

**Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дворец детского (юношеского) творчества Петродворцового района Санкт-Петербурга
«ПЕТЕРГОФ»**

ПРИНЯТА

Педагогическим советом
ДДЮТ «ПЕТЕРГОФ»
Протокол № 1 от «22» января 2025 г.

УТВЕРЖДЕНА

Приказом № 25/у от «22» января 2025 г.
Директор ДДЮТ «ПЕТЕРГОФ»
_____ В.А. Апраксимов

**Дополнительная общеразвивающая программа
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»**

Срок освоения: 2 года
Возраст обучающихся: 10-13 лет

Разработчики:
Радченко Оксана Геннадьевна,
педагог дополнительного образования,
Сидорина Ксения Сергеевна, методист

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность. Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн» имеет **техническую направленность**.

Адресат программы. Программа разработана для учащихся 10-13 лет. Набор в группы свободный, без ограничений, принимаются мальчики и девочки, желающие приобрести знания в сфере графического дизайна.

Актуальность программы. Учащиеся осваивают создание информационных продуктов, которые могут быть полезны как для личного пользования, так и для общества. Они учатся планировать и организовывать свою деятельность, а также эффективно работать с информацией с помощью компьютерных технологий. Дизайн, в свою очередь, представляет собой творческую деятельность, которая объединяет достижения различных областей знаний: архитектуры, искусства, ремесел, науки, техники, экономики и гуманитарной культуры. Дизайн создает новые культурные ценности, направленные на духовное развитие, обеспечение жизнедеятельности и организацию человеческой деятельности.

На сегодняшний день потребность у родителей в подобного рода занятиях достаточно велика, однако в Петродворцовом районе крайне мало учреждений с бесплатными занятиями по данному направлению, что и обеспечивает востребованность и актуальность данной программы.

Программа «Графический дизайн» соответствует решению задач Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года: способствует интеллектуальному и личностному развитию учащихся. Дети могут применить полученные знания и практический опыт в школе и жизни. Благодаря программе у них будет сформировано главное – интерес к дальнейшему обучению, накоплен определенный объем знаний и умений, который поможет в дальнейшем, уже профессиональном самоопределении.

Уровень освоения дополнительной общеразвивающей программы. По уровню освоения дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн» является **общекультурной**.

Объем и срок освоения программы. Продолжительность освоения программы – 2 года, 432 часа. 1 год обучения – 216 часов, 2 год обучения – 216 часов.

Цель программы: формирование мотивации и раскрытие интеллектуального и творческого потенциала детей с использованием возможностей компьютерной графики.

Задачи:

обучающие:

- сформировать представление об основных понятиях в области графического дизайна (принципы, методы);
- обучить методам проектирования и представления дизайнерских объектов;
- научить применять законы композиции в дизайнерских макетах;
- научить применять различные графические эффекты;
- познакомить с основными терминами теории цвета;
- сформировать навыки работы с основными принципами типографики и визуальной идентичности в контексте графического дизайна;
- сформировать навыки создания и редактирования векторных и растровых изображений в разных графических редакторах;
- научить создавать графические работы;

- дать представление об элементах, необходимых при размещении готовых работ в Интернете или выводе на печать.

развивающие:

- развивать коммуникативные компетентности в общении и сотрудничестве в учебной, исследовательской, творческой деятельности;
- развивать технические способности: начальных навыков технического мышления, технической наблюдательности;
- развивать навыки подбора и анализа информации;
- развивать логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать фантазию, творческую активность;
- развивать эстетическое восприятие, чувство пропорций, цвета и композиции;
- расширить кругозор в области применения компьютерных технологий;

воспитательные:

- формировать художественный вкус;
- формировать мотивацию к самообразованию;
- воспитывать осознанное отношение к профессии графического дизайнера и его роли в современном обществе;
- воспитывать чувство ответственности за свою работу.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты:

- учащиеся смогут самостоятельно оценивать и анализировать произведения искусства и графического дизайна, выявляя их эстетические свойства;
- учащиеся будут проявлять инициативу в изучении новых технологий и методов в графическом дизайне, искать дополнительные ресурсы для обучения;
- учащиеся осознают важность и востребованность профессии графического дизайнера в современном обществе и смогут аргументировать свою позицию;
- сформируется чувство ответственности за качество своих работ и соблюдение сроков их выполнения;

Метапредметные результаты:

- учащиеся смогут эффективно взаимодействовать в совместной деятельности, делиться идеями и вести конструктивный диалог;
- у учащихся сформируется техническое мышление и наблюдательность, для более глубокого понимания процесса проектирования;
- учащиеся научатся находить и критически оценивать информацию, необходимую для выполнения различных проектов;
- у учащихся разовьется логическое мышление и способность ясно визуализировать свои идеи;
- учащиеся научатся генерировать оригинальные идеи и концепции для своих проектов;
- учащиеся научатся распознавать и использовать цветовые схемы, пропорции и композиции в своих работах;

Предметные результаты:

освоив программу, учащиеся:

- смогут объяснить ключевые принципы и методы графического дизайна;
- освоят этапы проектирования и смогут представлять свои работы с использованием различных методов;
- смогут создавать гармоничные дизайнерские макеты, учитывая законы композиции;
- освоят использование графических эффектов для улучшения визуального восприятия своих работ;

будут знать основные термины и понятия теории цвета, что позволит им более осознанно использовать цвет в своих проектах;

научатся применять принципы типографики для создания читаемых и эстетически привлекательных текстов;

смогут создавать и редактировать как векторные, так и растровые изображения в различных графических редакторах;

будут способны создавать полноценные графические работы на основе изученных принципов;

узнают о необходимых элементах для подготовки своих работ к публикации в Интернете или печати, включая форматы файлов и требования к разрешению.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Язык реализации программы. Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн» реализуется на русском языке.

Форма обучения. Программа реализуется очно.

Условия набора и формирования групп

Условия набора в коллектив: принимаются ребята в возрасте 10-12 лет, желающие заниматься графическим дизайном.

Условия формирования групп: разновозрастные дети. Возможен дополнительный набор на второй год обучения на основании результатов входной диагностики.

Наполняемость учебной группы:

1-й год обучения – не менее 15 человек.

2-й год обучения – не менее 12 человек.

Наполняемость учебной группы определена в соответствии с техническими возможностями учреждения, исходя из необходимого количества оборудования на каждого учащегося (количества рабочих мест-столов, оборудованных компьютерной техникой и программным обеспечением).

Формы организации деятельности учащихся на занятиях

Занятия в объединениях могут проводиться по группам, индивидуально или всем составом объединения:

- фронтальная – работа целой группой, при которой задается одинаковое содержание, единый темп продвижения учащихся к единой цели;
- индивидуальная – индивидуальная работа по закреплению и проверке знаний;
- групповая – предполагает совместные действия, взаимопомощь, изучение отдельных тем в малых группах.

