

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ЛИПЕЦКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЛИПЕЦКОЙ ОБЛАСТИ»

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБУ ДО
«Центр дополнительного образования
Липецкой области»

И.А. Малько
«_28_» _08_ 2020 года

Принято педагогическим советом
Протокол от 28.08.2020 г. № 45

Рассмотрено на методическом совете
Протокол от 20.08.2020 г. № 3

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ МАРШРУТ**

**(К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЕ)
художественной направленности
«Графический дизайн (продвинутый уровень)»**

Возраст учащихся: 13-17 лет

Срок реализации: 3 года

Автор-составитель:

Кондратьева Татьяна Владимировна,
педагог дополнительного образования

г. Липецк, 2020 год

Рабочая программа

Группа №1 1-ый год обучения

Работает в составе одной учебной группы.

Возраст обучающихся 13 - 17 лет.

Занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 часа, на базе ГБУ ДО «Центр дополнительного образования Липецкой области».

Понедельник 18.10 – 19.50

Вторник 18.10 – 19.50

Среда 18.10 – 19.50

Дата проведения	Теория	Время (мин)	Практика	Время (мин)	Др. формы работы (беседы, игры, упражнения, тренинги)	Время (мин)	Кол-во часов
1	2	3	4	5	6	7	8
	Вводное занятие Знакомство с планом работы Инструктаж по технике безопасности на занятиях	45	Рисование по теме «Ах лето...»	45			2
	Рисунок. Скетчи птиц	45	Наброски птиц по выбору	45			2
	Рисунок. Скетчи животных	45	Наброски животных по выбору	45			2
			Наброски животных по выбору	90			2
			Наброски животных по выбору	90			2
	Понятие верстки. История верстки. Правила верстки	90					2
	Текстовые редакторы. Adobe InDesign. Функции программы	45	Изучение интерфейса и инструментария программы	45	Игра «оригами в машиностроении»		2
	Создание многостраничных макетов, работа с шаблонами верстки, мастер-шаблон	45	Изучение мастера шаблонов	45			2
			Изучение мастера шаблонов	90			2
	Освоение возможностей работы с текстом, редакция параметров абзацев	45	Изучение работы с текстом	45	Тестирование «что вы знаете о крепеже»		2
			Изучение работы с текстом	45			2
	Изучение особенностей различных форматов	45	Изучение особенностей различных форматов	45	Игра «проектное бюро»		2

	Импорт изображений и работа с ними	45	Импорт изображений и работа с ними	45			2
	Текстовые фреймы	45	Изучение сетки фреймов и простых фреймов	45			2
			Изучение сетки фреймов и простых фреймов	90			2
	Предпечатная подготовка	45	Верстка страниц для книги	45			2
			Верстка страниц для книги	90			2
			Верстка страниц для книги	90	Игра «кто точнее?»		2
			Верстка страниц для книги	90			2
	Работа со страницами. Создание книг	45	Добавление пустых страниц. Работа со страницами-шаблонами.	45			2
			Создание сложных разворотов. Настройка макета.	90			2
			Создание книг	90	Игра «от эскиза до моста»		2
	Векторные графические редакторы. Обзор графических редакторов.	90					2
	AdobeIllustrator. Функции программы. Основные инструменты. Создание фигур с помощью оригинальных кистей, возможности настройки и расширенное управление контурами	45	Создание фигур с помощью оригинальных кистей, возможности настройки и расширенное управление контурами	45	Игра «прилипни к линии»		2
			Создание фигур с помощью оригинальных кистей, возможности настройки и расширенное управление контурами	90			2
	Накладывание градиента на объекты	45	Накладывание градиента на объекты	45			2
			Накладывание градиента на объекты	90			2
	Работа с палитрой	45	Работа с палитрой	45			2
	Работа с заливками	45	Работа с заливками	45	Игра «от лего до самолета»		2
	Работа с обводками и эффектами	45	Работа с обводками и эффектами	45			2
			Работа с обводками и эффектами	90			2
	Работа с графическими файлами	45	Работа с графическими файлами	45	Игра «закрепи балку»		2
	Работа с графическими	45	Работа с графическими	45			2

