

Государственное бюджетное общеобразовательное  
учреждение школа № 370  
Московского района Санкт-Петербурга

**Рассмотрено и принято**  
Педагогическим Советом  
ГБОУ школа № 370  
Московского района Санкт-Петербурга

Протокол от 30.08 2024 г. № 1

**Утверждено**  
Приказ от 30.08 2024 г. № 531/1  
Директор ГБОУ школа № 370  
Московского района Санкт-Петербурга

*Л.И. Пономарева*  
«30» 08 2024 г.



**Дополнительная общеразвивающая программа**  
**«Графический дизайн»**

Срок освоения: 1 год

Возраст обучающихся: 11-17 лет

Разработчик:  
Хельм Анна Глебовна  
Педагог дополнительного образования

## **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» создана с учётом социального заказа общества и требований к оформлению образовательных программ дополнительного образования детей в учреждениях дополнительного образования.

21-й век невозможно представить без дизайнеров. Эта профессия стала популярной и с появлением новых запросов появились новые ответвления у самой профессии. Например: дизайнер ландшафтов, дизайнер помещений, дизайнер видеоигр и так далее. Графический дизайнер — это специалист, который занимается визуальным оформлением различных символов, изображений и текстов. Выполняет работу он с помощью специальных компьютерных программ, промышленных технологий и компьютерной графики. Графический дизайнер сразу связан со многими сферами: занимается созданием и разработкой логотипов, наружной рекламы, шрифтов, обложки журналов и фирменный стиль бренда. Такой сотрудник должен обладать огромным количеством знаний и умений в таких сферах как искусство, реклама и брендинг.

**Актуальность** - программа адаптирована для учащихся с ограниченными возможностями здоровья. Задержка психического развития - темповое отставание развития психических процессов и незрелость эмоционально-волевой сферы у детей, которые потенциально могут быть преодолены с помощью специального организованного обучения и воспитания. Задержка психического развития характеризуется недостаточным уровнем развития моторики, речи, внимания, памяти, мышления, регуляции и саморегуляции поведения, примитивностью и неустойчивостью эмоций. В ходе реализации программы происходит формирование и систематизация знаний, развитие творческих способностей, воспитание творческой личности, которые наверняка помогут учащимся в жизни и при выборе будущей профессии. Программа дает возможность совместить процессы восприятия и изучения в области технологии, применить полученные знания на практике. Подросток не опирается слепо на авторитет педагога, он стремится иметь свое мнение, склонен к спорам и возражениям. В связи с этим автором предусмотрены такие виды деятельности, как защита исследовательских работ, беседы, диспуты, круглые столы, выступление перед аудиторией.

### **Возрастная группа и объём часов**

Программа рассчитана на 1 год обучения для детей 11-17 лет по модулям «Базовый» 81 час и «Продвинутый» 81 час. Модули реализуются независимо друг от друга и в любой последовательности. Принимаются дети без специальных знаний.

Занятия проводятся два раза в неделю. Программа рассчитана на 162 академических часа (у детей с ОВЗ академический час = 40 минутам). Занятия проводятся парно, по 2 в день по схеме: 40 минут занятий, 10 минут динамической паузы для предупреждения утомления и снижения работоспособности, а также разбора индивидуальных вопросов учащихся, далее еще 40 минут интенсивного учебного процесса. Для педагога данная пауза остается рабочим временем и равна 0,25 академического часа, как результат за одно парное занятие реализуется программа 2, 25 часа. Учитывая индивидуальные особенности развития детей, местные условия, интересы обучающихся, в программе возможны изменения в продолжительности и порядке прохождения тем.

Итого:  $72 \times 2,25 = 162$  академических часа образовательной программы.

Рекомендуемое количество учащихся в объединении - 12 человек.

## Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год			36	72	162	2 раза в неделю.

### Цели и задачи:

Основной целью изучения курса является овладение умениями использования графических редакторов векторной и растровой графики при создании цифровых изображений; профориентация учащихся.