Формы проведения занятия:

Для реализации программы применяются следующие формы занятий:

- на этапе изучения нового материала – лекция, объяснение, рассказ, демонстрация качественных примеров дизайн-объектов, способов создания; просмотры качественной печатной полиграфической продукции;
- на этапе практической деятельности – беседа, дискуссия, практическая работа;
- на этапе проверки полученных знаний – публичное выступление с демонстрацией результатов работы (представление своих портфолио), дискуссия, рефлексия.

Работа проводится в форме теоретических и практических или комбинированных занятий.

Материально-техническое обеспечение программы

Для проведения занятий необходимо:

На учебный кабинет:

- столы ученические – 15 шт.;
- стол письменный – 1 шт.;

- компьютеры или ноутбуки – 15 шт.;
- интерактивная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- графические планшеты – 15 шт.;
- МФУ – 1 шт.;
- шкафы – 5 шт.;
- стулья – 15 шт.;
- набор акварельный красок – 15 шт.;
- набор акриловых красок – 15 шт.;
- набор цветных карандашей – 15 шт.;
- набор простых карандашей для черчения – 15 шт.;
- резинки стирательные – 15 шт.;
- бумага для печати – 5 пачек;
- ножницы – 15 шт.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

1 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	6	4	2	Опрос
2	Введение в графический дизайн	14	10	4	Творческое задание
3	Основы композиции	30	15	15	Практическое задание
4	Графические возможности программы Word	30	15	15	Практическое задание
5	Средства композиции	44	20	24	Практическое задание
6	Дизайнерские возможности программы PowerPoint	32	16	16	Практическое задание
7	Принципы построения композиции	14	7	7	Практическое задание
8	Графический редактор CorelDRAW	40	15	25	Практическое задание
9	Контрольные и итоговые занятия	6	1	5	Портфолио
	Итого	216	103	113	

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

2 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	6	4	2	Опрос
2	Графический редактор CorelDRAW	40	20	20	Практическое задание
3	Векторная графика	40	16	24	Практическое задание
4	Верстка текста	32	16	16	Практическое задание
5	Графические объекты	36	18	18	Практическое задание
6	Иллюстрация	36	14	22	Практическое задание
7	Фирменный стиль	20	10	10	Практическое задание
8	Контрольные и итоговые занятия	6	1	5	Портфолио
	Итого	216	99	117	

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

1 год обучения

Рабочая программа первого года обучения разработана на основе дополнительной общеразвивающей программы «Графический дизайн», по направленности является технической, по уровню освоения – **общекультурной**. Предназначена для детей 10-13 лет.

Программа создана педагогом дополнительного образования Радченко Оксаной Геннадьевной и методистом Сидориной Ксенией Сергеевной.

Особенности организации первого года обучения

Первый год направлен на изучение основ графического дизайна, обучение работе в графических редакторах Word, PowerPoint, а также на подготовку учащихся к районным и городским конкурсам по дизайну.

Задачи 1 года обучения:

Обучающие

- познакомить с основами графического дизайна;
- научить работе на компьютере в графических редакторах, Word, PowerPoint;
- научить создавать и демонстрировать свои работы.

Развивающие

- развивать коммуникативные компетентности в общении и сотрудничестве в учебной, исследовательской, творческой деятельности;
- развивать технические способности: начальных навыков технического мышления, технической наблюдательности;
- развивать навыки подбора и анализа информации;
- развивать логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать фантазию, творческую активность;
- развивать эстетическое восприятие, чувство пропорций, цвета и композиции;
- расширить кругозор в области применения компьютерных технологий.

Воспитательные

- формировать художественный вкус;
- формировать мотивацию к самообразованию;
- воспитывать осознанное отношение к профессии графического дизайнера и его роли в современном обществе;
- воспитывать чувство ответственности за свою работу.

Планируемые результаты первого года обучения:

Предметные

Сформировать у учащихся:

- знание истории развития дизайна, его использование в современной рекламной продукции;
- знание законов композиции;
- знание основ колористики и цветоведения;
- знание безопасной работы на ПК;
- знание об истории изобразительного искусства;
- умение работать с ПК;
- умение защищать и демонстрировать свою работу;
- умение работать с графическими редакторами.

Метапредметные

К концу первого года обучения учащиеся:

- смогут эффективно взаимодействовать в совместной деятельности, делиться идеями и вести конструктивный диалог;
- у учащихся сформируется техническое мышление и наблюдательность, для более глубокого понимания процесса проектирования;
- научатся находить и критически оценивать информацию, необходимую для выполнения различных проектов;
- у учащихся разовьется логическое мышление и способность ясно визуализировать свои идеи;
- научатся генерировать оригинальные идеи и концепции для своих проектов;
- научатся распознавать и использовать цветовые схемы, пропорции и композиции в своих работах.

Личностные

К концу первого года обучения учащиеся:

- смогут самостоятельно оценивать и анализировать произведения искусства и графического дизайна, выявляя их эстетические свойства;
- будут проявлять инициативу в изучении новых технологий и методов в графическом дизайне, искать дополнительные ресурсы для обучения;
- осознают важность и востребованность профессии графического дизайнера в современном обществе и смогут аргументировать свою позицию;
- сформируется чувство ответственности за качество своих работ и соблюдение сроков их выполнения.

Содержание программы 1 года обучения

Тема 1. Вводное занятие

Теория: Знакомство с инструкциями: Пожарная безопасность (для учащихся), Правила дорожного движения (для учащихся). Правила поведения в компьютерном классе. Охрана труда при работе на персональном компьютере. Действия учащихся в чрезвычайной ситуации. Организация рабочего места. Инструктаж по охране труда и технике безопасности на занятиях в объединении. Основные понятия дизайна.

Практика: Отработка навыков работы с мышью, окнами, файлами в электронных тренажерах. Подготовка рабочего места к работе. Опрос, с целью выявления уровня осведомленности учащихся о графическом дизайне.

Тема 2. Введение в графический дизайн

Теория: История и развитие дизайна, общие понятия. Направления дизайна. Основные разделы графического дизайна. Применение графического дизайна в рекламной продукции.

Практика: Выполнение творческой работы по истории и развитию графического дизайна. Представление работы перед группой.

Тема 3. Основы композиции

Теория: Основные понятия композиции. Размер. Текстура. Цвет. Форма (линия, прямоугольник, треугольник, круг, кривые, аморфные фигуры). Композиционный центр.

Практика: Выполнение практических заданий по основам композиции.

