



Департамент образования Администрации Надымского района

РАСМОТРЕНО И ОБСУЖДЕНО

на заседании научно-методического совета школы
Протокол № 1

от «27» августа 2021 г.

(подпись) Жамойда О.Н.
(Ф.И.О)

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по ВР
МОУ «Средняя общеобразовательная школа № 6 с углубленным изучением отдельных предметов», г. Надым,

(подпись) Гифатуллин А.Ш.
(Ф.И.О)
«27» августа 2021 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МОУ
«Средняя общеобразовательная школа № 6 с углубленным изучением отдельных предметов», г. Надым,

(подпись) Ткач В.А.
(Ф.И.О)
«31» августа 2021 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности студия графического дизайна «Креатив»

Возраст обучающихся: 12-16 лет

Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:

Базарбаева Эльвина Ромелевна
педагог дополнительного

образования

06-13

Надым

ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Название программы	Студия графического дизайн «Креатив»
Направленность программы	художественная
Уровень программы	базовый
Цель	формирование представления о художественно-проектной деятельности в области графического дизайна и компьютерной графики, в условиях технологически развитого общества.
Задачи	<ul style="list-style-type: none"> • формировать знания, умения, навыки выполнения художественных работ оформительского, рекламного и шрифтового характера средствами компьютерной графики; • развивать художественно-проектную компетенцию в области графического дизайна и компьютерной графики в условиях современного производства; • формировать знания о составляющих производственного и технологического процесса в деятельности дизайнерских организаций; • формировать знания об использовании методов творческой деятельности для решения художественно-творческих задач; • развивать самостоятельность и способность учащихся решать творческие и изобретательские задачи; • развивать эстетического чувства и художественной инициативы учащихся средствами графического дизайна. • развивать умения работать в команде, коммуникативные и организаторские способности.
Ожидаемые результаты освоения программы	Создание изображений и объектов графического дизайна в графических редакторах
Срок реализации программы	2 года
Количество часов в неделю/год	4 часа/144 ч
Возраст обучающихся	12-16 лет
Формы занятий	Теоретические и практические занятия, соревнования, тестирования, экскурсии, проекты, игра, мастер-класс, выставка, конкурсы
Методическое	

обеспечение	
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)	<ul style="list-style-type: none">- художественные принадлежности;- компьютеры персональные;- магнитная доска,- графический планшет;- цветной многофункциональный принтер.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная обжеразвивающая программа «Студия графического дизайн «Креатив» (далее Программа) является компилятивной и разработана в соответствии с требованиями спецификации стандартов JuniorSkills (WorldSkills) по знаниям, умениям и навыкам, которыми должны обладать участники чемпионата по компетенции «Графический дизайн».

В связи с развитием рекламы и других средств массовой информации, графический дизайн является динамично развивающимся направлением деятельности в области дизайна, так как в остро стоит потребность в грамотно выполненном дизайне, средствами компьютерной графики. Для качественного создания дизайн-решений необходимо внимательно подходить к каждому этапу, начиная от идеи до реализации дизайн-продукта. Специалист данного направления должен сочетать в себе профессиональные компетенции в области дизайна, программных продуктов и современных технологий производства, а также коммуникативной компетенцией.

Целью программы является формирование у учащихся компетенций в области графического дизайна и современных технологий производства, способствующих профессиональному самоопределению.

Основными задачами образовательной программы являются:

- формировать знания, умения, навыки выполнения художественных работ оформительского, рекламного и шрифтового характера средствами компьютерной графики;
- развивать художественно-проектную компетенцию в области графического дизайна и компьютерной графики в условиях современного производства;
- формировать знания о составляющих производственного и технологического процесса в деятельности дизайнерских организаций;
- формировать знания об использовании методов творческой деятельности для решения художественно-творческих задач;
- развивать самостоятельность и способность учащихся решать творческие и изобретательские задачи;
- развивать эстетического чувства и художественной инициативы учащихся средствами графического дизайна.
- развивать умения работать в команде, коммуникативные и организаторские способности.

Программа состоит из четырех взаимосвязанных разделов:

1. Мой сказочный герой.
2. Конкурс «Бренд моего класса».
3. Профи-проба «Школьная типография».
4. Социальная акция «Мне не все равно!».