Реализация намеченной цели осуществляется путём решения следующих **задач**:

### Образовательных:

#### Познакомить учащихся с:

- Основами композиции;
- Основами дизайна;
- Графическим редактором Adobe Photoshop;
- Графическими редактором Adobe Illustrator;
- Графическими редактором Adobe InDesign;
- Растровой и векторной графикой;
- Формированием архива;
- Работой с фирменными стилями;

### Развивающих:

#### Развивать у учащихся:

- Пользовательский навык работы на компьютере;
- Логическое мышление, внимание, память, фантазию, творческие способности;
- Художественный вкус, трудовую и творческую активность;
- Коммуникативные качества и навыки совместной деятельности в коллективе.

### Воспитывающих:

- **Воспитывать** чувство ответственности за результаты своего труда;
- **Формировать** установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимости действий нарушающих правовые, этические нормы работы с информацией;
  - **Воспитывать** стремление к самоутверждению через освоение компьютера и созидательную деятельность с его помощью;
  - **Воспитывать** личную ответственность за результаты своей работы на компьютере, за возможные свои ошибки;
  - **Воспитывать** потребность и умение работать в коллективе при решении сложных задач;
  - **Воспитывать** скромность, заботу о пользователе продуктов своего труда.

### **Формы и методы работы.**

При реализации программы, используются технология личностно-ориентированного обучения, дифференцированный подход, в воспитательном процессе – технология коллективной творческой деятельности.

В ходе реализации образовательной программы полученные в процессе учебной деятельности теоретические знания закрепляются на практических занятиях, отрабатываются умения и закрепляются приобретенные навыки.

Основными формами организации обучения являются:

- лекционные занятия, сообщения, беседы, экскурсии и имеют своей целью создание условий для развития способностей слушать и слышать, видеть и замечать, концентрироваться на нужном, наблюдать и воспринимать.

- индивидуальные занятия способствуют более качественному усвоению практических навыков и умений;

- групповые занятия обеспечивают дифференцированный подход к обучению, повышают качество теоретических знаний;

- зачет выявляет уровень прогресса воспитанников;

- включение детей в творческий процесс;

- выполнение самостоятельных работ помогает воспитаннику и педагогу видеть результаты образовательного процесса, способствует укреплению познавательного интереса, дает возможность корректировать образовательный процесс на индивидуальных занятиях;

- творческие работы позволяют видеть конечный результат образовательного процесса, выявляют уровень творчества каждого воспитанника;

- коллективные творческие дела помогают сплотить коллектив.

Образовательный процесс по программе организован по принципу ситуационного обучения таким образом, что у обучающихся остаётся большая свобода творчества, а результаты освоения предполагают наличие двух компонентов: творческого процесса разной сложности (поиск, исследование, постановка проблемы, поиск способа её решения) и получение продукта – то есть готового дизайнерского проекта, учебного кейса, изобретательской задачи.

*Основными методами обучения на занятиях являются:*

- практический (работа бумажных носителях и ПК);

- наглядный (иллюстрация, демонстрация, просмотр видеоматериалов);

- словесный (объяснение, рассказ, беседа, лекция, дискуссия);

- работа с литературой (чтение, изучение, конспектирование).

*Основные принципы обучения:*

- доступность;

- научность;

- наглядность;

- последовательность и системность;

- учет индивидуальных особенностей обучающихся.

### **Способы отслеживания и контроля результатов**

Оценивание и контроль деятельности учащихся осуществляется в форме творческих

отчетов. На творческий отчет каждый воспитанник представляет свою творческую, самостоятельную работу определенного уровня сложности. Оценивание работ производится по уровням: низкий, средний, высокий. При оценке творческих заданий применяется коллективная оценка, т.е. воспитанники сами оценивают каждую представленную творческую работу. Воспитанники на практических, творческих занятиях сами выбирают область деятельности, которая им интересна. Педагог поощряет инициативу и самостоятельность и, если возникает необходимость, корректирует технологическое, художественное направление в работе учащихся.