Тема 4. Графические возможности программы Word

Теория: Окно программы. Назначение инструментов. Графические примитивы. Объект Надпись Таблица. Вспомогательные объекты как средства повышенной точности: сетка, направляющие. Текст и шрифты (краткая история типографии, основные термины для работы с текстовыми объектами). Стиль документа.

Практика: Выполнение практических заданий в программе Word.

Тема 5. Средства композиции

Теория: Основные средства построения композиции. Линия (прямая, кривая, ломанная или сложная). Пятно (применение пятен для определения смыслового центра композиции). Цвет (цветовой круг, определение цветов для создания настроения композиции). Контраст (способы выделения особенностей двух и более изображений, цветов, предметов). Силуэт. Пробел (негативное пространство в композиции). Заголовки. Акценты (определение степени важности элементов при построении композиции).

Практика: Выполнение практических заданий по средствам композиции. Анализ выполненных работ.

Тема 6. Дизайнерские возможности программы PowerPoint

Теория: Окно программы. Презентации: определение, примеры различных презентаций, правила и способы создания. Слайды: определение, создание, типы. Действия со слайдами. Действия с объектами. Анимация объектов. Макеты и шаблоны. Управление показом: способы управления. Переходы добавление переходов, изменения. Вспомогательные объекты как средства повышенной точности: сетка, направляющие.

Практика: Работа с панелями инструментов. Создание презентации выполненных работ.

Тема 7. Принципы построения композиции

Теория: Основные принципы построения композиции. Основы теории композиции. Порядок восприятия элементов композиции. Визуальные средства. Единство (определение, использование графических приемов для создания единства в композиции). Равновесие (определение, способы достижения равновесия в композиции, визуальные центры композиции: геометрический (физический), оптический, смысловой, основные определения формального и неформального равновесия). Ритмичность (определение, использование единого ритма для создания композиции). Перемещение (определение, использование указательных элементов композиции для верного визуального восприятия объекта). Соразмерность (определение, значимость элементов в композиции). Последовательность (определение, узнаваемость и единство стиля композиции). Контраст (определение, основная цель использования контрастных объектов в композиции, часто применяемые контрасты: размер, свет и тень, позитив и негатив, форма, объем и плоскость, положение, шрифт). Четкость и простота (простые и сложные композиции). Многоплановость (определение, типы и виды композиций: одноплановые, двухплановые и многоплановые, создание естественной композиции за счет многоплановости ее компонентов). Ассоциативность (определение, устойчивые ассоциации между символами и обозначаемыми ими объектами и явлениями, стереотипные реакции на определенные символы).

Практика: Выполнение практических заданий по построению композиции. Анализ выполненных работ. Презентация творческих работ.

Тема 8. Графический редактор

Теория: Назначение программы. Рабочее окно программы. Назначение команд основного меню. Настройка рабочего окна, установка атрибутов рисунка. Палитра инструментов. Цветовая палитра. Вспомогательные объекты как средства повышенной точности: линейки, направляющие. Инструмент текст, подбор шрифта.

Практика: Работа с панелями инструментов в графическом редакторе. Выполнение практических заданий.

Тема 9. Контрольные и итоговые занятия

Теория: Что такое портфолио. Зачем портфолио графическому дизайнеру. Основы составления портфолио. Отбор работ и оформление портфолио. Подведение итогов.

Практика: Презентация своих портфолио. Получение обратной связи по презентации. Подведение итогов учебного года. Анализ результатов обучающихся. Опрос по итогам года.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

2 год обучения

Рабочая программа первого года обучения разработана на основе дополнительной общеразвивающей программы «Графический дизайн», по направленности является технической, по уровню освоения – общекультурный. Предназначена для детей 10-13 лет.

Программа создана педагогом дополнительного образования Радченко Оксаной Геннадьевной и методистом Сидориной Ксенией Сергеевной.

Особенности организации второго года обучения

Второй год направлен на обучение работе в графическом редакторе CorelDRAW, погружение в основы векторной графики, верстки текста, основы иллюстрации, а также на подготовку учащихся к участию в районных и городских конкурсах по графическому дизайну.

Задачи 2 года обучения:

Обучающие

- формировать знания об особенностях профессиональной деятельности дизайнера;
- формировать навыки составления композиции;
- формировать навыки защиты своих проектов;
- формировать навыки работы с оргтехникой;
- формировать навыки создания сложных изображений;
- формировать навыки работы на компьютере в графическом редакторе CorelDRAW.

Развивающие

- развивать коммуникативные компетентности в общении и сотрудничестве в учебной, исследовательской, творческой деятельности;
- развивать технические способности: начальных навыков технического мышления, технической наблюдательности;
- развивать навыки подбора и анализа информации;
- развивать логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать фантазию, творческую активность;
- развивать эстетическое восприятие, чувство пропорций, цвета и композиции;
- расширить кругозор в области применения компьютерных технологий.

Воспитательные

- формировать художественный вкус;
- формировать мотивацию к самообразованию;
- воспитывать осознанное отношение к профессии графического дизайнера и его роли в современном обществе;
- воспитывать чувство ответственности за свою работу.

Планируемые результаты 2 года обучения:

Предметные

Сформировать у учащихся:

1. знания об особенностях профессиональной деятельности графического дизайнера;
2. знание о средствах и методах составления композиции;
3. умение создавать сложные комбинированные изображения;
4. умение работать с оргтехникой;
5. умение работать в графических редакторах;
6. знания о создании фирменного стиля.

Метапредметные

К концу первого года обучения учащиеся:

- смогут эффективно взаимодействовать в совместной деятельности, делиться идеями и вести конструктивный диалог;
 - у учащихся сформируется техническое мышление и наблюдательность, для более глубокого понимания процесса проектирования;
 - научатся находить и критически оценивать информацию, необходимую для выполнения различных проектов;
 - у учащихся разовьется логическое мышление и способность ясно визуализировать свои идеи;
 - научатся генерировать оригинальные идеи и концепции для своих проектов;
7. научатся распознавать и использовать цветовые схемы, пропорции и композиции в своих работах.

Личностные

К концу первого года обучения учащиеся:

- смогут самостоятельно оценивать и анализировать произведения искусства и графического дизайна, выявляя их эстетические свойства;
- будут проявлять инициативу в изучении новых технологий и методов в графическом дизайне, искать дополнительные ресурсы для обучения;
- осознают важность и востребованность профессии графического дизайнера в современном обществе и смогут аргументировать свою позицию;
- сформируется чувство ответственности за качество своих работ и соблюдение сроков их выполнения.

Содержание программы 2 года обучения

Тема 1. Вводное занятие

Теория: Итоги прошлого учебного. План работы на новый учебный год. Правила поведения на занятиях. Правила дорожного движения. Пожарная безопасность. Правила поведения в чрезвычайных ситуациях.