Осваивая модуль программы «Мой сказочный герой» обучающиеся придумывают сюжет сказки/комикса, рисуют эскизы героев и иллюстрации на бумаге, далее создают иллюстрации сказки в графическом редакторе Gimp, печатают и создают книгу.

Модуль «Конкурс «Бренд моего класса» включает в себя изучение понятия логотипа и элементов бренда. На практике обучающиеся создают эмблему класса, девиз и оформление класса. По итогам создания бренда проходит конкурс и выявляются победители и призеры.

Модуль «Профи-проба «Школьная типография» изучает основы и виды компьютерной графики, основы работы в графических редакторах, требования к подготовке печатных макетов, а также знакомятся с современным инструментом дизайнера – графическим планшетом. Модуль направлен на создание различных объектов дизайна в разных техниках: открытки, локации, инсталляции, игрушки, газеты и т.д. «Школьная типография» предполагает взаимодействие со школьным активом и педагогом-организатором. Участники данного модуля будут решать различные задачи оформительского характера к мероприятиям, праздникам, а также развивать коммуникативные способности при работе в команде и написании технического задания для дизайнера.

Модуль «Социальная акция «Мне не все равно!» направлен на создание рекламных плакатов социально важных проблем общества. Результатом работы является участие в городском и всероссийском конкурсе социальной рекламы.

Обучение по программе «Графический дизайн» также предполагает освоение навыков учебно-исследовательской, проектной и социальной деятельности, при выполнении проектов и участии в конкурсах, конференциях, чемпионатах и олимпиадах.

Программа ориентирована на следующие принципы:

- *принцип доступности и последовательности* (предполагает «построение» учебного процесса от простого к сложному);
- *принцип научности* (основывается на современных научных достижениях в области технологической культуры и графического дизайна);
- *принцип наглядности* (использование наглядных и дидактических пособий, технических и электронных средств обучения);
- *принцип связи теории с практикой* (сочетание теоретических знаний, практических умений и навыков в учебном процессе);
- *принцип индивидуализации программы* (максимально учитывается характерологические особенности каждого учащегося);
- *принцип результативности* (описание результатов деятельности учеников, мотивация на результат деятельности каждого учащегося);
- *принцип актуальности* (максимальная приближённость содержания программы к реальным условиям жизни и деятельности учащихся);
- *принцип межпредметности* (это связи с информатикой при изучении компьютерной графики и подготовки презентационных материалов, с историей, искусством и черчением при выполнении творческих проектов).

В основе программы лежит системно-деятельностный подход, который обеспечивает:

- формирование готовности учащихся к саморазвитию и непрерывному образованию;
- активную учебно-познавательную деятельность учащихся;
- построение образовательного процесса с учётом индивидуальных, возрастных, психологических, физиологических особенностей и здоровья учащихся.

Используемые методы и формы: дискуссии, теоретические и практические занятия, соревнования, тестирования, экскурсии, игра, мастер-класс, выставка, конкурсы, деловая игра, мозговой штурм и др.

Занятия по программе проходят 2 раза в неделю по 2 часа с 20 минутным перерывом между занятиями. Программа рассчитана на 36 учебных недель, что составляет 144 часов в год.

Программа предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивающих трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления «Студии графического дизайна «Креатив» и соответствует базовому уровню.

Ожидаемые результаты освоения программы

1. Предметные результаты освоения:

- создавать продукты графического дизайна, применяя знания предметов: изобразительное искусство, история, русский язык, литература и информатика;
- уметь взаимодействовать (коммуникативные и организаторские способности) с другими обучающимися и педагогами, применяя знания, предмета обществознание;
- освоение учениками графического редактора Gimp, базовых знаний Adobe Illustrator, Adobe Photoshop;
- навыки работы на графическом планшете;
- владение способами графического представления информации;
- создание художественного образа;
- выполнять различные графические объекты: уметь выполнять эскизы, выполнять графические работы, самостоятельно составлять эскизы, наброски, композиции; выполнять цветные и стилизованные композиции;
- уметь пользоваться инструментами и материалами;
- выполнять графические работы на компьютере (фотоколлаж, рекламный плакат, редактировать изображения, создавать изображения и иллюстрации, создавать эмблемы, логотипы, сувенирную продукцию, рекламного героя и др.);
- иметь представление о возможностях создания и обработки изображений;
- развитие умений применять технологии представления, преобразования и использования информации, оценивать возможности и области применения средств и инструментов ИКТ в современном производстве или сфере обслуживания;
- формирование культуры труда, уважительного отношения к труду и результатам труда, самостоятельности, ответственного отношения к профессиональному самоопределению;
- овладение способами работы с информацией и технологической документацией; работа с операционными картами и техническим заданием;
- приобретение опыта организовывать рабочее место согласно требованиям ОТ, ТБ и ППБ.

2. Образовательные результаты освоения:

- организовывать и планировать проектную деятельность;
- выдвигать идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи и последовательно развивать ее в ходе разработки проектного решения;
- владеть методами творческого процесса дизайнера;
- толерантное сознание и поведение в поликультурном мире, готовность и способность вести диалог с другими людьми, достигать в нём взаимопонимания, находить общие цели и сотрудничать для их достижения;
- сформированность экологического мышления, понимания влияния социально-экономических процессов на состояние природной и социальной среды; приобретение опыта эколого-направленной деятельности.
- осознанный выбор будущей профессии и возможностей реализации собственных жизненных планов; отношение к профессиональной деятельности как возможности участия в решении личных и государственных проблем.

3. Компетентностные результаты освоения:

- регулятивные способности (умение ставить цель, планировать, прогнозировать, контролировать, корректировать и оценивать свою деятельность);
- познавательные способности (умение искать информацию, фиксировать, структурировать и представлять ее);
- коммуникативные способности (навыки сотрудничества со сверстниками, взрослыми в образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности);
- проектно-исследовательские способности (способности определять цель, задачи, ставить гипотезу, оформлять объект и предмет исследования)
- развитие дизайн-мышления (способность продумывать концепцию дизайн-продукта и способы ее реализации)
- организаторские способности (умение организовать собственную деятельность при разработке дизайн-продуктов, написании проектов, а также деятельность в команде);
- способность к построению индивидуальной образовательной траектории.

Формы промежуточной аттестации обучающихся

Контроль осуществляется в следующих формах: смотр работ, рефлексия, опрос, тестирование, участие в соревнованиях JuniorSkills и компетентностных олимпиадах, защита проекта.

Система контроля включает в себя разные виды контроля: входной, текущий, промежуточный и итоговый.

Входной контроль проводится с целью выявления знаний учащихся. Данный вид контроля выполняет роль «нулевой отметки», которая позволяет определить эффективность процесса обучения.

Текущий контроль результатов предназначен для определения текущего уровня сформированности знаний и умений и осуществляется во время проведения практических занятий, тестирования.

Промежуточный контроль. Для оценки результатов используются различные виды контрольных и проверочных работ – как письменных,

так и устных, – которые проводятся в учебное время и имеют целью оценить уровень и качество всего комплекса учебных задач по изученному блоку или разделу.

Итоговый контроль осуществляется в конце каждого учебного года (Олимпиада, конференция, компетентностная олимпиада, соревнования, конкурсы и т.д. городского регионального, федерального и международного уровней).

Обоснование соответствия программы (стартовому, базовому, продвинутому) уровню

Предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения программы материала.

Учет возрастных особенностей обучающихся

Программа ориентирована на подростков 12-16 лет, имеющих выраженный интерес к содержанию программы, владеющих необходимыми знаниями и компетенциями для освоения ее содержания, и рекомендуется для учащихся 5-9-х классов.

Ведущая деятельность в этом возрасте построение отношений с другими людьми. Поэтому программа включает в себя актуальные для подростков формы работы: командные соревнования между группами, турниры различных уровней, проектная деятельность обучающихся, олимпиады, интенсивные школы, создание творческих объектов и т.д.

