие творческого и креативного мышления	Мотивация к обучению графическому дизайну		
		Баллы						
		1-5	1-5	1-5	1-5	1-5		

Критерии оценки: количество баллов определяет педагог.

Высокий уровень: 20-25 баллов.

Средний уровень: 11-19 баллов.

Низкий уровень: 5-10

Требуют особого педагогического внимания:

- учащиеся с результатом менее 10 баллов;

- учащиеся с результатом более 20 баллов

Вопросы и задания для входной диагностики.

Теоретическая часть выполняется в виде ответа на поставленный вопрос в свободной форме. Для знакомства педагога с детьми.

Список вопросов:

1. Работали ли Вы ранее в программе Adobe Photoshop? Было ли это самостоятельно или на учебных занятиях?
2. Если работали ранее в Adobe Photoshop, укажите, что Вы создавали?
3. Какая Ваша цель освоения программы Adobe Photoshop?
4. Работали ли Вы ранее в программе Adobe Illustrator? Было ли это самостоятельно или на учебных занятиях?
5. Если работали ранее в Adobe Illustrator, укажите, что Вы создавали?
6. Какая Ваша цель освоения программы Adobe Illustrator?
7. Работали ли вы ранее в других графических редакторах? Что это за программы? Было ли это самостоятельно или на учебных занятиях?
8. Как Вы оцениваете свой навык рисования? Посещали ли Вы занятия по рисунку? Пользовались ли ранее графическим планшетом?
9. Какие Вы знаете сферы применения 2D графики?

Практическая часть выполняется с использованием ПК, в целях диагностики первоначальных способностей ребенка.

Задания:

1. Умение пользоваться ПК. Включать его, находить необходимые материалы. Подключать к нему дополнительное оборудование.
2. Умение пользоваться графическим планшетом. В практическую часть входит проверка навыков рисования. Повторения за педагогом.

Опросник для промежуточного контроля

Объединение «Графический дизайнер», группа № ____

Ф.И.О. учащегося _____ «__» _____ 20__ г.

Блок 1. Теория

№	Вопросы	Варианты ответов	Баллы
1.	Какой вид графики использует математические формулы для построения изображений и не теряет качество при увеличении?	а) Растровая графика б) Векторная графика в) Фрактальная графика г) 3D-графика	
2.	Слой (Layer) в Photoshop – это:	а) Инструмент для размытия б) Эффект для текста в) Настройка цвета г) Прозрачная плоскость, на которой можно размещать элементы изображения отдельно от других	
3.	Что такое композиция в дизайне?	а) Расположение и взаимосвязь элементов в работе б) Название фильтра в) Размер файла г) Количество слоев в палитре	
4.	Как называется прием, когда главный объект размещается не по центру, а на пересечении воображаемых линий,	а) Симметрия б) Правило третей в) Динамический ритм	

	делящих кадр на трети?	г) Контраст	
5.	Для чего важно давать слоям понятные названия и группировать их?	а) Чтобы файл открывался быстрее б) Чтобы уменьшить вес файла в) Чтобы не запутаться в сложной работе и эффективно ее редактировать г) Это требование программы, иначе она не сохранит файл.	
6.	Если в групповом проекте возникла идея, отличная от твоей, как стоит поступить?	а) Настоять на своем, так как моя идея лучше. б) Обсудить плюсы и минусы обеих идей, найти компромиссное решение. в) Перестать участвовать в проекте. г) Сразу согласиться с другим, даже если не нравится.	
7.	Почему важно соблюдать читабельность текста? (короткий ответ 1–2 предложения)	...	
8.	Растровая графика состоит из:	а) линий и форм по формуле б) пикселей в) точек, которые нельзя редактировать г) dpi	
9.	Векторная графика удобна, потому что:	а) теряет качество при увеличении б) не теряет качество при увеличении в) всегда весит больше, чем растровая	

		г) реалистичность изображения	
10.	Соедини формат и назначение:	PSD для печати без потерь JPG рабочий файл со слоями PNG картинка с прозрачностью	
		Итого	

Оценка результатов проводится по бальной системе, за каждый правильный ответ обучающийся получает один бал.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов:

Низкий уровень: 1-4 баллов

Средний уровень: 5-7 баллов

Высокий уровень: 8-10 баллов

Блок 2. Практика

Задача: сделать мини-постер А4 или открытку А5 в Photoshop с использованием графического планшета и базовых правил композиции на тему:

- «Моё хобби»
- «Мой город/район» (можно с местным символом, памятным местом)
- «Школьное событие» (концерт/турнир/выставка)

Техническое задание (обязательное)

1. Создай документ:

- А4: 2480×3508 px, 300 ppi (если «постер»)

- А5: 1748×2480 px, 300 ppi (если «открытка»)

Цвет: RGB (для экрана)

2. Используй минимум 6 слоёв, назови их понятно (пример: «фон», «объект», «текст» и т.п.).