Практика: Опрос по итогам прошлого года на усвоение материала.

Тема 2. Графический редактор CorelDRAW

Теория: Интерфейс программы. Цвет. Сложные формы и построения. Создание простых геометрических фигур. Устройство векторного объекта. Заливка и обводка. Перемещение, масштабирование, вращение и копирование объектов. Создание групп объектов. Режим изоляции. Режим каркаса. Перемещение объектов в пространстве. Работа со слоями. Палитра «Выравнивание». Отличие выравнивания объектов по выделенной области, ключевому объекту и монтажной области. Палитра «Обработка контуров». Создание фигур сложной формы. Магия эффектов. Работа с текстом. Импорт текста. Способы набора текста. Параметры форматирования текста. Палитры «Символ» и «Абзац». Настройка обтекания текстом. Преобразование текста в объект. Работа с файлами. Понятие точки, манипулятора, кривой. Изменение типа точки. Создание векторного контура при помощи инструмента «Карандаш». Создание векторного контура при помощи инструмента «Перо» и «Кривизна». Добавление, выравнивание и удаление точек. Преобразование объекта по точкам и манипуляторам. Инструменты «Ластик», «Нож» и «Ножницы». Цветовые пространства CMYK и RGB. Понятие цветового образца. Палитры «Цвет», «Образцы» и «Каталог цветов». Создание собственных цветовых образцов и цветовых групп. Понятие градиента. Палитры «Градиент» и «Сетчатый градиент». Создание и настройка узора. Особенности масштабирования заливки-узора. Обзор библиотеки узоров. Инструменты «Кисть» и «Кисть-Клякса». Типы кистей и особенности их создания. Обзор библиотеки кистей. Коллапс контура. Инструмент «Ширина». Обзор меню Эффекты.

Применение эффектов и особенности их редактирования. Палитра «Оформление». Создание параллельных заливок и обводок. Коллапс эффектов.

Практика: Выполнение практических заданий в графическом редакторе CorelDRAW

Тема 3. Векторная графика

Теория: Объектно-ориентированное графическое моделирование Графические объекты и их классы. Атрибуты класса графических объектов. Методы класса графических объектов Форматы графических файлов векторных графических документов. Параметризация графического объекта. Прямоугольники. Эллипсы. Многоугольники и звезды. Стандартные фигуры. Список новых терминов. Информационная модель линии. Линии, узлы и сегменты Информационная модель узла и ее графическое представление. Типы узлов. Специфические атрибуты и методы узла. Замкнутость и односвязность. Приемы построения. Приемы редактирования. Выделение узлов и сегментов. Перемещение узла. Разрезание и слияние узлов. Добавление, изменение, удаление узла типа узла или сегмента. Перемещение направляющих рукояток узла. Соединение и разъединение Замыкание линии. Изменение направления линии. Сглаживание линии. Преобразование в линии. Логические операции. Объединение. Пересечение. Исключение. Обводка и заливка объектов. Обводка. Информационная модель обводки Толщина. Завершители. Углы. Наконечники. Цвет. Масштабируемость толщины. Отделение обводки. Настройка пишущего инструмента. Однородная заливка. Градиентная и сетчатая заливки Градиентные заливки. Сетчатая заливка. Заливки узором. Заливки штриховым узором. Заливки векторным или пиксельным полноцветным узором. Заливки PostScript. Текстурные заливки. Список новых терминов. Информационная модель векторного текста Фигурный текст. Атрибуты фигурного текста Гарнитура. Кегль. Начертание. Подчеркивание. Регистр. Индекс. Смещение символов. Выравнивание. Интерлиньяж. Трекинг. Простой текст. Атрибуты простого текста. Атрибуты интервалов. Атрибуты переноса слов. Атрибуты отступов. Режимы обтекания объектов текстом.

Практика: Выполнение практических заданий по векторной графике в редакторе CorelDRAW. Анализ выполненных работ.

Тема 4. Верстка текста

Теория: Верстка простого текста. Разметка модульной сетки. Импорт текста и его размещение. Настройка форматирования. Кернинг пар. Многоколонный набор. Текстовые эффекты. Буквица. Маркированный список. Текст на траектории. Ориентация символов текста относительно траектории. Смещение начальной точки и базовой линии. Зеркальное отражение относительно траектории. Несколько текстов на траектории. Работа с графическими объектами. Выделение. Размещение. Привязки. Привязка к координатной сетке. Привязка к направляющим. Выравнивание. Распределение. Масштабирование и отражение. Поворот. Копирование, дублирование и клонирование. Скос. Блокировка. Агрегация графических объектов. Слои векторного изображения Стопка объектов. Стандартные слои. Мастер-слои. Группы объектов. Стандартные фрагменты.

Практика: Работа с текстом. Выполнение практических заданий в редакторе CorelDRAW. Анализ выполненных работ.

Тема 5. Графические объекты

Теория: Составные графические объекты. Специальные линии. Плакатное перо. Линии переменной ширины. Мазки. Распылитель. Размерные схемы. Коннекторы. Огибающие и деформации. Огибающие. Центробежная и центростремительная деформации. Деформация зигзага. Деформация скручивания. Перспектива. Тени. Экструзия. Заливка тел экструзии. Освещение тел экструзии. Вращение тел экструзии. Пошаговые переходы и ореолы. Базовые пошаговые переходы. Пошаговые переходы по траектории. Составные и разделенные пошаговые переходы Пошаговые переходы с незамкнутыми управляющими объектами. Ореолы. Линзы. Полупрозрачная линза.

Масштабирующая линза. Осветляющая линза. Линза негативного изображения. Каркасная линза. Линза "рыбий глаз". Линза монохромного изображения.

Практика: Выполнение практических заданий по созданию графических объектов разной сложности в редакторе CorelDRAW.

Тема 6. Иллюстрация

Теория: Основные понятия. Иллюстрация. Скетчинг. Общая художественная подготовка. История иллюстрации и креативные методики. Инструменты иллюстратора. Практика разных видов иллюстраций. Использование иллюстрации в дизайне. Разработка универсального наброска для набора стикеров. «Оживление» иллюстрации с помощью объемного контура и светотени. Поднятие и опускание объектов по иерархии, работа с рисунками из сети интернет. Разработка коммерческой flat-иллюстрации. Проработка пропорций рисунка и цветокоррекции персонажа. Простая фуд-иллюстрация. Советы по использованию бликов и теней. Настройка обводки и заливки.

Практика: Выполнение практических заданий по созданию простых иллюстраций. Анализ выполненных работ. Презентация работ.