Описание материально-технического обеспечения программы

1. Оборудование:
 - художественные принадлежности;
 - персональные компьютеры;
 - магнитная доска,
 - графический планшет.
2. Программное обеспечение: Paint, Adobe Photoshop, CorelDraw.
3. Аудио-визуальные средства обучения:
 - обучающие видео-уроки по графическому дизайну и работе в графических редакторах.

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Мой сказочный герой	20	6	14	Творческие конкурсы, смотр работ
2.	Конкурс «Бренд моего класса»	44	8	36	Творческие конкурсы, смотр работ, конференция внутри группы
3.	Профи-проба «Школьная типография»	60	10	50	Творческие конкурсы, смотр работ, конференция внутри группы, дизайн-проект, чемпионат, олимпиада
4.	Социальная акция «Мне не все равно!».	20	2	18	Творческие конкурсы, смотр работ, конференция внутри группы
	Всего	144	26	118	

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1			14:55-15:35	Групповая работа	1	Алгоритм дизайн-проектирования	Кабинет №25	Самостоятельная работа
2			15:45-16:25	Лекция	1	Сказка – особенность жанра	Кабинет №25	Самостоятельная работа
3			14:55-15:35	Лекция	1	Виды сказок	Кабинет №25	Фронтальный опрос
4			15:45-16:25	Мозговой штурм	1	Концепция сказки	Кабинет №25	Индивидуальный тест
5			14:55-15:35	Лекция	1	Структура сказки	Кабинет №25	Практическая работа
6			15:45-16:25	Лекция	1	«Сказочная карта России» Алексея Козловского	Кабинет №25	Индивидуальный тест
7			14:55-15:35	Беседа	1	Концепция героев сказки	Кабинет №25	Фронтальный опрос
8			15:45-16:25	Практическое задание	1	Эскизы героев сказки	Кабинет №25	Индивидуальный тест
9			14:55-15:35	Практическое задание	1	Эскизы героев сказки	Кабинет №25	Практическая работа
10			15:45-16:25	Практическое задание	1	Эскизы героев сказки	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
11			14:55-15:35	Практическое задание	1	Эскизы иллюстраций для сказки	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
12			15:45-	Практическое	1	Эскизы	Кабинет №25	Индивидуальный

			16:25	задание		иллюстраций для сказки		ый опрос
13			14:55-15:35	Лекция	1	Инструктаж по работе на ПК. Графический редактор Gimp	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
14			15:45-16:25	Мастер-класс	1	Создание иллюстраций в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
15			14:55-15:35	Практическое задание	1	Создание иллюстраций в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Письменный опрос
16			15:45-16:25	Практическое задание	1	Создание иллюстраций в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Практическая работа
17			14:55-15:35	Практическое задание	1	Создание иллюстраций в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Практическая работа
18			15:45-16:25	Практическое задание	1	Создание иллюстраций в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Устный опрос
19			14:55-15:35	Практическое задание	1	Создание иллюстраций в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Письменный опрос
20			15:45-16:25	Мастер-класс	1	Создание обложки в графическом	Кабинет №25	Практическая работа

						редакторе Gimp		
21-26			14:55-15:35	Практическое задание	6	Создание обложки в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
27-30			15:45-16:25	Практическое задание	4	Создание обложки в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
31-42			14:55-15:35	Мастер-класс	12	Создание книги	Кабинет №25	Практическая работа
43-44			15:45-16:25	Практическое задание	2	Создание книги	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
45-46			14:55-15:35	Практическое задание	2	Создание книги	Кабинет №25	Практическая работа
47-64			15:45-16:25	Лекция	18	Понятие «логотип» и виды логотипов	Кабинет №25	Практическая работа
65			14:55-15:35	Мозговой штурм	1	Алгоритм создания логотипа	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
66			15:45-16:25	Лекция	1	Элементы бренда	Кабинет №25	Практическая работа
67			14:55-15:35	Практическое задание	1	Стилизация в логотипе	Кабинет №25	Практическая работа
68			15:45-16:25	Групповая работа	1	Логотип класса	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
69			14:55-15:35	Практическое задание	1	Логотип класса	Кабинет №25	Практическая работа
70			15:45-16:25	Практическое задание	1	Логотип класса	Кабинет №25	Практическая работа
71			14:55-	Лекция	1	Инструктаж по	Кабинет №25	Индивидуальный