	файлами		файлами				
	Работа с графическими файлами	45	Работа с графическими файлами	45			2
	Работа с графическими файлами	45	Работа с графическими файлами	45			2
	Работа с графическими файлами	45	Работа с графическими файлами	45			2
	Работа с графическими файлами	45	Работа с графическими файлами	45			2
	Создание многостраничных файлов с сохранением информации о слоях Illustrator	45	Создание многостраничных файлов с сохранением информации о слоях Illustrator	45	Игра «оригами в машиностроении»		2
	Создание многостраничных файлов с сохранением информации о слоях Illustrator	45	Создание многостраничных файлов с сохранением информации о слоях Illustrator	45			2
	Создание многостраничных файлов с сохранением информации о слоях Illustrator	45	Создание многостраничных файлов с сохранением информации о слоях Illustrator	45			2
	Создание многостраничных файлов с сохранением информации о слоях Illustrator	45	Создание многостраничных файлов с сохранением информации о слоях Illustrator	45	Тестирование «что вы знаете о крепеже»		2
	Создание многостраничных файлов с сохранением информации о слоях Illustrator	45	Создание многостраничных файлов с сохранением информации о слоях Illustrator	45			2
	Размещение текста в любой среде, с поддержкой шрифтов в OpenType, управление стилями символов и абзацев	45	Размещение текста, управление стилями символов и абзацев	45	Игра «проектное бюро»		2
	Размещение текста в любой среде, с поддержкой шрифтов в OpenType, управление стилями символов и абзацев	45	Размещение текста, управление стилями символов и абзацев	45	Игра «оригами в машиностроении»		2
	Размещение текста в любой среде, с поддержкой шрифтов в OpenType, управление стилями символов и абзацев	45	Размещение текста, управление стилями символов и абзацев	45			2
	Размещение текста в любой среде, с поддержкой шрифтов в OpenType, управление стилями символов и абзацев	45	Размещение текста, управление стилями символов и абзацев	45			2
	Размещение текста в любой среде, с поддержкой шрифтов в OpenType, управление стилями символов и абзацев	45	Размещение текста, управление стилями символов и абзацев	45	Игра «оригами в машиностроении»		2

	OpenType, управление стилями символов и абзацев					
	Фирменный стиль. Понятие фирменного стиля. Продукты Brandbook	90			Тестирование «типы сварки»	2
	Разработка собственного фирменного стиля и продуктов Brandbook. Разработка логотипа	45	Разработка логотипа	45		2
	Разработка логотипа	45	Разработка логотипа	45		2
			Разработка логотипа	45	Игра «как собрать стол»	2
			Разработка логотипа	45		2
	Размещение логотипа на мокапе	45	Размещение логотипа на мокапе	45		2
	Размещение логотипа на мокапе	45	Размещение логотипа на мокапе	45		2
			Разработка продуктов Brandbook	90	Игра «оригами в машиностроении»	2
			Разработка продуктов Brandbook	90		2
			Разработка продуктов Brandbook	90		2
			Разработка продуктов Brandbook	90	Тестирование «что вы знаете о крепеже»	2
			Разработка продуктов Brandbook	90		2
			Разработка продуктов Brandbook	90	Игра «проектное бюро»	2
			Разработка продуктов Brandbook	90	Игра «оригами в машиностроении»	2
			Разработка продуктов Brandbook	90		2
			Разработка продуктов Brandbook	90		2
			Разработка продуктов Brandbook	90	Тестирование «что вы знаете о крепеже»	2
			Разработка продуктов Brandbook	90		2
			Разработка продуктов Brandbook	90	Игра «проектное бюро»	2
			Разработка продуктов Brandbook	90	Игра «оригами в машиностроении»	2
			Разработка продуктов Brandbook	90		2
			Разработка продуктов Brandbook	90		2

			Разработка продуктов Brandbook	90	Тестирование «что вы знаете о крепёже»		2
			Разработка продуктов Brandbook	90			2
	Итоговое занятие	30			Выставка работ	60	2

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативные документы

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ.
2. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р.
3. Распоряжение правительства РФ от 04.09. 2014 № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей».
4. Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Приказ №1008 отменен).
5. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды».
6. Приказ Министерства просвещения РФ от 2 декабря 2019 г. № 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды».
7. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 6 июля 2018 г. № 1375, об утверждении Плана основных мероприятий до 2020 года, проводимых в рамках Десятилетия детства.
8. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» - приложение к протоколу заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. №3.