Тема 7. Фирменный стиль

Теория: История возникновения проблемы фирменного стиля. Фирменный стиль – основное средство формирования имиджа фирмы. Разработка основных элементов фирменного стиля. Элементы, формирующие фирменный стиль. Руководство к использованию фирменного стиля. Реклама и фирменный стиль. Тестирование фирменного стиля. Критерии оценки. Мировые бренды. Различные подходы к идентичности.

Практика: Творческая итоговая работа в редакторе CorelDRAW.

Тема 8. Итоговые занятия

Теория: Подведение итогов. Отбор работ и оформление портфолио и выставки.

Практика: Презентация своих портфолио. Получение обратной связи по презентации. Подведение итогов учебного года. Анализ результатов обучающихся. Опрос по итогам года.

МЕТОДИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Методические материалы

Педагогические методики и технологии

При реализации программы используются следующие методы:

- *словесный метод* (рассказ, беседа) применяется при объяснении теоретического материала по темам программы;
- *наглядный метод* применяется как при объяснении теоретического материала, так и для демонстрации изучаемых техник и приемов работы (используются электронные презентации, видеоролики, наглядные пособия, технологические карты и другие дидактические материалы);
- *практический метод* (выполнение задания по шаблону, самостоятельная практическая работа, отработка навыков по пройденному материалу) при практической работе.
- *метод наблюдения* дает возможность оценить эффективность методов обучения и учебных материалов, а также выявить, как учащиеся усваивают информацию.

Педагогические технологии, используемые в обучении:

- *личностно-ориентированные технологии* позволяют найти индивидуальный подход к каждому ребенку, создать для него необходимые условия комфорта и успеха в обучении;
- *технология творческой деятельности* используется для повышения творческой активности детей;
- *технология исследовательской деятельности* позволяет развивать у детей наблюдательность, логику, большую самостоятельность в выборе целей и постановке задач, проведении опытов и наблюдений, анализе и обработке полученных результатов. В результате происходит активное овладение знаниями, умениями и навыками;
- *технология дизайн-мышления* помогает учащимся развивать креативность, сотрудничество и способность к критическому анализу через проектную деятельность.
- *технология развития критического мышления* направлена на формирование у обучающихся способности анализировать информацию, делать выводы и принимать обоснованные решения. Способствуют развитию аналитических навыков.
- *информационно-коммуникационная технология (ИКТ)* позволяет эффективно управлять информацией и обеспечивать взаимодействие между обучающимися и преподавателем. ИКТ включает в себя использование компьютеров, интернета, мультимедиа и других цифровых инструментов для создания интерактивной образовательной среды.
- - *здоровьесберегающие технологии* предполагают проведение занятий на основе санитарных норм и гигиенических требований (соблюдение режима проветривания, освещения, питьевого режима). На занятиях используются такие элементы: динамичные паузы, гимнастика для глаз.

Для достижения поставленных задач используются следующие **группы методов**:

- *наглядные*: использование наглядных пособий;
- *словесные*: объяснение, рассказ и беседа – сопровождаются демонстрацией иллюстраций и фото- и видеоматериалов;
- *практические*: упражнения для отработки полученных знаний и навыков с использованием иллюстративных материалов, и компьютерных программ.

Дидактические средства 1 года обучения

№	Тема или раздел программы	Дидактический материал, техническое оснащение занятий
1.	Вводное занятие	Фотографии. Видеофильмы. Интерактивная доска.
2.	Введение в графический дизайн	Видеофильмы. Учебные пособия. Полиграфическая продукция. Презентации. Интерактивная доска.
3.	Основы композиции	Видеофильмы. Учебные пособия. Книги. Полиграфическая продукция. Презентации по теме. Раздаточный материал по теме. Интерактивная доска.
4.	Графические возможности программы Word	Интерактивная доска. Раздаточный материал по теме.
5.	Средства композиции	Видеофильмы. Учебные пособия. Книги. Полиграфическая продукция. Презентации по теме. Интерактивная доска.
6.	Дизайнерские возможности программы Power Point	Интерактивная доска. Раздаточный материал по теме.
7.	Принципы построения композиции	Видеофильмы. Учебные пособия. Книги. Полиграфическая продукция. Презентации по теме. Оргтехника. Интерактивная доска.
8.	Графический редактор Photoshop	Интерактивная доска. Раздаточный материал по теме.
9.	Итоговые занятия	Интерактивная доска.

Дидактические средства 2 года обучения

№	Тема или раздел программы	Дидактический материал, техническое оснащение занятий
1.	Вводное занятие	Фотографии. Видеофильмы. Интерактивная доска.
2.	Графический редактор Adobe Illustrator	Интерактивная доска. Раздаточный материал по теме.
3.	Векторная графика	Интерактивная доска. Раздаточный материал по теме. Фотографии. Оргтехника.
4.	Верстка текста	Учебные пособия. Книги. Полиграфическая продукция. Презентации по теме. Раздаточный материал по теме. Интерактивная доска. Оргтехника.
5.	Графические объекты	Интерактивная доска. Раздаточный материал по теме.
6.	Иллюстрация	Видеофильмы. Учебные пособия. Книги. Полиграфическая продукция. Презентации по теме. Раздаточный материал по теме. Оргтехника. Интерактивная доска.
7.	Фирменный стиль	Видеофильмы. Полиграфическая продукция. Презентации по теме. Интерактивная доска.
8.	Итоговые занятия	Интерактивная доска.

Информационные источники

Для педагогов:

1. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров/Ш. Адамс. — М.: КоЛибри, 2018. — 272 с.
2. Алексеев А. Г. Дизайн-проектирование. — М.: Юрайт, 2020. — 91 с.
3. Аллен Дж. Базовые геометрические формы для дизайнеров и архитекторов/Дж. Аллен. — СПб.: Питер, 2017. — 85 с.
4. Берман Д. DoGoodDesign: как дизайнеры могут изменить мир/Д. Берман. — М.: Символ, 2015. — 200 с.
5. Бионика для дизайнеров: учеб.пособие для вузов/Н. В. Жданов, А. В. Скворцов, М. А. Червонная, И. А. Чернийчук. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: Юрайт, 2018. — 232 с.
6. Вильямс Р. Дизайн для Недизайнеров/Р. Вильямс. — М.: Символ, 2015. — 192 с.
7. Воскобойников Ю.Е. Живопись для дизайнеров и архитекторов. Курс для бакалавров: Учебное пособие/Ю.Е. Воскобойников. — СПб.: Планета Музыки, 2015. — 104 с.
8. Голомбински К. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики веб и мультимедиа/К. Голомбински, Р. Хаген; Пер. с англ. Н.А. Римицан. — СПб.: Питер, 2013. — 272 с.
9. Графический дизайн. Современные концепции: учеб.пособие для вузов/Е. Э. Павловская [и др.]; отв. ред. Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Юрайт, 2018. — 183 с.
10. Джанда М. Сожги свое портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах/М. Джанда. — СПб.: Питер, 2019. — 384 с.
11. Елочкин М.Е. Информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера/М.Е. Елочкин. — М.: Academia, 2016. — 396 с.
12. Кузвесова Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко. — М.: Юрайт, 2020. — 140 с.
13. Лаврентьев А. Н. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика. — М.: Юрайт, 2020. — 209 с.
14. Маилян Л.Р. Справочник современного дизайнера/Л.Р. Маилян. — Рн/Д: Феникс, 2016. — 256 с.
15. Нартя В. И., Суиндигов Е. Т. Основы конструирования объектов дизайна. Учебное пособие. — М.: Инфра-Инженерия, 2019. — 264 с.
16. Основы дизайна и композиции: современные концепции: учеб.пособие для СПО/Е. Э. Павловская [и др.]; отв. ред. Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Юрайт, 2019. — 183 с.
17. Павловская Е. Э. Графический дизайн. Современные концепции. — М.: Юрайт, 2020. — 120 с.
18. Павловская Е. Э. Основы дизайна и композиции: современные концепции. — М.: Юрайт, 2020. — 120 с.
19. Поморов С.Б. Живопись для дизайнеров и архитекторов. Курс для бакалавров: Учебное пособие/С.Б. Поморов, С.А. Прохоров, А.В. Шадулин. — СПб.: Планета Музыки, 2015. — 104 с.
20. Розенсон И.А. Основы теории дизайна: Стандарт третьего поколения/И.А. Розенсон. — СПб.: Питер, 2016. — 240 с.
21. Триггс Т. Школа искусств. 40 уроков для юных художников и дизайнеров/Т. Триггс, Д. Фрост. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. — 320 с.
22. Уильямс Р. Дизайн. Книга для недизайнеров. Принципы оформления и типографики для начинающих / Р. Уильямс. — СПб.: Питер, 2019. — 240 с.
23. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов/А. Н. Лаврентьев [и др.]; под ред. А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр.

и доп. — М.: Юрайт, 2019. — 208 с

24. Чихольд Я. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера / Я. Чихольд. М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2018. — 248 с.

Для учащихся и родителей:

1. Адамчик М.В. Дизайн и основы композиции в дизайнерском творчестве и фотографии. - Минск: Харвест, 2010. — 192с.
2. Беляева С.Е. Основы изобразительного искусства и художественного проектирования. Уч. пособ. — М.: Академия, 2007. — 208с., ил.
3. Вильямс Р. Дизайн для недизайнеров. /Пер с англ. В. Овчинников. — М.: Символ-Плюс, 2008. — 192с. — (Библиотека дизайна).
4. Вильямс Р. Студия дизайна. /Пер с англ. В. Овчинников, В. Тимохин. — М.: Символ-Плюс, 2008. — 280с. — (Библиотека дизайна).
5. Глазычев В.Л. Дизайн как он есть. — М.: Европа, 2011. — 320с.
6. Даниэль С.М. Искусство видеть: о творческих способах восприятия, о языке линий и красок, о воспитании зрителя. — Л.: Искусство, 1990. — 223с.: ил.
7. Джейсон Саймонс. Настольная книга дизайнера. Обработка иллюстрации. /Пер. с англ. А.В. Банкрашкова. — М.: АСТ; Астрель, 2008. — 256с.: ил.
8. Дизайн: иллюстрированный словарь-справочник. /Под ред. Г.Б. Минервина, В.Т. Шимко. — М.: Архитектура-С, 2004. — 288с.: ил.
9. Дизайн: история, современность, перспективы. /Под ред. И.В.Голубятникова. — М.: Мир энциклопедий Аванта+; Астрель, 2011. — 224с.: ил., 64с. цв. ил.
10. Лин М.В. Современный дизайн. Пошаговое руководство. Техника рисования во всех видах дизайна: от эскиза до реального проекта: архитектура, ландшафтный дизайн, дизайн интерьеров, графический дизайн. /Пер. с англ. О.П.Бурмаковой. — М.: АСТ, Астрель, 2012. — 199 с.
11. Лоренс Зиген. Цифровая иллюстрация: мастер-класс по креативному имиджмейкингу. /Пер с англ. П. Кодолова. — М.: АСТ; Астрель, 2013. — 176с.: ил.
12. Михайлов С.М., Кулеева Л.М. Основы дизайна. Учебник. —Казань: Новое знание, 1999.
13. Михайлов С.М., Михайлова А.С. Основы дизайна: Книга 1. Введение в дизайн. Уч. пособ. — Казань: Дизайн-квартал, 2008. — 288с.: ил.
14. Михайлов С.М., Михайлова А.С. Основы дизайна: Книга 2. Из истории дизайна. Уч. пособ. — Казань: Дизайн-квартал, 2008. — 288с.: ил.
15. Папанек В. Дизайн для реального мира /Пер с англ. Г.Северской. — М.: Издательство «Д.Аронов», 2010. — 416с.
16. Паркер Р. Как сделать красиво на бумаге /Пер с англ. В.Овчинников, В.Тимохин. — М.: Символ-Плюс, 2008. — 384с. — (Библиотека дизайна).
17. Пронин С. Рекламная иллюстрация. Креативное восприятие. — М.: Бератор-Пресс, 2003. — 144с.
18. Сикл Э. Еще больше оптических иллюзий /Пер. с англ. - М.: АСТ; Астрель, 2006. — 167с.: ил.
19. Старикова Ю.С. Основы дизайна. Конспект лекций. — М.: А-Приор, 2011. — 112с.
20. Туэмлоу Э. Графический дизайн: фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи. — М.: АСТ; Астрель, 2006. — 256с.: ил.
21. Уильямс Р. Недизайнерская книга о дизайне/Пер с англ. Е.В.Левченко. - СПб: Издательский дом «Весь», 2004. — 128с.: ил.
22. Устин В.Б. - Учебник Дизайна. Композиция, методика, практика. -М.,2009.
23. Хембри Р. Самый полный справочник. Графический дизайн [Текст]. /Пер с англ. А.В.Банкрашкова. — М.: АСТ; Астрель, 2008. — 192с.: ил.
24. Холмянский Л.М., Щипанов А. С. Дизайн: Книга для учащихся.— М.:

Просвещение, 1985.

25. Элам К. Геометрия дизайна. Пропорции и композиция. – СПб: Питер, 2011. – 112с.: ил.

Интернет источники:

1. Сайт Стоковых изображений [Электронный ресурс] - <https://www.behance.net/> - режим доступа: свободный.
2. Сайт медиа-платформа [Электронный ресурс] - <https://dprofile.ru/> - режим доступа: свободный.
3. Сайт медиа-платформа [Электронный ресурс] - <https://illustrators.ru/> - режим доступа: свободный.
4. Сайт Стоковых изображений и медиа-платформа [Электронный ресурс] - <https://ru.pinterest.com/> - режим доступа: свободный.