			15:35			работе на ПК. Графический редактор Gimp		ый опрос
72			15:45-16:25	Мастер-класс	1	Основы работы в Графическом редакторе Gimp.	Кабинет №25	Практическая работа
73			14:55-15:35	Практическая работа	1	Создание логотипа класса в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Практическая работа
74			15:45-16:25	Практическая работа	1	Создание логотипа класса в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
75			14:55-15:35	Практическая работа	1	Создание логотипа класса в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
76			15:45-16:25	Групповая работа	1	Оформление класса	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
77			14:55-15:35	Групповая работа	1	Оформление класса	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
78			15:45-16:25	Групповая работа	1	Оформление класса	Кабинет №25	Письменный опрос
79			14:55-15:35	Выставка	1	Конкурс «Бренд моего класса»	Кабинет №25	Выставка
80			15:45-16:25	Лекция	1	Назначение и возможности типографии	Кабинет №25	Самостоятельная работа
81			14:55-15:35	Экскурсия	1	Экскурсия в типографию	Кабинет №25	Самостоятельная работа
82			15:45-	Групповая	1	Создание ящика	Кабинет №25	Практическая

			16:25	работа		заказов «Школьной типографии»		работа
83			14:55- 15:35	Лекция	1	Виды календарей	Кабинет №25	Практическая работа
84			15:45- 16:25	Практическое задание	1	Календари настенные: разработка дизайна	Кабинет №25	Самостоятельн ая работа
85			14:55- 15:35	Практическое задание	1	Календари настольные: рисование фона, размещение сетки	Кабинет №25	Практическая работа
86			15:45- 16:25	Практическое задание	1	Календари карманные: создание фото коллажа с использованием шаблонов	Кабинет №25	Практическая работа
87			14:55- 15:35	Виртуальная экскурсия	1	Виртуальная экскурсия на производство брошюр и журналов	Кабинет №25	Самостоятельн ая работа
88			15:45- 16:25	Практическое задание	1	Подготовка текста для брошюры	Кабинет №25	Практическая работа
89			14:55- 15:35	Практическое задание	1	Печать брошюры	Кабинет №25	Практическая работа
90			15:45- 16:25	Лекция	1	Подготовка материала для журнала	Кабинет №25	Самостоятельн ая работа

91			14:55-15:35	Лекция	1	Школьная газета	Кабинет №25	Фронтальный опрос
92			15:45-16:25	Лекция	1	Порядок расположения материала в газете	Кабинет №25	Фронтальный опрос
93			14:55-15:35	Лекция	1	Инструктаж по работе на ПК. MS Publisher	Кабинет №25	Самостоятельная работа
94			15:45-16:25	Мастер-класс	1	Основы работы в MS Publisher.	Кабинет №25	Практическая работа
95			14:55-15:35	Практическое задание	1	Верстка газеты в MS Publisher	Кабинет №25	Практическая работа
96			15:45-16:25	Практическое задание	1	Верстка газеты в MS Publisher	Кабинет №25	Практическая работа
97			14:55-15:35	Групповая работа	1	Роль художника-оформителя, художественно оформительские работы	Кабинет №25	Практическая работа
98			15:45-16:25	Групповая работа	1	Работа редактора газеты	Кабинет №25	Практическая работа
99			14:55-15:35	Групповая работа	1	Выпуск тематической школьной газеты	Кабинет №25	Практическое задание
10			15:45-16:25	Практическое задание	1	Выпуск тематической школьной газеты	Кабинет №25	Практическое задание
101			14:55-15:35	Практическое задание	1	Выпуск тематической школьной газеты	Кабинет №25	Практическое задание

