

Министерство просвещения Российской Федерации
Министерство образования Свердловской области
Государственное автономное негосударственное образовательное учреждение
Свердловской области «Губернаторский лицей»

УТВЕРЖДЕНО

Директор ГАОУ СО
«Губернаторский лицей»

И.А. Климовских

Приказ № 91/2-од от 26.06.2025

Рабочая программа
внеурочной деятельности «Основы графического дизайна»
для обучающихся 5 классов

Составитель:

Сысолятина Дарья Андреевна, БКК

Екатеринбург, 2025

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА»

Графический дизайн учит детей эффективно передавать информацию визуально. Это важный навык в современном мире, где визуальная коммуникация играет ключевую роль. Умение создавать понятные и привлекательные визуальные образы пригодится во многих сферах жизни от учебы до профессиональной деятельности.

Программа помогает развивать творческие способности учащихся, способствует раскрытию их потенциала и стимулирует воображение. Дети учатся выражать свои мысли и идеи визуально, что положительно влияет на развитие креативного мышления.

Знакомство с основными принципами композиции, цветоведения и типографики позволяет детям лучше понимать окружающий мир. Они начинают видеть взаимосвязь между формой, цветом и содержанием, что важно для формирования эстетического вкуса и культурного кругозора.

Таким образом, программа «Основы графического дизайна» важна для развития творческой активности, визуального восприятия и подготовки детей к требованиям современного общества.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Цель примерной программы: развития личности обучающегося через восприятие многообразия видов и жанров визуально-пространственных искусств, через освоение программ (графических редакторов) по компьютерной графике.

Задачи программы:

Воспитательные:

- формировать у обучающихся стремления к получению качественного законченного результата;
- формировать творческое отношение по выполняемой работе;
- воспитывать умение работать в коллективе;
- способствовать развитию творческой и познавательной активности;
- формировать стремление самостоятельно приобретать знания, умение наблюдать, обобщать.

Развивающие:

- развивать творческую инициативу и самостоятельность;
- развивать психофизиологические качества обучающихся: память, внимание, способность логически мыслить, анализировать, концентрировать внимание на главном.
- развивать мелкую моторику пальцев рук, глазомер;
- развивать умение выполнять начатое дело до конца.
- Обучающие:
- формирование у обучающихся навыков эстетического видения и преобразования мира;
- освоение функций программ графического редактора;
- приобретение навыков создания творческой работы посредством компьютерной графики;
- приобретение опыта художественного творчества в компьютерной графике;
- формирование пространственного мышления и аналитических визуальных способностей;
- овладение представлениями о средствах выразительности изобразительного искусства как способах воплощения в видимых пространственных формах переживаний, чувств и мировоззренческих позиций человека.

МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ

Программа разработана для учащихся 5 классов, реализуется как внеурочная деятельность.

На изучение курса отводится – 68 часа (2 часа в неделю). Установленная продолжительность одного академического часа – 40 минут, перерыв – 20 минут.

Программа составлена с учетом технологических знаний, опыта в проектной деятельности, полученных учащимися при обучении.

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Формы организации образовательного процесса: групповые, индивидуальные.

Формы: теоретические занятия, практические занятия, консультационные занятия, лабораторные работы.

Формы занятий для программы по графическому дизайну для 1-4 классов включают разнообразные подходы, направленные на развитие творческих способностей, фантазии и базовых навыков работы с графикой.

1. Игровые занятия.

Обучающиеся играют в игры, создающие условия для освоения основных принципов дизайна. Например, игра в «создание персонажа»: обучающийся выбирает характер животного или предмета и создает его образ, экспериментируя с формой, цветом и пропорциями.

2. Практико-творческие занятия.

Это занятия, на которых обучающиеся самостоятельно разрабатывают собственные произведения, применяя полученные знания. Например, изготовление открыток, оформление альбомов, плакатов в графическом редакторе. Обучающиеся проектируют логотипы, афиши, визитки, постеры. Они начинают понимать принципы построения знаков и изображений, работающих на передачу конкретного смысла.

Простое изучение основ анимации: составление коротких сюжетов с помощью кадров, создание движущихся картинок. Это помогает освоить концепцию последовательности и динамики.

3. Самостоятельная работа

Использование планшета или компьютера для разработки цифровых рисунков и композиций. Дети изучают доступные детские графические редакторы и пробуют создавать компьютерные иллюстрации.

4. Мастерские творческие занятия

Приглашение профессиональных дизайнеров, иллюстраторов или художников для совместного творчества и демонстрации техник работы.

5. Выставочная деятельность

Организация мини-выставок, конкурсов детского дизайна и обсуждение итогов совместно с родителями и сверстниками.

Эти формы занятий позволяют охватить широкий спектр подходов к обучению графическому дизайну и способствуют гармоничному формированию художественных и технических навыков у школьников начальных классов.

Группа/категория обучающихся: программа рассчитана на детей 5-6 классов в возрасте 11-12 лет. Набор детей в группы проводится без предварительного отбора.