Оценочные материалы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной, текущий и итоговый контроль (оценивание). **Средствами фиксации результатов** в дополнительной общеразвивающей программе «Графический дизайн» являются карты наблюдений и информационные карты.

Входной контроль проводится на первом занятии с целью определения начального уровня знаний и умений детей в форме опроса на выявление первоначального уровня владения ИКТ-компетенцией.

Текущий контроль. По результатам освоения основных разделов программы, учащиеся выполняют практические задания. Отслеживание достигнутых учащимися результатов осуществляется *методом педагогического наблюдения* и отражается педагогом в информационной карте «Уровень освоения учащимися программы «Графический дизайн»».

Промежуточная аттестация – оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы в конце определенного периода обучения/учебного года (при сроке реализации программы более одного года), а также личностных качеств обучающихся (выявление динамики развития системы ценностей, изменение позиции, характера поступков и т.п.)

Для выявления и оценки уровня и качества освоения учащимися программы на последнем (итоговом) занятии проводится **итоговый контроль (оценивание)**. Итоговый контроль включает в себя составление портфолио своих работ, выполненных в процессе выполнения практических заданий по ходу освоения программы «Графический дизайн».

Все результаты **итогового контроля** отражаются в информационной карте «Уровень освоения учащимися программы «Графический дизайн»».

Отслеживание предметных результатов, учащихся в ходе освоения и по результатам освоения программы осуществляется методом оценки выполнения практических заданий и защиты портфолио и отражается в информационной карте «Уровень достижения учащимися предметных результатов».

Отслеживание метапредметных и личностных результатов, учащихся в ходе освоения и по результатам освоения программы осуществляется методом педагогического наблюдения и отражается в информационной карте «Уровень достижения учащимися метапредметных и личностных результатов».

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА
уровень освоения учащимися программы «Графический дизайн»

Педагог _____ Группа № _____

№ п/п	Фамилия, имя учащегося	Результаты обучения по программе			Средний балл	Уровень освоения программ ы (низкий/ средний/ высокий)
		Предметные результаты	Метапредметные результаты	Личностные результаты		
1						
2						
...						

Уровень освоения программы определяется исходя из среднего балла результатов обучения по программе:

Начальный уровень – от 1 до 1,4 балла

Средний уровень – от 1,5 до 2,4 баллов

Высокий уровень – от 2, 5 до 3 баллов

Информационная карта «Уровень достижения учащимися предметных результатов»

Педагог _____ Группа № _____

№ п/п	Фамилия, имя учащегося	Предметные результаты									Итого (средний балл)	Уровень освоения
		Владение ключевыми принципами и методами графического дизайна	Знание этапов и использование различных методов проектирования	Умение создавать гармоничные дизайнерские макеты	Использование графических эффектов для улучшения визуального восприятия работы	Владение основными терминами и понятиями теории цвета	Использование принципов типографики для создания текстов	Владения навыками создания векторных и растровых изображений в различных графических	Умение создавать полноценные графические работы на основе изученных принципов	Знание необходимых элементов для подготовки своих работ к публикации в Интернете или печати		
1												
2												
...												

Уровень освоения программы определяется исходя из среднего балла результатов обучения по программе:

Начальный уровень – от 1 до 1,4 балла

Средний уровень – от 1,5 до 2,4 баллов

Высокий уровень – от 2,5 до 3 баллов

Информационная карта «Уровень достижения учащимися метапредметных и личностных результатов»
 Педагог _____ Группа № _____

№ п/п	Фамилия, имя учащегося	Метапредметные результаты							Личностные результаты						
		Умение эффективно взаимодействовать в совместной деятельности	Навыки технического мышления и наблюдательности	Умение находить и критически оценивать информацию для выполнения проектов	Логическое мышление и способность ясно визуализировать свои идеи	Умения генерировать оригинальные идеи и концепции для своих проектов	Умение распознавать и использовать цветовые схемы, пропорции и композиции в	Итого (средний балл)	Уровень освоения	Умение самостоятельно оценивать и анализировать произведения искусства и графического дизайна	Проявление инициативы в изучении и поиске новых технологий и методов в графическом дизайне	Осознание и аргументирование важности и востребованности профессии графического дизайнера в современном	Чувство ответственности за качество своих работ и соблюдение сроков их выполнения	Итого (средний балл)	Уровень освоения
1															
2															
...															

Уровень освоения программы определяется исходя из среднего балла результатов обучения по программе:

Начальный уровень – от 1 до 1,4 балла

Средний уровень – от 1,5 до 2,4 баллов

Высокий уровень – от 2,5 до 3 баллов

Оценка параметров предметных результатов

1. Теоретическая подготовка

Результаты ответов на вопросы оцениваются:

0 баллов – учащиеся молчит, ответ неправильный или его ответа нет;
 1 балл – учащийся долго не может ответить на вопрос, ему требуются подсказки педагога или сверстников / ответ содержит грубые ошибки;
 2 балла – учащийся ответил самостоятельно, быстро, но ответ неполный или содержит незначительные ошибки;
 3 балла – ответ правильный, учащийся отвечает быстро и самостоятельно, уверенно чувствует себя при беседе.

2. Практическая подготовка

Результаты выполнения практических заданий оцениваются:

0 баллов – задание не выполнено совсем;
 1 балл – задание выполнено не полностью (1/3), задание выполнено полностью, но с ошибками более половины действий;
 2 балла – задание выполнено не полностью (на 2/3); задание выполнено полностью, но с ошибками менее половины действий или неточностями;
 3 балла – задание выполнено полностью, без ошибок.