102			15:45-16:25	Практическое задание	1	Выпуск тематической школьной газеты	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
103			14:55-15:35	Практическое задание	1	Выпуск тематической школьной газеты	Кабинет №25	Практическая работа
104			15:45-16:25	Практическое задание	1	Выпуск тематической школьной газеты	Кабинет №25	Практическая работа
105			14:55-15:35	Практическое задание	1	Выпуск тематической школьной газеты	Кабинет №25	Тест
106			15:45-16:25	Практическое задание	1	Выпуск тематической школьной газеты	Кабинет №25	Фронтальный опрос
107			14:55-15:35	Практическое задание	1	Выпуск тематической школьной газеты	Кабинет №25	Фронтальный опрос
108			15:45-16:25	Лекция	1	Разработка дизайна открытки	Кабинет №25	Комбинированный опрос
109			14:55-15:35	Практическое задание	1	Разработка дизайна открытки	Кабинет №25	Практическая работа
110			15:45-16:25	Практическое задание	1	Разработка дизайна открытки	Кабинет №25	Практическая работа
111			14:55-15:35	Практическое задание	1	Разработка дизайна открытки	Кабинет №25	Практическая работа
112			15:45-16:25	Лекция	1	Инструктаж по работе на ПК.	Кабинет №25	Практическая работа

						Графический редактор Adobe Photoshop		
113			14:55-15:35	Мастер-класс	1	Основы работы в Графическом редакторе Adobe Photoshop.	Кабинет №25	Практическая работа
114			15:45-16:25	Мастер-класс	1	Ретушь фотографий	Кабинет №25	Практическая работа
115			14:55-15:35	Практическое задание	1	Ретушь фотографий	Кабинет №25	Тест
116			15:45-16:25	Практическое задание	1	Ретушь фотографий	Кабинет №25	Тест
117			14:55-15:35	Мастер-класс	1	Создание коллажа	Кабинет №25	Самостоятельная работа
118			15:45-16:25	Практическое задание	1	Создание коллажа	Кабинет №25	Практическая работа
119			14:55-15:35	Практическое задание	1	Создание коллажа	Кабинет №25	Практическая работа
120			15:45-16:25	Лекция	1	Оборудование в типографии	Кабинет №25	Самостоятельная работа
121			14:55-15:35	Практическое задание	1	Работа со сканером	Кабинет №25	Устный опрос
122			15:45-16:25	Практическое задание	1	Работа с принтером	Кабинет №25	Защита мини проект
123			14:55-15:35	Практическое задание	1	Работа с резакром	Кабинет №25	Самостоятельная работа
124			15:45-16:25	Практическое задание	1	Работа с ламинатором	Кабинет №25	Самостоятельная работа
125			14:55-15:35	Лекция	1	Hand-made техники	Кабинет №25	Устный опрос
126			15:45-	Практическое	1	Hand-made	Кабинет №25	Практическая

			16:25	задание		техники		работа
127			14:55-15:35	Практическое задание	1	Hand-made техники	Кабинет №25	Практическая работа
128			15:45-16:25	Практическое задание	1	Hand-made техники	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
123			14:55-15:35	Практическое задание	1	Hand-made техники	Кабинет №25	Комбинированный опрос
130			15:45-16:25	Групповая работа	1	Основы делового общения	Кабинет №25	Письменная контрольная работа
131			14:55-15:35	Групповая работа	1	Основы работы менеджера по продажам	Кабинет №25	Письменная контрольная работа
132			15:45-16:25	Групповая работа	1	Творческое порфолио	Кабинет №25	Практическая работа
133			14:55-15:35	Лекция	1	Основы рекламы.	Кабинет №25	Практическая работа
134			15:45-16:25	Лекция	1	Виды рекламы	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
135			14:55-15:35	Лекция	1	Социальная реклама	Кабинет №25	Практическая работа
136			15:45-16:25	Лекция	1	Социальный плакат: этапы создания.	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
137			14:55-15:35	Лекция	1	Требования к социальному плакату	Кабинет №25	Индивидуальный опрос
138			15:45-16:25	Групповая работа	1	Выявление социально важных проблем общества	Кабинет №25	Практическая работа
139			14:55-	Групповая	1	Выявление	Кабинет №25	Защита мини

			15:35	работа		социально важных проблем общества		проект
140			15:45- 16:25	Групповая работа	1	Выявление социально важных проблем общества	Кабинет №25	Защита мини проект
141			14:55- 15:35	Лекция	1	Инструктаж по работе на ПК. Графический редактор Gimp	Кабинет №25	Практическая работа
142			15:45- 16:25	Мастер-класс	1	Основы работы в Графическом редакторе Gimp.	Кабинет №25	Практическая работа
143			14:55- 15:35	Практическое задание	1	Создание социального плаката в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Практическая работа
144			15:45- 16:25	Практическое задание	1	Создание социального плаката в графическом редакторе Gimp	Кабинет №25	Практическая работа

Содержание учебного плана

Модуль 1. «Мой сказочный герой».