## Модуль «Базовый»

### Тематическое планирование

№	Наименование разделов и тем	Общее количество учебных часов
1.	Графический дизайн: хобби или будущая профессия.	17
2.	Работа с графическим редактором Photoshop.	38
3.	Выразительные средства дизайна.	20
	Резерв.	6
	<b>Итого</b>	<b>81</b>

### Календарно-тематическое планирование

№ занятия	Тема занятия.	Дата проведения	Примерное содержание занятий и практическая деятельность
1.	Введение. Знакомство.		Знакомство с учениками курса. Инструктаж по технике безопасности.
2.	Знакомство с профессией.		Беседа на тему «Кто такой графический дизайнер?».
3.	Основные правила дизайна.		Беседа на тему «Основные правила дизайна».
4.	Разбор тематического планирования.		Объявление тем, по которым необходимо собрать материалы и сроков отведённых для каждой темы.
5.	История возникновения дизайна.		Основные этапы исторического развития дизайна
6.	Психология цвета.		Психология цвета в дизайне и рекламе.
7.	Золотое сечение.		Изучение принципов золотого сечения.
8.	Композиция.		Основы композиции.
9.	Элементы и принципы дизайна.		Линии. Контур. Перспектива. Точка схода. Цвет. Текстура и фактура.
10.	Товарные знаки.		Знакомство с видами товарных знаков.
11.	Практика.		Отрисовка линий, контуров, перспективы. Точка схода. Цвет. Текстура и фактура. Товарные

			знаки.
12.	Практика.		Отрисовка линий, контуров, перспективы. Точка схода. Цвет. Текстура и фактура. Товарные знаки.
13.	Основы композиционного и графического решения.		Принципы построения композиции. Формальная композиция. Композиционное чувство меры.
14.	Основы композиционного и графического решения.		Построения композиции на бумажном носителе. Работа с пространством.
15.	Плакат. Афиша.		Этапы создания плаката. Последовательность работы над созданием плаката.
16.	Практика.		Разработка макета.
17.	Практика.		Создание плаката.
18.	Практика.		Пробное расположение объектов в кадре.
19.	Работа с формой.		Упрощение базовых форм в дизайне.
20.	Упрощение форм.		Работа с упрощением форм на бумажном носителе.
21.	Работа с линией.		Разбор изобразительных свойств линии.
22.	Линия.		Практическое занятие на основе изученного материала.
23.	Расположение объектов.		Самостоятельная работа по гармоничному расположению объектов.
24.	Понятие пространства.		Разбор полученных работ.
25.	Точка как выразительное средство.		Теоретическая часть.
26.	Точка как выразительное средство.		Практическое занятие по созданию динамичной композиции с помощью точки.
27.	Текстура.		Работа с текстурой.
28.	Текстура.		Создание текстуры с помощью ранее изученных выразительных средств.
29.	Цвет.		Работа с цветом, ассоциации.
30.	Цвет.		Практическая работа. Работа с цветом в заданной теме.
31.	Знакомство с графическим редактором Photoshop.		Базовые функции, возможности, поддерживаемые форматы.
32.	Знакомство с графическим		Работа с одним слоем. Заливка объектов.