3. Нарисуй минимум 1 элемент с помощью графического планшета (значок/персонаж/эмблема/узор и т.д.).

4. Добавь текст: заголовок + короткая фраза (или дата/слоган).

5. Применяй маску слоя или корректирующий слой (Levels/Curves/Hue-Saturation и т.п.) — 1 раз.

6. Сохрани:

- Фамилия_Имя_Тест.psd
- Фамилия_Имя_Тест.jpg

Требования к композиции (обязательное)

- есть главный объект (композиционный центр);
- соблюдена иерархия: заголовок заметнее, текст читаем;
- есть контраст (цвет/размер/форма);
- аккуратные отступы, нет «прилипаний» к краям.

Блоки заданий	Критерии оценивания практики	Макс. балл	Балл
А. Организация работы и цифровая грамотность (3 б.)	- слои названы/группированы - есть сохранения и финальный экспорт - порядок в файле, ничего не «потеряно» Вычесть 1 балл за каждый невыполненный/ выполненный некорректно критерий	3 балла	
В. Навыки Photoshop (3 б.)	- корректное использование кистей/планшета - маска или корректирующий слой - аккуратность (края, тени, заливки) Вычесть 1 балл за каждый невыполненный/ выполненный некорректно критерий	3 балла	
С. Композиция и дизайн (10 б.)	- композиционный центр и правило третей/баланс - цветовая гармония + контраст	3 балла	

	- типографика (читаемость, подбор шрифта/размеров) Вычесть 1 балл за каждый невыполненный/ выполненный некорректно критерий		
D. Творческая идея и завершённость	оригинальность/самовыражение - работа выглядит законченной Вычесть 5 баллов за каждый невыполненный/ выполненный некорректно критерий	10 баллов	
	Итого	19 баллов	

Оценка результатов проводится по бальной системе, за каждый правильный ответ обучающийся получает один бал.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов:

Низкий уровень: 1-9 баллов

Средний уровень: 10-14 баллов

Высокий уровень: 15-19 баллов

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО
ТВОРЧЕСТВА «СТАРТ+» НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

ПРИНЯТА

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от _____ № _____

УТВЕРЖДЕНА

Приказом от _____ № _____
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
к дополнительной общеразвивающей программе
«Графический дизайнер»**

1 год обучения
возраст учащихся 11-17

Разработчик: Колобова Анна Владимировна,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайнер» (далее – Программа) является программой **технической** направленности. Уровень освоения программы – **базовый**.

Курс обучения основам Графического дизайна позволит учащимся познакомиться с основами работы в таких графических редакторах, как: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator; получить общее представление о видах дизайна с использованием компьютерных технологий; получить необходимые теоретические знания и практические художественные навыки практически профессиональной работы в области графического дизайна, даст возможность учащимся принимать участие в разработке фирменного стиля компаний и упаковки различного вида сложности и функционального назначения, самостоятельно разрабатывать графические проекты. Очень важно для юных дизайнеров научиться алгоритму создания творческих графических проектов в графических редакторах, включая комплектацию документов для подачи проекта.

Задачи Программы

Обучающие

- формирование навыков работы в графических редакторах;
- получение представления о задачах и основных этапах создания графической работы;
- получение четкого представления об основных принципах создания логотипов, коллажей, афиш, различных элементов бренд-бука;
- приобретение способности высказывать суждение о художественных особенностях графики; умения обсуждать коллективные результаты художественно – творческой деятельности.

Развивающие

- развить навыки работы с инструментарием графических редакторов;
- способствовать развитию пространственного воображения учащихся;
- развить навыки использования алгоритмов при выполнении графической работы;
- формировать креативность и творческий подход к решению поставленной задачи;
- развивать внимание, умение концентрироваться на решении поставленной задачи.