Теория: понятие о дизайне и алгоритм дизайн-проектирования; виды сказок, структура и этапы создания сказок; основы работы в графическом редакторе Gimp.

Практика: освоение алгоритма дизайн-проектирования, написание концепции сказки и героев, создание эскизов, освоение принципов работы в графическом редакторе Gimp, создание иллюстраций с помощью графического редактора, создание книги.

Модуль 2. «Конкурс «Бренд моего класса».

Теория: понятие о дизайне, логотипе и его видах; алгоритм создания логотипа, виды стилизации, элементы бренда; основы работы в графическом редакторе Gimp.

Практика: освоение алгоритма создания логотипа, написание концепции бренда класса, создание эскизов логотипа и оформления класса, освоение принципов работы в графическом редакторе Gimp, создание логотипа с помощью графического редактора, оформление класса, в соответствии с концепцией. Участие в конкурсе «Бренд моего класса».

Модуль 3. «Профи-проба «Школьная типография».

Теория: понятие о дизайне, назначении и возможностях типографии; виды календарей, подготовка макетов на печать, понятие об особенностях газеты и порядке расположения материала в газете, основы работы в MS Publisher, основы работы редактора газеты, дизайнера и менеджера по продажам, основы работы в графическом редакторе Adobe Photoshop, виды оборудования в типографии, основы делового общения, структура творческого портфолио, основные Hand-made техники.

Практика: освоение алгоритма дизайн-проектирования и создания календарей, брошюр, тематических газет, открыток, ретушь фотографий, создание коллажей, экскурсия в типографию, создание ящика заказов «Школьной типографии», подготовка и печать макетов, верстка газеты в MS Publisher, выпуск тематической школьной газеты, освоение работы со сканером, принтером, резакром, ламинатором, освоение различных Hand-made техник при создании дизайн-продуктов, освоение основ работы в графическом редакторе Adobe Photoshop.

Модуль 4. «Социальная акция «Мне не все равно!».

Теория: понятие о дизайне, рекламе и ее видах; особенности социальной рекламы, этапы создания и требования социального плаката, Основы работы в Графическом редакторе Gimp.

Практика: освоение алгоритма создания социального плаката, написание концепции плаката, выявление социально важных проблем общества, основы работы в графическом редакторе Gimp, создание социального плаката в графическом редакторе Gimp, оформление выставки социальной рекламы, участие в конкурс социальной рекламы «Мне не все равно!», городском и всероссийском конкурсе социальной рекламы.

Методическое обеспечение программы

1. Раздаточный материал:

- итоговых контрольных работ по всем разделам;
- инструкционные карты к практическим работам;
- схемы, таблицы и рисунки ко всем разделам.

2. Инструкции по технике безопасности:

- техника безопасности при работе за компьютером, при посещении экскурсии.
- общие правила по технике безопасности.

3. Аудио-визуальные средства обучения:

- обучающие видео-уроки по графическому дизайну и работе в графических редакторах.

4. Учебно-методические комплексы по модулям:

- «Мой сказочный герой»;
- «Конкурс «Бренд моего класса»;
- «Профи-проба «Школьная типография»;
- «Социальная акция «Мне не все равно!».

Список литературы

1. Курушин, В. Д. Графический дизайн и реклама / В. Д. Курушин. – М.: ДМК Пресс, 2016. – 272 с.
2. Мудров А.Н. Основы рекламы: учебник/ А.Н. Мудров. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Магистр, 2008. – 397 с.: ил.
3. Постников Н.О. Графический дизайн в системе эстетического воспитания и художественного образования школьников среднего и старшего подросткового возраста на уроках изобразительного искусства: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / Н.О. Постников. – М., 1995. – 244 с.