Объем программы: программа рассчитана на 68 часов.

Срок освоения 1 год.

Режим занятий: 1 раз в неделю по 2 академических часа.

Установленная продолжительность одного учебного часа – 40 мин., перерыв – 20 мин.

Программа построена с учётом возрастных психофизических особенностей.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА»

5 КЛАСС

Теоретическая подготовка:

Графический редактор Paint

Рисунки на компьютере. Возможности компьютерной графики. Области приложения компьютерной графики. Алгоритмы рисования в редакторе Word. Приемы построения и редактирования векторного рисунка.

Как строится изображение на экране. Графическая система компьютера (монитор, сканер, принтер). Построение векторного рисунка в редакторе Word.

Интерфейс Paint, настройка редактора. Выделение, перенос, копирование, откатка/накатка, вставка из файла, копирование в файл.

Paint: выделение, перенос, копирование, отражения, повороты, наклоны, растяжение, сжатие, копия экрана.

Инструменты: Линия, Кривая. Изменение масштаба, пиксельная сетка.

Инструменты: Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Многоугольник, Эллипс. Тени, блики, вдавленные, приподнятые объекты. Работа с координатами.

Инструменты: Карандаш, Кисть, Распылитель, Ластик, Надпись. Приёмы работы, антиалиасинг, классификация шрифтов. Обзор возможностей редактора Paint, его слабые стороны и ограничения.

Устройство и работа фотокамеры, фотоплёнки. Цифровая фотография. Преимущества и недостатки цифровой фотографии. Устройство и работа сканера, монитора, принтера. Оптическое разрешение фото пленки, цифровой матрицы, сканера, монитора, принтера.

Теоретические основы компьютерной графики

Виды компьютерной графики: растровая графика; векторная графика; соотношение между растровой и векторной графикой; понятие о фрактальной графике.

Основные понятия компьютерной графики: разрешения экрана, принтера, изображения; цвет и модели цвета (RGB, CMYK, HSB, L*a*b); понятие формата (форматы PSD, TIFF, GIF, PCX, BMP, JPEG).

Редактор растровой графики

Назначение и возможности программы. Интерфейс. Просмотр изображений. Способы получения изображений. Типы изображений

Выделение областей. Инструменты выделения. Преобразование выделенных областей.

Извлечение фона. Фильтры.

Рисование и заливка. Контуры и фигуры. Каналы и маски.

Работа со слоями. Тоновая и цветовая коррекция.

Работа с текстом. Фильтры для создания специальных эффектов.

Векторный редактор

Векторный редактор Inkscape. Устройство векторного рисунка и знакомство с векторным редактором. Растяжение и сжатие, удаление, вращение, наклоны, отражения, сложение и вычитание, ближе/дальше, выравнивание, координатная сетка.

Основы векторного редактирования. Прямоугольники, эллипсы, многоугольники, линейная заливка, заливка по кругу, заливка по эллипсу, заливка растровым изображением, заливка фракталами, объединение объектов, исключение объектов, пересечение объектов, разделение объекта, операции над множествами и высказываниями.

Конструирование векторного рисунка. Инструменты: Прямая, Кривая, Текст. Преобразование в кривые. Экспорт векторного объекта в растровые форматы GIF, JPEG, BMP. Приёмы конструирования векторного рисунка.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом и придуманных самостоятельно ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
- адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения);
- выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Регулятивные УУД:

- определять и формировать цель деятельности на уроке с помощью учителя;
- проговаривать последовательность действий на уроке;
- учиться работать по предложенному учителем плану.
- самостоятельно формулировать тему и цели урока;
- составлять план решения учебной проблемы совместно с учителем;
- работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность;

- в диалоге с учителем вырабатывать критерии оценки и определять степень успешности своей работы и работы других в соответствии с этими критериями.

Познавательные УУД:

- делать выводы в результате совместной работы класса и учителя;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую.
- извлекать информацию, представленную в разных формах (сплошной текст; несплошной текст – иллюстрация, таблица, схема);
- перерабатывать и преобразовывать информацию из одной формы в другую (составлять план, таблицу, схему);
- пользоваться словарями, справочниками;
- осуществлять анализ и синтез;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- строить рассуждения.