Список литературы для педагогов

1. CorelDRAW, Москва, 2006
2. Бурлаков М. И. Самоучитель Adobe Illustrator CS, Москва, 2006
3. Ландер А.А. Самоучитель Adobe InDesign CS5, Москва, 2011
4. Пономаренко С. Adobe Illustrator CS, Санкт-Петербург, 2008
5. Сергеев А.П., Кущенко С. В. Основы компьютерной графики.
6. Смолина М. А. Adobe Illustrator CS, Москва, 2009
7. Хачирова М. Г. Adobe Photoshop CS5, Санкт-Петербург, 2008
8. Шушан Р. Дизайн и компьютер, Москва, 2004
9. Яцюк О.Г. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий, Москва, 2009
10. Яцюк О.Г., Романычева Э.Т. Компьютерные технологии в дизайне

ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ

результатов аттестации учащихся

ВХОДНОЙ КОНТРОЛЬ

Срок проведения: сентябрь

Цель: исследование имеющихся навыков и умений у учащихся.

Форма проведения: собеседование, творческое задание.

Содержание аттестации:

1. Изобразить на рисунке: Фрукт или овощ, человека, животное (любыми принадлежностями для рисования).
2. Просмотр имеющихся рисунков учащегося (если есть).
3. Вопросы на знание цветов палитры

Форма оценки: уровень (высокий, средний, низкий).

Критерии оценки уровня: Положительный или отрицательный ответ на вопросы.

№ п/п	параметры оценки	критерии оценки		
		высокий уровень	средний уровень	низкий уровень
1.	Изображение элементов неживой природы, человека, животного	человек, животное и неживая природа на рисунке хорошо прорисованы, имеется четкая штриховка и проработка деталей.	человек, животное и неживая природа на рисунке прорисованы с, но без изображения мелких деталей	человек и неживая природа на рисунке изображены схематично, животное на рисунке трудноузнаваемо
2.	Просмотр имеющихся рисунков учащегося	наличие папки с хорошо нарисованными рисунками на разную тематику	2-3 рисунка со средним изображением, тематика рисунков - однообразная	рисунков нет или мало и схематичные
3.	Знание цветов палитры	Знает три основных цвета, вторичные и третичные цвета палитры и может воспроизвести замес краски на палитре.	знает несколько цветов палитры (около 10) и их оттенки, умеет смешивать основные цвета с целью получения вторичных и третичных цветов	знает только основные цвета палитры (красный, желтый, синий)

Методика определения результата. Положительный результат (+) по трём заданиям – высокий уровень, по двум заданиям – средний уровень, по одному заданию или при невыполнении двух или трёх заданий (-) – низкий уровень.

Форма фиксации результата: протокол

№ п/п	Параметры оценки	Оценка + или -
1.	Изображение элементов неживой природы, человека, животного	

2.	Просмотр имеющихся рисунков учащегося	
3.	Знание цветов палитры	

ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ

Форма проведения: творческое задание.

№	Параметры оценки	Критерии оценки
1	Композиционное размещение на листе	+/-
2	Разложение объекта на простые геометрические фигуры	+/-
3	Составление и развитие сюжета	+/-
4	Получение нужного цвета при помощи смешения красок.	+/-
5	Применение планов в изображении	+/-
	Итого	

Уровень учащегося определяется по количеству набранных «+»:

4+, 5+ – I категория (высокий уровень);

4+, 3+ – II категория (средний уровень);

2+, 1+, 0+ – III категория (низкий уровень).

ПРОМЕЖУТОЧНАЯ (ИТОГОВАЯ) АТТЕСТАЦИЯ

Срок проведения: май.

Цель: оценка роста качества исполнительского мастерства за учебный год (промежуточная аттестация) и за весь период обучения (итоговая аттестация).

Форма проведения: собеседование, творческое задание, выставка работ.

Содержание аттестации. Сравнительный анализ качества выполненных работ начала и конца учебного года (выявление роста качеств исполнительского мастерства).

Форма оценки: уровень (высокий, средний, низкий).

Приложение 3

Критерии оценивания обучающихся

№ группы: _____

Дата: _____

№	ФИО обучающегося	Сложность продукта (по шкале от 0 до 5 баллов)	Соответствие продукта поставленной задаче (по шкале от 0 до 5 баллов)	Презентация продукта. Степень владения специальными терминами (по шкале от 0 до 5 баллов)	Степень увлеченности процессом и стремления к оригинальности (по шкале от 0 до 5 баллов)	Кол-во вопросов и затруднений (шт. за одно занятие)
1						
2						

3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						