

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ОРЕНБУРГСКОЙ ОБЛАСТИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ ОРЕНБУРГСКОЙ ОБЛАСТИ»

СОГЛАСОВАНО

Научно-методическим советом

ГАУ ДПО ИРО ОО

Протокол № 22 от 30.04 2026 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор ГАУ ДПО ИРО ОО

_____ С.В. Крупина

Приказ № 17 от 30.04 2026 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Графический дизайн»

Направленность программы: техническая

Уровень программы: ознакомительный

Возраст обучающихся: 11-15 лет

Срок освоения программы: 2 месяца

Автор-составитель:

Маньякова Александра Владимировна,
педагог дополнительного образования

Оренбург, 2026

СОДЕРЖАНИЕ

		Стр.
1.	КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	3
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Цель и задачи программы	3
1.3.	Планируемые результаты освоения программы	4
2.	КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	5
2.1.	Материально-техническое обеспечение	5
2.2.	Учебный план	5
2.2.1.	Содержание учебного плана	6
2.3.	Формы контроля и аттестации	8
2.4.	Оценочные материалы	9
2.5.	Методические материалы	11

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн» по целевому ориентиру относится к технической направленности, реализуется в объеме 48 часов.

Программа адресована обучающимся 11-15 лет и учитывает их возрастные и психологические особенности.

Программа направлена на обеспечение гражданско-патриотического воспитания обучающихся; формирование и развитие творческих способностей обучающихся; удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном, нравственном развитии; адаптацию обучающихся к жизни в обществе; профессиональную ориентацию обучающихся (Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»).

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: формирование творческих способностей обучающихся посредством освоения технических и художественных основ дизайнерской деятельности.

Задачи программы:

Воспитывающие:

- формировать интерес к практическому изучению профессии и труда различного рода, в том числе на основе применения изучаемого предметного знания;
- развивать способность соблюдать правила безопасности, навыки безопасного поведения в интернет-среде.

Развивающие:

- развивать умение самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учетом самостоятельно выделенных критериев);
- развивать умение применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- развивать умение выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
- развивать умение самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями.

Обучающие:

- формировать практические навыки осуществления процесса дизайнерского проектирования;
- формировать навыки работы по созданию компьютерной графики;
- формировать навыки 3D-моделирования.

1.3. Планируемые результаты освоения программы

При освоении программы отслеживаются три вида результатов: личностный, метапредметный и предметный, что позволяет определить динамику развития каждого обучающегося.

Личностные результаты

В результате обучения по программе обучающийся:

- проявляет интерес к практическому изучению профессии и труда различного рода, в том числе на основе применения изучаемого предметного знания;
- соблюдает правила безопасности, имеет навыки безопасного поведения в интернет-среде.

Метапредметные результаты

В результате обучения по программе обучающийся:

- самостоятельно выбирает способ решения учебной задачи (умеет сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев);
- применяет различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учетом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- выбирает, анализирует, систематизирует и интерпретирует информацию различных видов и форм представления;
- самостоятельно выбирает оптимальную форму представления информации и иллюстрирует решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями.

Предметные результаты

В результате обучения по программе обучающийся:

- владеет навыками дизайнерского проектирования;
- имеет навыки работы по созданию компьютерной графики;
- владеет навыками 3D-моделирования.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Материально-техническое обеспечение

Для организации занятий требуются:

- персональные компьютеры с доступом в интернет и установленными программами;
- интерактивная доска;
- доска магнитно-маркерная двухсторонняя;
- графические планшеты и стилусы;
- карандаши твердости ТМ;
- 3D-ручки;
- бумага А4 офисная.