	редактором Photoshop.		
33.	Знакомство с графическим редактором Photoshop.		Работа с двумя слоями. Заливка объектов.
34.	Практическая работа с графическим редактором Photoshop.		Масштабирование объектов.
35.	Практическая работа с графическим редактором Photoshop.		Перемещение объектов.
36.	Практическая работа с графическим редактором Photoshop.		Разбор основных функций работы со слоями.
37.	Практика.		Разработка макета плаката с графическим редактором Photoshop.
38.	Практика.		Создание плаката с графическим редактором Photoshop.
39.	Резерв.		Резервное занятие для продолжения работы с проектом.
40.	Резерв.		Резервное занятие для продолжения работы с проектом.
41.	Подготовка выставки.		Подготовка выставки для представления работ обучающихся и оценки достигнутых результатов.
42.	Выставка.		Организация открытой выставки. (Онлайн или офлайн).
43.	Кисти.		Разбор пакетов кистей в Photoshop.
44.	Пейзаж.		Пейзаж. Создание фантазийного пейзажа с помощью растровой графики.
45.	Практическая работа по созданию пейзажа.		Практическое занятие по теме пейзаж. Доработка полученных работ.
46.	Практическая работа по созданию		Практическое занятие по теме пейзаж. Доработка полученных работ.

	пейзажа.		
47.	Резерв.		Резервное занятие для продолжения работы с проектом.
48.	Резерв.		Резервное занятие для продолжения работы с проектом.
49.	Подготовка выставки.		Подготовка выставки для представления работ обучающихся и оценки достигнутых результатов.
50.	Выставка.		Организация открытой выставки. (Онлайн или офлайн).
51.	Возможности Photoshop в обработке фото.		Восстановление цвета черно-белой фотографии.
52.	Возможности Photoshop в обработке фото.		Восстановление поврежденных частей снимка.
53.	Изучение горячих клавиш для эффективной работы в Photoshop		Изучение горячих клавиш для эффективной работы в Photoshop.
54.	Изучение горячих клавиш для эффективной		Изучение горячих клавиш для эффективной работы в Photoshop.
55.	Изучение горячих клавиш для эффективной работы в Photoshop.		Изучение горячих клавиш для эффективной работы в Photoshop.
56.	Общая коррекция изображений.		Работа со слоями с использованием полученных знаний.
57.	Коррекция изображений.		Коррекция изображений с применением полученных знаний.
58.	Самостоятельное выполнение коллажей по теме пейзаж.		Самостоятельное выполнение коллажей с использованием материалов прошлых занятий.
59.	Коллаж.		Самостоятельное выполнение коллажей по теме пейзаж с использованием материалов прошлых занятий.
60.	Коллаж.		Создание фантазийного коллажа.
61.	Резерв.		Резервное занятие для продолжения работы с проектом.
62.	Резерв.		Резервное занятие для продолжения работы с

			проектом.
63.	Подготовка выставки.		Подготовка выставки для представления работ обучающихся и оценки достигнутых результатов.
64.	Выставка.		Организация открытой выставки. (онлайн или офлайн).
65.	Портрет.		Ретушь портрета.
66.	Работа с кожей.		Работа с кожей при коррекции.
67.	Фотомонтаж.		Работа с наложением объектов.
68.	Фотомонтаж.		Сведение нескольких изображений.
69.	Фотомонтаж.		Виды наложения.
70.	Фотомонтаж.		Выделение объекта разными инструментами.
71.	Маскирование.		Работа с выделением объектов с помощью масок.
72.	Маскирование.		Работа с выделением объектов с помощью масок.
73.	Перо.		Работа с пером.
74.	Перо.		Выделение объекта инструментом Перо.
75.	Выделение пером.		Выделение объекта инструментом Перо.
76.	Выделение пером.		Съемка движущихся объектов с высокой выдержкой.
77.	Шрифты.		Разбор шрифтов. История письменности.
78.	Разработка шрифта.		Разработка буквенных символов для шрифта на бумажном носителе.
79.	Типографика.		Основы типографики.
80.	Создание рекламного баннера.		Применение полученных знаний на практике.
81.	Выставка.		Организация открытой выставки. (онлайн или офлайн).

### **Критерии оценки результатов итоговой аттестации обучающихся**

#### **1. Теоретические знания**

Высокий уровень. Знает различные способы обработки изображений, основы создания фотомонтажа, меры безопасности.

Средний уровень. Знает общие сведения о графическом дизайне, меры безопасности, способы обработки изображений.