Воспитательные

- сформировать навыки самостоятельной работы и самодисциплины;
- сформировать базу для ориентации учащихся в мире современных профессий;
- воспитывать уважение к труду и его результатам;
- укрепить дружбу, чувство товарищества и взаимопонимание.

Содержание программы

1. Введение

Теория: Знакомство с объединением. Правила техники безопасности. Инструктаж по ТБ и правилам поведения в компьютерном классе.

Практика: Входной контроль

2. Adobe Photoshop

Теория: Основы компьютерной графики. Знакомство с Adobe Photoshop. Параметры растрового изображения. Форматы графических изображений. Слои. Операции со слоями. Цветовые модели в *Adobe Photoshop*. Цветокоррекция изображений. Маска. Быстрая маска. Инструменты ретуши изображения. Фильтры. Галерея фильтров.

Практика: Настройки рабочей среды. Основные инструменты и способы выделения. Создание изображений по слоям. Работа с масками слоя. Ретуширование и коррекция изображений. Создание иллюстраций на выбор.

3. Промежуточная аттестация

Практика: Индивидуальная/ самостоятельная работа.

4. Adobe Illustrator

Теория: Настройки рабочей среды **Adobe Illustrator**. Параметры изображения: размер, разрешение, цветовые режимы. Выделение, перемещение, масштабирование, вращение, скос объекта. Инструмент «Форма». Кривые Безье. Типы узлов и сегментов.

Выбор цветовой модели в **Adobe Illustrator**. Цветовые модели. Типы заливок: однородная, градиентная, узорная, текстурная. Трассировка растровых изображений. Обработка контуров. Шрифты. Типы текста: фигурный, простой. Эффекты текста.

Практика: Фирменный стиль. Логотипы. Печатная реклама. Работа с модульной сеткой. Рекламная листовка. Афиша.

5. Творческая мастерская (разработка графических проектов)

Теория: Основные этапы дизайн проектов.

Практика: Разработка логотипа/эмблемы. Разработка эмблемы школы, команды. Практикум - выполнение эмблемы школы, команды. Разработка афиши мероприятия. Разработка и создание упаковки.

6. Конкурсное движение

Теория: Подготовка к участию в конкурсах

Практика: Участие в конкурсах

7. Промежуточная диагностика

Теория: Проектное Задание. Разработка Проекта.

Практика: Оформление проекта. Представление проектной работы.

8. Итоговое занятие

Теория: Подведение итогов.

Практика: Промежуточный контроль

Планируемые результаты

Личностные

Учащиеся

- сформируют навыки самостоятельной работы;
- сформируют базу для ориентации в мире современных профессий;
- разовьют внимание, умение концентрироваться на решении поставленной задачи;
- сформируют уважение к труду и его результатам;
- сформируют свойства творческой, активной личности.

Предметные

Учащиеся

- сформируют навыки работы в графических редакторах;
- познакомятся с принципами создания графической работы;
- получают четкое представление об основных принципах создания логотипов, коллажей, афиш, различных элементов бренд-бука.
- приобретут способность высказывать суждение о художественных особенностях графики; умение обсуждать коллективные результаты художественно – творческой деятельности.

Метапредметные

Учащиеся

- научатся активно использовать язык графического искусства для освоения содержания разных учебных предметов в школе;
- разовьют креативность и пространственное воображение;
- разовьют навыки использования алгоритмов при выполнении графической работы;
- сформируют креативность и творческий подход к решению поставленной задачи;
- разовьют внимание, умение концентрироваться на решении поставленной зад

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО
ТВОРЧЕСТВА «СТАРТ+» НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

ПРИНЯТА

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от _____ № _____

УТВЕРЖДЕНА

Приказом от _____ № _____
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
к дополнительной общеразвивающей программе
«Графический дизайнер»**

2 год обучения
возраст учащихся 11-17

Разработчик: Колобова Анна Владимировна,
педагог дополнительного образования

Особенности организации образовательного процесса

Рабочая программа «Графический дизайнер» первого года обучения составлена на основе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический дизайнер» **технической** направленности. Уровень освоения – **базовый**.

Дети с равными способностями и различного возраста (11-17 лет). У детей по-разному сформированы общеучебные навыки, умения ручного труда, организационно-волевые качества. Это требует применения в образовательном процессе методов визуализации теоретической информации, постепенного включения в образовательный процесс групповых форм деятельности, формирующих навыки продуктивного взаимодействия учащихся, и доли индивидуальной самостоятельной работы.