Коммуникативные УУД:

- оформлять свои мысли в устной и художественной форме (на уровне предложения, небольшого текста или рисунка);
- слушать и понимать речь других;
- договариваться с одноклассниками совместно с учителем о правилах поведения и общения и следовать им;
- учиться работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера исполнителя).
- оформлять свои мысли в устной и художественной форме с учётом речевой ситуации;
- адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач;
- владеть монологической и диалогической формами речи;
- высказывать и обосновывать свою точку зрения;
- слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;

- умение задавать вопросы.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
- выделять существенные признаки предметов;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- классифицировать явления, предметы;
- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения
- давать определения тем или иным понятиям;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.
- уметь создавать рисунки в программе графический редактор Paint;
- уметь проводить анализ при решении логических задач и задач на внимание;
- иметь понятие о множестве;
- уметь проводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объёма понятий, сравнивать множества;
- уметь находить общий признак предмета и группы предметов;
- уметь конструировать фигуру из её частей;
- уметь находить истинное и ложное суждение;
- уметь классифицировать предметы по нескольким свойствам.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Кол-во часов	Основное содержание.	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1.	Вводное занятие	2	Правила поведения и техники безопасности в компьютерном классе	Беседа.	Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
2.	Графический редактор Paint	29	Интерфейс программы. Основные инструменты. Создание графических примитивов и иллюстраций.	Беседа. Практическая работа. Отработка навыков.	Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
3.	Теоретические основы компьютерной графики.	20	Виды графики (растровая, векторная), знакомство с видами деятельности графического дизайнера	Беседа. Практическая работа. Отработка навыков.	Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
4.	Редактор растровой графики	17	Оформление продуктов и услуг (дизайн упаковки и продукции, логотипы).	Беседа. Практическая работа. Отработка навыков.	Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
5.	Итоговое занятие	2	Подведение итогов. Представление работ, выставка.	Беседа.	Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		68			

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов		Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Практические работы	
1.	Вводное занятие	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
2.	Знакомство с компьютером. Создание и сохранение папок и документов		1	Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
3.	Графическая система компьютера	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
4.	Paint: выделение, перенос, копирование		1	Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
5.	Paint: преобразование рисунка		1	Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
6.	Paint: построение линий		1	Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
7.	Paint: построение фигур		1	Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
8.	Paint: рисование		1	Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
9.	Работа с фрагментом рисунка		1	Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
10.	Метод последовательного укрупнения		1	Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
11.	Метод вспомогательных построений	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
12.	Рисование орнаментов	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
13.	Подпись рисунков	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru

14.	Работа над творческим заданием	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
15.	Конструирование из мозаики. Меню готовых форм	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
16.	Анимация	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
17.	Фотокамера, сканер, монитор, принтер	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
18.	Создание комикса	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
19.	Создание комикса	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
20.	Создание комикса	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
21.	Инструмент «Кисть». Виды кистей.	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
22.	Иллюстрация с помощью кистей	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
23.	Иллюстрация с помощью кистей	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
24.	Иллюстрация с помощью кистей	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
25.	Иллюстрация с помощью кистей	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
26.	Иллюстрация к стихотворению	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
27.	Иллюстрация к стихотворению	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
28.	Иллюстрация к стихотворению	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
29.	Иллюстрация к стихотворению	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru

30.	Интерфейс редактора paint.net. Выполнение основных операций(выделение, перенос, копирование). Инструменты редактора		1	Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
31.	Paint.net: Слои. Преобразования (Растяжения, сжатия)		1	Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
32.	Paint.net: Отражения, 2D и 3D-повороты отдельного слоя		1	Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
33.	Paint.net: Геометрические инструменты редактора. Геометрические фигуры редактора		1	Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
34.	Paint.net:рисование текста		1	Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
35.	Paint.net:цвета, заливки, рисование		1	Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
36.	Paint.net:Обработка изображений, эффекты		1	Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
37.	Paint.net:Обработка изображений, эффекты		1	Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
38.	Логотип.	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
39.	Мой первый логотип	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
40.	Мой первый логотип	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
41.	Мой первый логотип	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
42.	Инфографика		1	Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
43.	Разработка инфографики	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
44.	Разработка инфографики	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
45.	Разработка инфографики	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru

46.	Брошюра. Постер.	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
47.	Разработка брошюры	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
48.	Разработка брошюры	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
49.	Разработка брошюры	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
50.	Векторная графика. Рабочее окно программы векторной графики	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
51.	Основы работы с объектами	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
52.	Основы работы с объектами	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
53.	Основы векторного редактирования	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
54.	Основы векторного редактирования	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
55.	Логотип в векторной графике	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
56.	Логотип в векторной графике	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
57.	Логотип в векторной графике	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
58.	Логотип в векторной графике	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
59.	Конструирование векторного рисунка	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
60.	Конструирование векторного рисунка	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
61.	Конструирование векторного рисунка	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
62.	Конструирование векторного рисунка	1		Библиотека ЦОК

				https://myschool.edu.ru
63.	Разработка фирменной продукции	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
64.	Разработка фирменной продукции	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
65.	Разработка фирменной продукции	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
66.	Разработка фирменной продукции	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
67.	Разработка фирменной продукции	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
68.	Итоговое занятие	1		Библиотека ЦОК https://myschool.edu.ru
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		68		

Система отслеживания и оценивания результатов обучения детей проходит в течении года обучения. В конце года проводится итоговое отчетное мероприятие «открытое занятие», где учащиеся покажут все навыки и умения, приобретённые на курсе внеурочной деятельности «Основы графического дизайна».