Низкий уровень. Знает основные способы обработки, меры безопасности.

#### **2. Практические умения**

Высокий уровень. Владеет большинством приемов фотомонтажа, различными приемами создания графических работ, производит художественную обработку фотографий и создает авторские коллажи.

Средний уровень. Владеет основными приемами фотомонтажа, умеет создавать различные графические изображения по инструктажу.

Низкий уровень. Владеет некоторыми приемами создания изображения, умеет

действовать по инструктажу.

### Материально-техническое обеспечение.

Для реализации содержания программы педагогу необходимо иметь как минимум:

1. Персональный компьютер - 3 шт.
2. Принтер - 1 шт.

### Планируемые результаты внеурочной деятельности:

В процессе учебной деятельности воспитанники должны:

- приобрести социальные знания, понимание социальной реальности и повседневной жизни;
- сформировать в себе позитивное отношение к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом;
- приобрести опыт самостоятельного социального действия;
- овладеть приемами правильного пользования инструментами, приборами и приспособлениями
- уметь художественно оформлять работы;
- выработать личностные качества: усидчивость, аккуратность, точность.

Содержание программы предусматривает подведение воспитанников к осознанному выбору одной из рабочих профессий по профилю - По завершению изучения данной программы воспитанники должны овладеть следующими знаниями, умениями и навыками:

- принципами организации рабочего места и навыком соблюдения основных правил техники безопасности;
- основными понятиями графического изображения;
- навыками компьютерной обработки фотографии;
- пониманием назначения и функций графических редакторов;
- пониманием основ композиции;
- владением базовыми принципами создания авторской работы.

### Модуль «Продвинутый»

#### Тематическое планирование

№	Наименование разделов и тем	Общее количество учебных часов
1.	Практическая работа с графическим редактором Illustrator.	30
2.	Практическая работа с графическим редактором InDesign.	4
3.	Основы фирменного стиля.	22
4.	Работа с различными векторными объектами.	8
5.	Теоретические занятия, разработки проектов.	9
	Резерв	8
	<b>Итого</b>	<b>81</b>

### Календарно-тематическое планирование

№ занятия	Тема занятия	Дата проведения	Примерное содержание занятий и практическая деятельность
1.	Введение. Знакомство.		Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с новым программным обеспечением.
2.	Знакомство с векторной графикой.		Беседа на тему «Что такое векторная графика? Ее отличия от растровой графики».
3.	Виды полиграфической продукции.		Беседа на тему «Виды полиграфической продукции».
4.	Разбор тематического планирования.		Объявление тем, по которым необходимо собрать материалы и сроков отведённых для каждой темы.
5.	История возникновения компьютерной графики.		Основные этапы исторического развития компьютерной графики.
6.	Векторная графика как математическая формула.		Особенности масштабирования векторной графики.
7.	Золотое сечение.		Расширенное изучение принципов золотого сечения.
8.	Композиция.		Основы композиции. Изучение композиции с практическим применением.
9.	Знаковый логотип.		История брендинга.
10.	Знаковый логотип.		Знакомство с видами товарных знаков.
11.	Практика. в группах.		Будучи разными дизайнерскими агентствами, создать знаковый логотип по запросу заказчика.
12.	Практика. в группах.		Будучи разными дизайнерскими агентствами, создать знаковый логотип по запросу заказчика.
13.	Практика. в группах.		Будучи разными дизайнерскими агентствами, создать знаковый логотип по запросу заказчика.
14.	Практика. в группах.		Будучи разными дизайнерскими агентствами, создать знаковый логотип по запросу заказчика.
15.	Основы фирменного стиля.		Основные компоненты, константы фирменного стиля. Девиз. Товарный знак.
16.	Основы фирменного стиля.		Создание девиза для фантазийного проекта.