Задачи Программы

Обучающие:

1. Дать представление о видах компьютерной графики, способах обработки графической и цифровой информации.
2. Научить работать с графическими редакторами.
3. Научить рисованию с помощью графического планшета.
4. Познакомить с профессиональной терминологией.
5. Научить основам композиции в изобразительном искусстве.

Развивающие:

1. Развивать навык сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, а затем и профессиональной деятельности
2. Развивать способности к самовыражению в процессе создания собственных проектов.
3. Развивать интерес к компьютерной графике и дизайну.
4. Развивать творческий потенциал и художественный вкус в процессе создания индивидуальных и коллективных проектов.
5. Развивать способности ориентироваться в информационном пространстве.

Воспитательные:

1. Научить доводить начатую работу до конца.
2. Научить оценивать свои силы и работать в творческой группе.
3. Сформировать нравственные качества личности, как ответственность, трудолюбие, вежливость и патриотизм.

Содержание программы

1. Вводное занятие

Теория: Знакомство с объединением. Правила техники безопасности. Инструктаж по ТБ и правилам поведения в компьютерном классе.

Практика: Входной контроль

2. Adobe Illustrator

Теория: Повторение информации об основах интерфейса и инструментов Illustrator и принципах работы со слоями, направляющими, сетками. Типографика в графическом дизайне: шрифты и их классификация, правила типографического набора и верстки. Работа с векторной графикой: векторные объекты и их редактирование, методы рисования и модификации фигур. Цветоведение и палитры в Illustrator: цветовые модели и их применение, создание и редактирование цветовых тем, использование библиотек цветов.

Практика: Создание простых векторных иллюстраций: упражнения на рисование базовых фигур, композиция и стилизация простых иллюстраций. Разработка фирменного стиля: создание логотипа. Дизайн постера/плаката: работа с композицией и типографикой, использование векторных изображений и графических элементов. Проектирование обложки/упаковки: макетирование и компоновка элементов, применение текстур и эффектов.

3. Промежуточная аттестация

Практика: Индивидуальная/ самостоятельная работа.

4. Adobe After Effects

Теория: Введение в motion-графику и Adobe After Effects. Основы интерфейса и навигации в After Effects. Знакомство с рабочим пространством, панелями и инструментами. Принципы работы со слоями, камерами и эффектами. Анимация в After Effects. Основы анимации и ключевые кадры. Способы анимирования объектов и текста - Преобразования слоев (положение, вращение, масштаб)

Практика: Создание простых анимированных заставок: упражнения по анимации базовых фигур и текста, применение эффектов для создания динамики. Анимация инфографики.

5. Творческая мастерская (разработка графических проектов)

Теория: Основные этапы дизайн проектов.

Практика: Дизайн открытки или приглашения, Иллюстрация сказочного персонажа, Дизайн упаковки для продукта, Анимация логотипа или заставки. Визуализация инфографики в движении

6. Конкурсное движение

Теория: Подготовка к участию в конкурсах

Практика: Участие в конкурсах и чемпионатах

7. Итоговая аттестация

Теория: Разработка полноценного дизайн-продукта по выбору учеников

Практика: Представление и защита проектов

8. Итоговое занятие

Теория: Подведение итогов.

Практика: Рефлексия и саморефлексия

Планируемые результаты освоения Программы

Личностные:

Учащиеся

1. Научатся доводить начатое до конца.
2. Научатся оценивать свои силы и работать в творческой группе.
3. Приобретут такие нравственные качества личности, как ответственность, трудолюбие, вежливость и патриотизм.

Метапредметные:

Учащиеся

1. Научатся навыку сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, а затем и профессиональной деятельности
2. Разовьют способности к самовыражению в процессе создания собственных проектов.
3. Разовьют интерес к компьютерной графике и дизайну
4. Разовьют творческий потенциал и художественный вкус в процессе создания индивидуальных и коллективных проектов.

Предметные:

Учащиеся

1. Будут иметь представление о компьютерной графике.
2. Будут уметь работать с графическими редакторами.
3. Освоят рисование с помощью графического планшета.
4. Познакомятся с профессиональной терминологией.
5. Научатся основам композиции в изобразительном искусстве.