2.2. Учебный план

№ п/п	1 гр.	Форма проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Формы контроля и аттестации
1.	02.06	Комбинированное занятие	2	Вводное занятие	Входной контроль (викторина)
2.	03.06	Комбинированное занятие	2	Дизайн и его виды	Практическая работа
3.	04.06	Комбинированное занятие	2	Графика – основа дизайна	Практическая работа
4.	09.06	Комбинированное занятие	2	Графика – основа дизайна	Практическая работа
5.	10.06	Комбинированное занятие	2	Графика – основа дизайна	Практическая работа
6.	11.06	Практическое занятие	2	Графика – основа дизайна	Практическая работа
7.	16.06	Практическое занятие	2	Графика – основа дизайна	Промежуточная аттестация (практическая работа)
8.	17.06	Комбинированное занятие	2	Графический дизайн в рекламе	Практическая работа
9.	18.06	Практическое занятие	2	Графический дизайн в рекламе	Практическая работа
10.	23.06	Комбинированное занятие	2	Графический дизайн в рекламе	Практическая работа

11.	24.06	Практическое занятие	2	Графический дизайн в рекламе	Практическая работа
12.	25.06	Комбинированное занятие	2	Прикладная типографика в промышленном дизайне	Практическая работа
13.	30.06	Практическое занятие	2	Прикладная типографика в промышленном дизайне	Практическая работа
14.	01.07	Комбинированное занятие	2	Прикладная типографика в промышленном дизайне	Практическая работа
15.	02.07	Практическое занятие	2	Прикладная типографика в промышленном дизайне	Практическая работа
16.	11.08	Комбинированное занятие	2	Основы брендинга	Практическая работа
17.	12.08	Комбинированное занятие	2	Основы брендинга	Практическая работа
18.	13.08	Практическое занятие	2	Основы брендинга	Практическая работа
19.	18.08	Практическое занятие	2	Основы брендинга	Практическая работа
20.	19.08	Комбинированное занятие	2	Логотип: композиция и стиль	Практическая работа
21.	20.08	Практическое занятие	2	Логотип: композиция и стиль	Практическая работа
22.	25.08	Комбинированное занятие	2	Логотип: композиция и стиль	Практическая работа
23.	26.08	Практическое занятие	2	Логотип: композиция и стиль	Практическая работа
24.	27.08	Практическое занятие	2	Итоговое занятие	Итоговая аттестация (практическая работа)

2.2.1. Содержание учебного плана

Вводное занятие (2 часа)

Теория (1 час): организационные вопросы. Инструктаж по технике

безопасности. Инструктаж по вопросам комплексной безопасности (антитеррористической и противопожарной направленностей, о порядке действий населения при звучании сигнала «Воздушная тревога», о правилах поведения вблизи водоемов, железнодорожного полотна, автодороги, в местах массового пребывания).

Техника безопасности при работе с материалами. Знакомство с основным оборудованием.

Практика (1 час): входной контроль (викторина).

Тема 1. Дизайн и его виды (2 часа)

Теория (1 час): понятие дизайна, определение его видов. Ответы на вопросы: как дизайн воздействует на человека, зачем нужен дизайн.

Практика (1 час): просмотр работ известных дизайнеров, создание копий на бумаге.

Тема 2. Графика – основа дизайна (10 часов)

Теория (3 часа): понятие векторной графики, растровой графики, пиксель, точка, фотография, рисунок, иллюстрация. Разбор интерфейса программ для графического моделирования и дизайна.

Практика (7 часов): определение векторной и растровой графики, создание коллажа, отражающего суть темы. Создание информационной брошюры из готовых материалов. Промежуточная аттестация: практическая работа (создание информационного плаката на летнюю тему).

Тема 3. Графический дизайн в рекламе (8 часов)

Теория (2 часа): понятие продукции в дизайне, реклама, рекламная продукция, листовки, флеры, брошюры и разбор других видов, понятие рекламы, рекламной листовки. Определение важности рекламной продукции в современном мире.

Практика (6 часов): создание нескольких видов рекламных листовок по шаблону. Рисование инструментом «Перо». Вектор, кривая, иллюстрация – применение в графическом дизайне.

Тема 4. Прикладная типографика в промышленном дизайне (8 часов)

Теория (2 часа): история применения шрифтов в промышленном дизайне, основные группы гарнитур и их восприятие, анатомия шрифта, читаемость и контраст на разных материалах, эргономика шрифта на панелях управления, связь типографики с фирменным стилем бренда.