17.	Основы фирменного стиля.		Создание базового комплекта визуальных носителей фирменного стиля.
18.	Основы фирменного стиля.		Разбор полученных работ. Защита проектов.
19.	Резерв.		Резервное занятие для продолжения работы с проектом.
20.	Резерв.		Резервное занятие для продолжения работы с проектом.
21.	Подготовка выставки.		Подготовка выставки для представления работ обучающихся и оценки достигнутых результатов.
22.	Выставка.		Организация открытой выставки. (Онлайн или офлайн).
23.	Разработка печатной продукции.		Создание фирменного бланка.
24.	Разработка печатной продукции.		Разбор ошибок.
25.	Разработка печатной продукции.		Разработка визитки.
26.	Разработка печатной продукции.		Разбор ошибок.
27.	Разработка печатной продукции.		Разработка буклета.
28.	Разработка печатной продукции.		Разбор ошибок.
29.	Футболка, фирменный пакет, авторучка.		Значение упаковки. Её роль и место.
30.	Носители фирменного стиля.		Работа с цветом, ассоциации.
31.	Цвет.		Практическая работа. Работа с цветом в заданной теме.
32.	Знакомство с графическим редактором Illustrator.		Базовые функции, возможности, поддерживаемые форматы.

33.	Знакомство с графическим редактором Illustrator.		Работа с одним слоем. Заливка объектов.
34.	Знакомство с графическим редактором Illustrator.		Работа с двумя слоями. Заливка объектов.
35.	Практическая работа с графическим редактором Illustrator.		Масштабирование объектов.
36.	Практическая работа с графическим редактором Illustrator.		Перемещение объектов.
37.	Практическая работа с графическим редактором Illustrator.		Разбор основных функций работы со слоями.
38.	Практика.		Разработка простого векторного логотипа с помощью Illustrator.
39.	Практика.		Разработка дополнительной айдентики с помощью Illustrator.
40.	Резерв.		Резервное занятие для продолжения работы с проектом.
41.	Резерв.		Резервное занятие для продолжения работы с проектом.
42.	Подготовка выставки.		Подготовка выставки для представления работ обучающихся и оценки достигнутых результатов.
43.	Выставка.		Организация открытой выставки. (Онлайн или офлайн).
44.	Сложные формы.		Создание сложных форм с помощью совмещения графических элементов.
45.	Мульт - герой.		Создание мультипликационного героя с помощью векторной графики.
46.	Мульт - герой.		Создание мультипликационного героя с помощью векторной графики.
47.	Мульт - герой.		Создание мультипликационного героя с помощью векторной графики.
48.	Резерв.		Резервное занятие для продолжения работы с

			проектом.
49.	Резерв.		Резервное занятие для продолжения работы с проектом.
50.	Подготовка выставки.		Подготовка выставки для представления работ обучающихся и оценки достигнутых результатов.
51.	Выставка.		Организация открытой выставки. (Онлайн или офлайн).
52.	Возможности Illustrator.		Расширенная теоретическая лекция.
53.	Возможности Illustrator.		Работа Illustrator в сочетании с Photoshop.
54.	Изучение горячих клавиш для эффективной работы в Illustrator.		Изучение горячих клавиш для эффективной работы в Illustrator.
55.	Изучение горячих клавиш для эффективной работы в Illustrator.		Изучение горячих клавиш для эффективной работы в Illustrator.
56.	Изучение горячих клавиш для эффективной работы в Illustrator.		Изучение горячих клавиш для эффективной работы в Illustrator.
57.	Сочетание векторной графики с растровой.		Работа со слоями с использованием полученных знаний.
58.	Сочетание векторной графики с растровой.		Монтаж с использованием двух графических редакторов.
59.	Самостоятельное выполнение коллажей по теме пейзаж.		Самостоятельное выполнение коллажей с использованием материалов прошлых занятий.
60.	Использование меню палитр.		Использование меню палитр.
61.	Использование меню палитр.		Использование меню палитр.
62.	Монтажные области.		Навигация по нескольким монтажным областям.