Параметры оценки метапредметных результатов

Умение эффективно взаимодействовать в совместной деятельности	Начальный уровень (учащийся испытывает серьезные затруднения при осмыслении ответа на поставленные вопросы, составлении высказывания, сотрудничестве с другими детьми, ведение диалога, нуждается в постоянной помощи педагога)	1 балл
	Средний уровень (учащийся испытывает некоторые затруднения при осмыслении ответа на поставленные вопросы, составлении высказывания, сотрудничестве с другими детьми, ведение диалога, иногда нуждается в помощи педагога)	2 балла
	Высокий уровень (учащийся практически не испытывает затруднений при осмыслении ответа на поставленные вопросы, составлении высказывания, сотрудничестве с другими детьми, ведение диалога)	3 балла
Навыки технического мышления и наблюдательности	Начальный уровень (учащийся испытывает серьезные затруднения при использовании навыков технического мышления и наблюдательности, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога)	1 балл
	Средний уровень (учащийся испытывает некоторые затруднения при использовании навыков технического мышления и наблюдательности, иногда нуждается в контроле педагога)	2 балла
	Высокий уровень (учащийся не испытывает затруднений при использовании навыков технического мышления и наблюдательности, редко нуждается в контроле педагога)	3 балла
Умение находить и критически оценивать информацию для выполнения проектов	Начальный уровень (учащийся не способен анализировать полученную информацию, практически всегда нуждается в помощи педагога или сверстников)	1 балл
	Средний уровень (учащийся не всегда способен анализировать полученную информацию, время от времени нуждается в помощи педагога или сверстников)	2 балла
	Высокий уровень (учащийся способен анализировать полученную информацию, не нуждается в помощи педагога или сверстников)	3 балла
Логическое мышление и способность ясно визуализировать свои идеи	Начальный уровень (учащийся не способен быстро и четко запоминать и обрабатывать полученную информацию, ясно визуализировать свои идеи, практически всегда нуждается в помощи педагога или сверстников)	1 балл
	Средний уровень (учащийся не всегда способен быстро и четко запоминать и обрабатывать полученную	2 балла

	информацию, ясно визуализировать свои идеи, время от времени нуждается в помощи педагога или сверстников)	
	Высокий уровень (учащийся способен быстро и четко запоминать и обрабатывать полученную информацию, ясно визуализировать свои идеи не нуждается в помощи педагога или сверстников)	3 балла
Умения генерировать оригинальные идеи и концепции для своих проектов	Начальный уровень (учащийся не способен самостоятельно генерировать оригинальные идеи и концепции для своих проектов, практически всегда нуждается в помощи педагога или сверстников)	1 балл
	Средний уровень (учащийся не всегда способен быстро и четко генерировать оригинальные идеи и концепции для своих проектов, время от времени нуждается в помощи педагога или сверстников)	2 балла
	Высокий уровень (учащийся способен быстро и генерировать оригинальные идеи и концепции для своих проектов, не нуждается в помощи педагога или сверстников)	3 балла
Умение распознавать и использовать цветовые схемы, пропорции и композиции в работах	Начальный уровень (учащийся не способен самостоятельно распознавать и использовать цветовые схемы, пропорции и композиции в работах, практически всегда нуждается в помощи педагога или сверстников)	1 балл
	Средний уровень (учащийся не всегда способен быстро и четко распознавать и использовать цветовые схемы, пропорции и композиции в работах, время от времени нуждается в помощи педагога или сверстников)	2 балла
	Высокий уровень (учащийся способен быстро и генерировать распознавать и использовать цветовые схемы, пропорции и композиции в работах, не нуждается в помощи педагога или сверстников)	3 балла

Параметры оценки личностных результатов

Умение самостоятельно оценивать и анализировать произведения искусства и графического дизайна	Начальный уровень (учащийся не способен самостоятельно оценивать и анализировать произведения искусства и графического дизайна, практически всегда нуждается в помощи педагога или сверстников)	1 балл
	Средний уровень (учащийся не всегда способен быстро и четко самостоятельно оценивать и анализировать произведения искусства и графического дизайна, время от времени нуждается в помощи педагога или сверстников)	2 балла
	Высокий уровень (учащийся способен быстро и генерировать самостоятельно оценивать и анализировать произведения искусства и графического дизайна, не нуждается в помощи педагога или сверстников)	3 балла
Проявление инициативы в изучении и поиске новых технологий и методов в графическом дизайне	Начальный уровень (учащийся не способен самостоятельно проявлять инициативы в изучении и поиске новых технологий и методов в графическом дизайне, практически всегда нуждается в помощи педагога или сверстников)	1 балл
	Средний уровень (учащийся не всегда способен проявлять инициативы в изучении и поиске новых технологий и методов в графическом дизайне, время от времени нуждается в помощи педагога или сверстников)	2 балла
	Высокий уровень (учащийся способен проявлять инициативы в изучении и поиске новых технологий и методов в графическом дизайне, не нуждается в помощи педагога или сверстников)	3 балла
Осознание и аргументирование важности и востребованности	Начальный уровень (учащийся не способен самостоятельно осознавать и аргументировать важность и востребованность профессии графического дизайнера в современном обществе, практически всегда нуждается в помощи педагога или сверстников)	1 балл
	Средний уровень (учащийся частично осознает и аргументирует важность и востребованность профессии)	2 балла

профессии графического дизайнера в	графического дизайнера в современном обществе)	
	Высокий уровень (учащийся с уважением относится осознает и аргументирует важность и востребованность профессии графического дизайнера в современном обществе)	3 балла
Чувство ответственности за качество своих работ и соблюдение сроков их выполнения	Начальный уровень (учащийся не чувствует ответственность за качество своих работ и соблюдение сроков их выполнения)	1 балл
	Средний уровень (учащийся осознает ответственность за качество своих работ, но не всегда соблюдает сроки их выполнения)	2 балла
	Высокий уровень (учащийся чувствует ответственность за качество своих работ и соблюдение сроков их выполнения)	3 балла

Итоговая таблица
«Портфолио учащихся по дополнительной общеразвивающей программе «Графический дизайн»»

Педагог _____ Группа № _____

Дата проведения _____ 20 г.

№	Фамилия, имя учащегося	Количество баллов	Уровень представленного портфолио
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Критерии оценки портфолио учащегося по дополнительной общеразвивающей программе «Графический дизайн»

Педагог _____ Группа № _____

Оценка содержания портфолио производится по следующим параметрам:

№	Критерии оценки	Требования	Диапазон оценки
1	Количество и разнообразие включенных в портфолио работ	За счет анализа количества и разнообразия работ, которые учащийся выбрал для включения в портфолио, оценивается набор его предметных компетенций, а также способность показать сильные стороны своей подготовки	0–15 баллов
2	Объем и уровень сложности представленных работ	Оценивается, до какой степени объем и сложность работ, включенных в портфолио соответствуют уровню освоения программы	0–10 баллов
3	Уровень художественно-пластического решения представленных работ	Оценивается качество художественного решения работ, сложность и оригинальность образных, графических, типографических, композиционных и конструктивных решений, качество владения художественными техниками	0–15 баллов
4	Уровень технической сложности представленных работ	Оценивается, насколько учащийся продемонстрировал в своем портфолио современные технические средства, насколько сложны и разнообразны технические решения, необходимые для реализации проекта,	0–5 баллов
5	Качество презентации работ, включенных в портфолио	Оценивается, в какой степени презентация портфолио даёт представление о работах, выполненных учащимся	0–5 баллов

Уровень представленного портфолио:

Начальный уровень – от 1 до 14 балла

Средний уровень – от 15 до 34 баллов

Высокий уровень – от 35 до 50 баллов