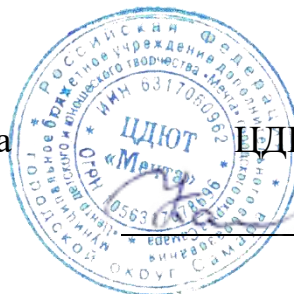


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО И ЮНОШЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА «МЕЧТА»
ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА

ПРИНЯТО

решением Педагогического совета
МБУ ДО ЦДЮТ «Мечта» г.о. Самара
«28» мая 2025 года
Протокол № 2



«УТВЕРЖДАЮ»

Директор МБУ ДО
ЦДЮТ «Мечта» г.о. Самара
И.В. КАЛИНИНА
«28» мая 2025 года

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Векторная графика»

Направленность программы: техническая

Возраст обучающихся: 11 - 14 лет

Срок реализации программы: 1 год

Разработчики:
Мишина Элина Юрьевна,
педагог дополнительного образования,
Пятакова Елена Васильевна, методист

САМАРА, 2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЕ ПЛАНЫ И	
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	13
2.1. Модуль «Введение в векторную графику»	13
2.2. Модуль «Методы работы с векторной графикой»	16
2.3. Модуль «Основные сферы применения векторной графики»	19
3. РАЗДЕЛ «ВОСПИТАНИЕ»	24
4. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.....	26
5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	28
Приложение №1	30
Приложение №2	33

КРАТКАЯ АННОТАЦИЯ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Векторная графика» (далее – программа) предназначена для учащихся 11-14 лет, проявляющих интерес к информационным технологиям и компьютерной графике.

В результате обучения дети приобретут знания, необходимые для создания плоскостных графических объектов, умения креативно решать поставленные задачи и основные навыки работы с векторной графикой.

Данная общеобразовательная программа создает условия для личностного развития обучающихся и ориентирована на формирование мотивации детей к занятиям в кружках технической направленности, а также способствует профессиональному самоопределению обучающихся.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Нормативно-правовые основания для разработки программы:

В основу данной общеобразовательной программы положены следующие **нормативные документы**, регламентирующие деятельность ОУ в сфере дополнительного образования:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Указ Президента Российской Федерации от 02.07.2021 г. № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации»;
3. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
4. Указ Президента Российской Федерации от 7.05.2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
5. Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);

6. ИЗМЕНЕНИЯ, которые вносятся в распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р (утверждены распоряжением Правительства РФ от 15.05.2023 №1230-р);

7. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);

8. Постановление Правительства РФ от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

10. Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

11. Приказ Министерства просвещения РФ от 21.04.2023 № 302 «О внесении изменений в Целевую модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденную приказом Министерства просвещения РФ от 3.09.2019 г. № 467»;

12. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

13. Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Самарской области от 12.07.2017 № 441);

14. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О

направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

15. Письмо министерства образования и науки Самарской области от 30.03.2020 № МО-16-09-01/434-ТУ (с «Методическими рекомендациями по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО»).

16. Устав МБУ ДО ЦДЮТ «Мечта» г.о. Самара.

Направленность программы:

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Векторная графика» имеет **техническую направленность**.

Актуальность программы заключается в том, что в настоящее время векторная графика считается наиболее востребованным, распространённым, перспективным и быстро развивающимся направлением цифровой графики. В процессе работы с компьютерной графикой у обучающихся формируются навыки работы в графических редакторах, рациональные приемы создания двухмерных изображений и визуальной коммуникации.

Актуальность программы заключается в том, что она ориентирована на приоритетные направления Стратегии социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года, утвержденной постановлением Правительства Самарской области от 12.07.2017 г. № 441, так как направлена на решение задачи увеличения кружков и секций технического профиля.

Данная программа призвана создать условия для личностного развития обучающихся и ориентирована на формирование мотивации подростков к творческим и креативным занятиям. В содержании программы «Векторная графика» включены задания на развитие технических навыков, креативного мышления, развития художественного вкуса и кругозора.

Образовательная деятельность по данной программе направлена на:

- формирование и развитие нестандартного и креативного мышления;
- удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном, художественно-эстетическом и нравственном развитии;
- выявление, развитие и поддержку талантливых обучающихся;
- создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, профессионального самоопределения, и творческого труда обучающихся;
- формирование чувства патриотизма;
- формирование общей культуры обучающихся.

Новизна данной программы в том, она не дублирует общеобразовательные программы в области информатики.

Основная идея программы в развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов обучающихся; формирование моделей деятельности в области векторной компьютерной графики; предпрофессиональная ориентация.

Дополнительная общеобразовательная программа «Векторная графика» имеет модульный характер и состоит из 3 модулей: «Введение в векторную графику», «Методы работы с векторной графикой» и «Основные сферы применения векторной графики».

Отличительной особенностью данной дополнительной образовательной программы является широкий охват вопросов, связанных возможностями векторной графики. Программа является необходимой базой для последующего освоения навыков трехмерной графики, верстки, ретуши, и предпечатной подготовки и способствует *дальнейшей мотивации* к занятиям в области векторной графики и информационных технологий.

Реализация программы способствует *профессиональной ориентации* подростков и позволяет учащимся сделать более осознанный выбор профессии. Если подросток заинтересовался информационной индустрией уже в школьном возрасте, он с высокой вероятностью станет мотивированным и эффективным сотрудником в будущем.