63.	Монтажные области.		Навигация по нескольким монтажным областям.
64.	Поиск ресурсов при работе с Illustrator.		Поиск ресурсов при работе с Illustrator..
65.	Поиск ресурсов при работе с Illustrator.		Выполнение индивидуального проекта.
66.	Упаковка.		Создание брендированной упаковки.
67.	Упаковка.		Создание брендированной упаковки.
68.	Фирменный стиль. Итоговая работа.		Выбор темы и предметной области для создания фирменного стиля.
69.	Разработка элементов фирменного стиля.		Пакетная разработка элементов фирменного стиля.
70.	Разработка элементов фирменного стиля.		Пакетная разработка элементов фирменного стиля.
71.	Разработка элементов фирменного стиля.		Пакетная разработка элементов фирменного стиля.
72.	Разработка элементов фирменного стиля.		Пакетная разработка элементов фирменного стиля.
73.	Брендбук.		Разбор примеров брендбуков и их обязательных элементов.
74.	Знакомство с графическим редактором InDesign.		Базовые функции, возможности, поддерживаемые форматы.
75.	Знакомство с графическим редактором InDesign.		Создание многостраничного документа. Работа с шаблонами.
76.	Верстка брендбука в графическом редакторе InDesign.		Верстка брендбука в графическом редакторе InDesign.
77.	Верстка		Верстка брендбука в графическом редакторе

	брендбука в графическом редакторе InDesign.		InDesign.
78.	Резерв.		Резервное занятие для продолжения работы с проектом.
79.	Резерв.		Резервное занятие для продолжения работы с проектом.
80.	Подготовка выставки.		Подготовка выставки для представления работ обучающихся и оценки достигнутых результатов.
81.	Выставка.		Организация открытой выставки.

### **Критерии оценки результатов итоговой аттестации обучающихся**

#### **1. Теоретические знания**

Высокий уровень. Знает различные способы создания векторных форм, основы сфер применения векторной графики, меры безопасности.

Средний уровень. Знает общие сведения о векторной графике, меры безопасности, способы работы с векторной графикой.

Низкий уровень. Знает основные способы применения векторной графики, меры безопасности.

#### **2. Практические умения**

Высокий уровень. Владеет большинством приемов работы с векторной графикой, различными приемами создания фирменных стилей, создает пакетные авторские проекты, освоил базовые навыки верстки.

Средний уровень. Владеет большинством приемов работы с векторной графикой, различными приемами создания фирменных стилей по инструктажу.

Низкий уровень. Владеет некоторыми приемами создания изображения, умеет действовать по инструктажу.

### **Материально-техническое обеспечение.**

Для реализации содержания программы педагогу необходимо иметь как минимум:

Персональный компьютер - 3 шт.

Телевизор/проектор - 1 шт.

### **Планируемые результаты внеурочной деятельности:**

В процессе учебной деятельности воспитанники должны:

- приобрести социальные знания, понимание социальной реальности и повседневной жизни;

- сформировать в себе позитивное отношение к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом;

- приобрести опыт самостоятельного социального действия;

- овладеть приемами правильного пользования инструментами, приборами и программным обеспечением;

- уметь художественно оформлять собственные проекты;

- выработать личностные качества: усидчивость, аккуратность, точность.

Содержание программы предусматривает подведение воспитанников к осознанному выбору одной из рабочих профессий по профилю - По завершению изучения данной программы воспитанники должны овладеть следующими знаниями, умениями и навыками:

- принципами организации рабочего места и навыком соблюдения основных правил техники безопасности;
- основными понятиями дизайна;
- навыками работы с векторной графикой;
- навыками создания логотипа;
- понятием об элементарной многостраничной верстке;
- навыками создания фирменного стиля.

**Информационные источники**  
**Список литературы для педагога:**

1. Примерные программы внеурочной деятельности. Москва «Просвещение», 2011