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО
ТВОРЧЕСТВА «СТАРТ+» НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

ПРИНЯТА

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от _____ № _____

УТВЕРЖДЕНА

Приказом от _____ № _____
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

реализации дополнительной общеразвивающей программы

«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР (КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА)»

на 2026-2027 учебный год

год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Всего учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год Группа 1			36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа

ПРИНЯТ
Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт – Петербурга
Протокол от _____ № _____

УТВЕРЖДЕН
Приказом от _____ № _____
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт – Петербурга
_____ О.Г. Подобаева

**Календарно-тематический план
рабочей программы «Графический дизайнер»
группа № 2, 1 год обучения, количество часов – 144
педагога дополнительного образования Колобова Анна Владимировна
на 2026/2027 учебный год**

№ З а н я т и я	Планируемая дата (дд.мм.гг)	Фактически ая дата	Раздел	Тема	Количество о часов	Форма занятия	Способы контроля
1.	12.09.2025		Вводное занятие	Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с объединением. Правила техники безопасности.	2	Аудиторное	Входной контроль Фронтальная/беседа наблюдение, опрос
2.	13.09.2025		Adobe Photoshop	Основы компьютерной графики. Знакомство с Adobe <i>Photoshop</i> . Настройки рабочей среды.	2	Аудиторное	наблюдение
3.	19.09.2025			Параметры растрового изображения. Форматы графических изображений.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
4.	20.09.2025			Работа со слоями: управление, трансформация и группировка слоев.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
5.	27.09.2025			Инструменты выделения: использование для точного вырезания объектов.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная

6.	03.10.2025			Основы рисования и закрашка: кисти, карандаши, ластики, заливки.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
7.	04.10.2025			Применение цвета: выбор палитр, градиенты, заливки и подбор оттенков.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
8.	10.10.2025			Работа с направляющими и сетками для точного макетирования.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
9.	17.10.2025			Типографика в графическом дизайне: работа с текстом и шрифтами.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
10.	18.10.2025			Импорт и обработка растровых изображений: коррекция, ретушь, оптимизация.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
11.	24.10.2025			Использование фильтров и эффектов: применение для визуализации.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
12.	25.10.2025			Основы композиции и макетирования: размещение и трансформация объектов.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
13.	31.10.2025			Работа с растровыми объектами: создание, редактирование, комбинирование.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
14.	01.11.2025			Техники коллажирования и фотомонтажа: выделение, наложение, интеграция.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
15.	07.11.2025			Использование масок и альфа-каналов: управление прозрачностью.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
16.	08.11.2025			Создание и редактирование кистей, узоров, текстур.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная

17.	14.11.2025			Работа с цветовыми схемами и палитрами: гармонизация дизайна.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
18.	21.11.2025			Управление слоями для многослойных макетов: организация и оптимизация.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
19.	22.11.2025			Использование режимов наложения слоев: достижение художественных эффектов.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
20.	28.11.2025			Интеграция 3D-объектов в графический дизайн: моделирование и текстурирование.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
21.	29.11.2025			Разработка иконок, кнопок и элементов интерфейса.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
22.	05.12.2025			Оптимизация графики для веб, мобильных и печатных носителей.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
23.	06.12.2025			Автоматизация рутинных задач с помощью записи и применения экшенов.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
24.	12.12.2025			Техники композиционного построения и гармонизации дизайн-макетов.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
25.	13.12.2025			Применение нестандартных фильтров и эффектов для художественной обработки.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
26.	19.12.2025		Промежуточная аттестация	Промежуточная аттестация.	2	Аудиторное	Промежуточный контроль
27.	20.12.2025			Работа с каналами для создания сложных композитных эффектов.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная

28.	26.12.2026			Управление освещением и тенями: создание объема и глубины в дизайне.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
29.	27.12.2026			Техники стилизации и художественной обработки изображений.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
30.	16.01.2026			Разработка фирменного стиля и брендинга с использованием Photoshop.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
31.	17.01.2026			Организация и управление многослойными проектами: структурирование и оптимизация.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
32.	31.01.2026		Adobe Illustrator	Введение в Adobe Illustrator: знакомство с интерфейсом.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
33.	06.02.2026			Работа с основными фигурами: рисование и редактирование.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
34.	07.02.2026			Использование инструментов рисования: карандаш, кисть, перо.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
35.	13.02.2026			Применение цвета: закрашка фигур, градиенты, цветовые схемы.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
36.	14.02.2026			Типографика в Illustrator: работа с текстом и шрифтами.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная

37.	20.02.2026			Трансформация и масштабирование объектов.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
38.	21.02.2026			Группировка и разгруппировка элементов.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
39.	27.02.2026			Использование направляющих и сетки для точного макетирования.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
40.	28.02.2026			Работа со слоями: управление, блокировка, скрытие.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
41.	06.03.2026			Копирование, дублирование и клонирование объектов.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
42.	07.03.2026			Применение эффектов и стилей к объектам.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
43.	13.03.2026			Использование библиотек и символов.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
44.	14.03.2026			Работа с контурами: редактирование и оптимизация.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
45.	20.03.2026			Создание и управление сложными фигурами.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
46.	21.03.2026			Применение патчей и градиентных сеток.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
47.	27.03.2026			Работа с текстовыми обтравками и фигурными текстами.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная

48.	28.03.2026			Использование инструментов трассировки для импорта растровых изображений.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
49.	03.04.2026			Применение эффектов отображения: тени, свечение, рефлексy.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
50.	04.04.2026			Создание и редактирование пользовательских кистей.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
51.	10.04.2026			Работа со слоями и масками для сложных композиций.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
52.	11.04.2026			Использование инструментов деформации и искажения.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
53.	17.04.2026			Управление цветом: цветовые модели, палитры, образцы.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
54.	18.04.2026			Автоматизация задач с помощью скриптов и плагинов.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
55.	24.04.2026			Подготовка векторных файлов для печати и публикации.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
56.	02.05.2026			Создание штрихкодов, QR-кодов и другой технической графики.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
57.			Творческая мастерская (разработка различных графических проектов)	Основные этапы дизайн проекта. Разработка логотипа/эмблемы.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
58.	08.05.2026			Основные этапы дизайн проекта. Разработка логотипа/эмблемы.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная

59.	15.05.2026			Разработка эмблемы школы, команды.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
60.	16.05.2026			Практикум - выполнение эмблемы школы, команды.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
61.	22.05.2026			Разработка афиши мероприятия.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
62.	23.05.2026			Разработка и создание упаковки.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
63.			Конкурсное движение	Подготовка и участие в конкурсах и соревнованиях.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
64.				Подготовка и участие в конкурсах и соревнованиях.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
65.				Подготовка и участие в конкурсах и соревнованиях.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
66.				Подготовка и участие в конкурсах и соревнованиях.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
67.				Подготовка и участие в конкурсах и соревнованиях.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
68.				Подготовка и участие в конкурсах и соревнованиях.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная

69.	29.05.2026		Промежуточная диагностика	Проектное Задание. Разработка Проекта.	2	Аудиторное	Промежуточный контроль
70.	30.05.2026			Оформление проекта.	2	Аудиторное	
71.	05.06.2026			Представление проектной работы.	2	Аудиторное	
72.	06.06.2026		Итоговое занятие	Подведение итогов.	2	Аудиторное	Фронтальная / Беседа-игра.
				Итого	144		

ПРИНЯТ
 Решением Педагогического совета
 ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
 Невского района Санкт – Петербурга
 Протокол от _____ № _____

УТВЕРЖДЕН
 Приказом от _____ № _____
 Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
 Невского района Санкт – Петербурга
 _____ О.Г. Подобаева

**Календарно-тематический план
 рабочей программы «Графический дизайн»
 группа № 1, 2 год обучения, количество часов – 144
 педагога дополнительного образования Колобова Анна Владимировна
 на 2026/2027 учебный год**

№ З а н я т и я	Планируемая дата (дд.мм.гг)	Фактически ая дата	Раздел	Тема	Количество о часов	Форма занятия	Способы контроля
1.			Вводное занятие	Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с объединением. Правила техники безопасности.	2	Аудиторное	наблюдение, опрос
2.			Adobe Illustrator	Создание серии объектов с использованием Blend.	2	Аудиторное	наблюдение
3.				Разработка орнамента с помощью Pathfinder.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
4.				Нарисовать простой предмет с объемом (например, стакан).	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
5.				Создание 3D-иконки или логотипа с помощью Effect > 3D Rotate.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
6.				Разработать фоновый паттерн для постера.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная

7.				Нарисовать фрукт или предмет быта с помощью Gradient Mesh.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
8.				Создание набора макетов для социальных сетей с несколькими Artboards.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
9.				Разработка фона с движущимися символами с помощью Symbol Sprayer.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
10.				Нарисовать картину в стиле watercolor.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
11.				Создание баннера с неоновыми элементами.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
12.				Разработка логотипа или плаката в минималистичном стиле.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
13.				Разработка афиши в ретро-стиле.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
14.				Создание кнопок или иконок для приложения в стиле плоского дизайна.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
15.				Разработка орнамента для интерьера в стиле арт-деко.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
16.				Создание постера с текстурами в грязном стиле (grunge).	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
17.				Разработка упаковки напитка с имитацией картонной текстуры.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная

18.				Разработка инфографики для школьного проекта.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
19.				Создание принта для футболки.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
20.				Создание полноценного брендбука для вымышленного бренда.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
21.				Разработка обложки и нескольких страниц книги.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
22.				Создание оригинальной наклейки для автомобиля.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
23.				Разработка 3D-макета упаковки для еды.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
24.				Создание анимированной открытки.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
25.				Разработка плаката для фильма.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
26.				Разработка текстуры для фона.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
27.				Создание серии иконок с использованием Symbols.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
28.				Нарисовать лицо животного с помощью Gradient Mesh.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная

29.			Промежуточная аттестация	Промежуточная аттестация.	2	Аудиторное	Промежуточный контроль
30.			Основы работы в программе <i>Adobe After Effects</i>	Разработка объекта с детальной прорисовкой света и тени.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
31.				Создание простой анимации значка.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
32.				Разработка кнопки с hover-эффектом для веб-дизайна.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
33.				Разработка электронного портфолио своих работ.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
34.				Создание серии визиток для вымышленного бренда.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
35.				Создание набора материалов для рекламной кампании.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
36.				Знакомство с интерфейсом Adobe After Effects: панели инструментов и основные элементы.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
37.				Создание первого проекта: работа с композицией (Composition).	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
38.				Работа со слоями: добавление изображений и текста.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная

39.				Основы анимации: перемещение объекта по прямой траектории.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
40.				Введение в ключевые кадры (Keyframes): как создать простую анимацию.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
41.				Изменение размера и масштабирования объекта во времени.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
42.				Поворот объекта: анимация вращения.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
43.				Создание простого текста и его анимация.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
44.				Эффекты перехода: создание базового fade-in/fade-out эффекта.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
45.				Работа с прозрачностью: изменение opacity для создания эффектов.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
46.				Анимация нескольких объектов одновременно: координация движений.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
47.				Создание дуги движения: анимация мяча или другого объекта.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
48.				Использование Parenting: связывание одного объекта с другим.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
49.				Добавление простых эффектов: глитч-эффект для текста.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная

50.				Работа с Expression: автоматическое следование одного объекта за другим.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
51.				Создание базовых форм с помощью Shape Layers.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
52.				Анимация Shape Layers: рисование линий и фигур.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
53.				Добавление цвета к Shape Layers: градиенты и заливки.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
54.				Применение Effect Presets: использование готовых эффектов программы.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
55.			Творческая мастерская (разработка различных графических проектов)	Основные этапы дизайн проекта. Разработка логотипа.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
56.				Разработка и создание упаковки.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
57.				Разработка и создание фирменного стиля.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
58.				Разработка и создание мокапов.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
59.				Экспорт и импорт материалов.			
60.				Создание анимированного ролика проекта.			
61.				Создание анимированного ролика проекта.			

62.				Разработка и создание презентации проекта.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
63.			Конкурсное движение	Подготовка и участие в конкурсах и соревнованиях.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
64.				Подготовка и участие в конкурсах и соревнованиях.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
65.				Подготовка и участие в конкурсах и соревнованиях.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
66.				Подготовка и участие в конкурсах и соревнованиях.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
67.				Подготовка и участие в конкурсах и соревнованиях.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
68.				Подготовка и участие в конкурсах и соревнованиях.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
69.			Итоговая диагностика	Проектное Задание. Разработка Проекта.	2	Аудиторное	Итоговый контроль
70.				Оформление проекта.	2	Аудиторное	
71.				Представление проектной работы.	2	Аудиторное	
72.			Итоговое занятие	Подведение итогов.	2	Аудиторное	Фронтальная / Беседа-игра.
				Итого	144		