Практика (6 часов): разработка эскиза панели управления бытового прибора с размещением и стилизацией шрифтовых элементов.

Тема 5. Основы брендинга (8 часов)

Теория (2 часа): определение бренда и его отличие от товарного знака, структура бренда, понятие айдентики и фирменного стиля, элементы

фирменного стиля, психология восприятия цвета и формы в брендинге, типы логотипов, семиотика бренда, позиционирование и целевая аудитория, архитектура бренда, анализ известных брендов.

Практика (6 часов): Разработка концепции бренда, включающую название, цветовую схему и два элемента фирменного стиля на выбор, с кратким пояснением ключевой идеи бренда.

Тема 6. Логотип: композиция и стиль (8 часов)

Теория (2 часа): определение и функции логотипа, отличие логотипа от товарного знака и эмблемы, основные типы логотипов, требования к хорошему логотипу, сочетаемость шрифта и символа, масштабируемость и адаптивность логотипа, недопустимые искажения логотипа, этапы разработки логотипа, анализ известных логотипов, цветовые модели, история развития логотипа.

Практика (6 часов): разработка объемной модели логотипа в виде рельефа или контррельефа на плоской основе, изготовление с помощью 3D-ручки, с последующей презентацией изделия.

Итоговое занятие (2 часа)

Практика (2 часа): творческая мастерская. Итоговая аттестация практическая работа (создание брелка с помощью 3D-печати на свободную тему).

2.3. Формы контроля и аттестации

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной и текущий контроль, промежуточная и итоговая аттестация.

Входной контроль проводится с целью выявления первоначального уровня знаний, умений и возможностей обучающихся.

Формы:

- викторина.

Текущий контроль осуществляется на занятиях для отслеживания уровня освоения учебного материала программы и развития личностных качеств обучающихся.

Формы:

- практическая работа.

Промежуточная аттестация проводится с целью выявления уровня освоения программы обучающимися и корректировки процесса обучения.

Формы:

- практическая работа.

Итоговая аттестация проводится с целью оценки уровня и качества освоения обучающимися программы (всего периода обучения по программе).

Формы:

- практическая работа.

2.4. Оценочные материалы

Входной контроль

Форма: викторина.

Описание, требования к выполнению: обучающимся необходимо ответить на вопросы викторины. За каждый верный ответ начисляется 1 балл.

1. Вид изобразительной деятельности, который сочетает в себе искусство, технологии и коммуникацию для передачи идей через визуальные образы – это ... (Графический дизайн)
2. Основными элементами графического дизайна являются ... (Точка, линия, пятно, цвет, форма, текстура, шрифт)
3. При смешивании синего и желтого цветов получается ... (Зеленый)
4. Какие программы чаще всего используют графические дизайнеры для создания макетов? Назовите основные типы инструментов (векторные, растровые, для прототипирования).
5. Изображение, состоящее из множества маленьких цветных квадратов (пикселей), называется ... (Растровым)
6. Изображение, которое можно бесконечно масштабировать без потери качества и которое строится на математических формулах, называется ... (Векторным)
7. Что изображено на картинке? (Логотип)
8. Используется ли шрифт (типографика) в графическом дизайне? (Да)
9. Какую функцию выполняет графический дизайн в рекламе или упаковке? (Привлечение внимания, передача информации, создание образа бренда)
10. Набор визуальных элементов (цвета, шрифты, макеты), который обеспечивает единство и узнаваемость бренда, называется ... (Фирменный стиль)

Критерии оценивания:

низкий уровень знаний – 0-3 балла;

средний уровень знаний – 4-7 баллов;

высокий уровень знаний – 8-10 баллов.

Текущий контроль

Текущий контроль проводится с целью объективной оценки качества освоения программы, а также стимулирования работы обучающихся, мониторинга результатов и подготовки к промежуточной аттестации.

Текущий контроль осуществляется как в ходе теоретических занятий посредством введения в них элементов интерактива и беседы, так и в ходе выполнения практических работ. Во время практических работ педагог осуществляет наблюдение за правильностью выполнения обучающимися инструкций и технологических карт к ним, а также отслеживает активность обучающихся в выполнении частично регламентированных и творческих заданий. Кроме наблюдения в ходе занятий текущий контроль фактического усвоения материала проводится с использованием информационных технологий, что позволяет оценить уровень практических умений и навыков.

Промежуточная аттестация

Форма: практическая работа.

Описание, требования к выполнению: создание плаката на летнюю тему.

№	Критерий	Балл
1.	Проработка идеи	Идея оригинальная или имеет в основе референс (более 3-х, объединенных в одну идею) – 2 балла; Идея неоригинальная или имеет в основе референс (не более 2-х, объединенных в одну идею) – 0 баллов
2.	Цветовая гамма	Цвета сочетаются, яркость, контрастность и цветокоррекция применены грамотно и гармонично – 2 балла; Цвета не сочетаются, яркость, контрастность и цветокоррекция применены не гармонично – 0 баллов
3.	Композиция	Построение макета и расположение его элементов, гармоничны, естественны, интересны – 2 балла; Построение макета и расположение его элементов не гармоничны, диспропорция – 0 баллов
4.	Сложность работы	Применены разные инструменты, использованы дополнительные элементы – 2 балла; Применены только базовые инструменты, использованы только стандартные элементы – 1 балл; Инструменты не применены – 0 баллов

Критерии оценивания:

низкий уровень знаний – 0-3 балла;

средний уровень знаний – 4-5 баллов;

высокий уровень знаний – 6-8 баллов.

Итоговая аттестация

Форма: практическая работа.

Описание, требования к выполнению: создание брелка на свободную тему.

№	Критерий	Балл
1.	Проработка идеи	Идея оригинальная, самостоятельная, имеет чёткую концепцию и обоснование – 2 балла; Идея заимствована, шаблонная или отсутствует обоснование – 0 баллов

2.	Цветовая гамма	Цветовое решение гармоничное, контрастное, соответствует назначению брелка, использовано 2-4 цвета – 2 балла; Цвета подобраны случайно, не сочетаются, монохром без замысла – 0 баллов
3.	Композиция	Элементы сбалансированы, брелок имеет чёткий центр и завершённый силуэт, форма удобна для ношения – 2 балла; Композиция разбалансирована, форма хаотична или слишком проста – 0 баллов
4.	Сложность работы	Использованы разные типы линий (прямые, изогнутые, замкнутые контуры), есть внутренние детали и отверстие для крепления – 2 балла; Применены только базовые инструменты, использованы только стандартные элементы – 1 балл; Только простые примитивные формы, отсутствует крепление или мелкие детали – 0 баллов

Критерии оценивания:

низкий уровень знаний – 0-3 балла;

средний уровень знаний – 4-5 баллов;

высокий уровень знаний – 6-8 баллов.

2.5. Методические материалы

Список литературы

1. Котляров, А. С. Композиция изображения. Теория и практика : учебное пособие для вузов / А. С. Котляров, М. А. Кречетова. – 2-е изд., пер. и доп. – Москва: Юрайт, 2023. – 122 с.

2. Кузвесова, Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко / Н. Л. Кузвесова. – 3-е изд., испр. и доп. – Москва: Юрайт, 2025. – 137 с.

3. Шокорова, Л. В. Стилизация в дизайне и декоративно-прикладном искусстве / Л. В. Шокорова. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва: Юрайт, 2025. – 74 с.

Список дополнительной литературы

1. Бытачевская, Т.Н. Искусство как формообразующий фактор в дизайне / Т.Н. Бытачевская // М., 2004. – 236 с.

2. Устин, В.Б. «Учебник дизайна. Композиция, методика, практика» / В. Б. Устин // М: АСТ: Астрель, 2019. – 254 с.

3. Шпаргалка по дизайн-мышлению. Сборник методических материалов. – М.: Фонд новых форм развития образования, 2019. – 24 с.

Список цифровых ресурсов

1. Дизайн-мышление. Гайд по процессу. Обучающий материал [электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://tilda.education/d2> – (Дата обращения: 07.05.2026).