Профессиональная ориентация школьников — важный инструмент подготовки кадров, который способствует развитию кадрового потенциала как для компаний, так и для молодёжи. *Развитие кадрового потенциала является одним из приоритетных направлений научно-технологического развития Самарской области.*

Инновационный характер программы заключается в использовании искусственного интеллекта (ИИ) для выполнения практических заданий по векторной графике в аспекте *генерации заданий* по заданному примеру. Так, например, при изучении темы 8 модуля № 3 для выполнение практического задания педагог предлагает учебный кейс (описанную ситуацию) разной степени сложности, для решения которой учащимся предлагается использовать возможности ИИ (нейросеть GigaChat). Учащимся предлагается создать запрос нейросети GigaChat для генерации 5–7 вариантов выбранного объекта задания, проанализировать полученные результаты, выбрать 2-3 наиболее подходящих для решения задачи концепта (приложение № 1). Использование ИИ помогает учащемуся экономить время, а педагогу адаптировать задания под уровень знаний каждого обучающегося.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что она помогает формировать у обучающихся креативность, для которой характерен нестандартный подход к решению задач и умение быстро находить нужный инструмент для достижения поставленных целей и задач.

В данной программе используются личностно-ориентированные (коллективного обучения, модульного обучения) технологии, интерактивные технологии (кейс-технологии) и технологии развивающего обучения, которые позволяют сделать обучение доступным, индивидуализированным; используемые формы обучения позволяют достичь поставленной цели.

Цель программы: создание условий для развития технических знаний и умений, творческого потенциала обучающихся средствами векторной графики.

Задачи:

Образовательные:

- сформировать представление графических редакторах в целом и о редакторах Adobe Illustrator, Corel Draw и им подобным;
- сформировать алгоритм работы с учетом особенностей векторной графики;
- научить различать и использовать средства визуальной графики, выбирать графические средства выразительности в соответствии с тематикой и задачей;
- научить ориентироваться в условиях частой смены технологий в сфере графического дизайна;
- научить выполнять эскизы с помощью различных графических средств и приёмов;
- научить создавать графическую плоскостную композицию;
- содействовать освоению методов решения задач визуально-графическими средствами;
- научить следовать техническому заданию;
- научить соблюдать и выполнять требования техники безопасности при работе на компьютере.

Развивающие:

- развивать у учащихся умения и навыки работы с графическими редакторами;
- развить креативное мышление и пространственное воображение учащихся, художественный вкус и кругозор;
- формировать умения проектной деятельности.

Воспитательные:

- научить самостоятельно определять задачи личностного развития, заниматься самообразованием;
- воспитать умение работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с другими обучающимися;
- формировать потребность и уважение к труду, интерес к профессиям технической направленности.

Возраст учащихся. Программа ориентирована на обучение детей от 11 до 14 лет. Одной из основных характеристик этой возрастной категории является

стремление к самостоятельности и независимости, что позволит педагогу использовать в программе большое количество заданий, которые будут выполняться самостоятельно. Это в свою очередь будет способствовать формированию ответственности, проявлению собственных интересов и качеств. В этом возрасте подростки активно ищут свои интересы и хобби, которые могут стать основой для дальнейшего развития личности.

Программа учитывает возрастные особенности обучающихся (подбор методов и технологий обучения). Набор в группы осуществляется на добровольной основе, принимаются все желающие заниматься по данной программе.

Сроки реализации. Программа рассчитана на 1 год обучения, объем – 144 часа.

Формы организации деятельности: групповая, очная.

Формы обучения: используются теоретические, практические занятия.

Виды занятий: беседа; практическая работа, самостоятельная работа, работа над проектом, презентация, защита проекта.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 занятия (исходя из санитарно-гигиенических норм продолжительность одного занятия составляет 40 минут).

Наполняемость учебных групп – 12 человек.

Ожидаемые результаты.

Личностные:

У учащегося будут сформированы:

- познавательный интерес к компьютерной графике;
- умения сотрудничества со сверстниками и взрослыми в познавательной и проектной деятельности;
- потребность и уважение к труду, интерес к профессиям технической направленности.

Метапредметные:

Познавательные УУД

Обучающийся научится:

- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения заданий;
- проводить обработку, анализ и сравнение получаемой информации;
- преобразовывать познавательную задачу в практическую;
- выделять главное, осуществлять выбор наиболее эффективных способов

решения;

- прогнозировать результат.

Регулятивные УУД

Обучающийся научится:

- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;

- оценивать правильность выполнения действия на уровне адекватной оценки соответствия результатов требованиям данной задачи;

- вносить коррективы в действие после его завершения на основе оценки и учета характера сделанных ошибок;

- оценивать свой труд, принимать оценки обучающихся, педагогов, родителей.

Коммуникативные УУД

Обучающийся научится:

- планировать и согласованно выполнять совместную деятельность;

- формулировать собственное мнение и позицию;

- оценивать труд других обучающихся в позитивном ключе, давать объективную критику;

- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;

- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;

- не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Предметные результаты:

Модульный принцип построения программы предполагает описание предметных результатов в каждом конкретном модуле.

Формы контроля. Входной (входной) контроль с целью выявления базовых знаний, умений, уровня интереса, имеющегося опыта, проводится в форме беседы, тестирования.

Текущий контроль проводится в форме устного опроса, выполнения задания, теста, выполнения творческой работы.

Итоговый контроль проводится после изучения модуля.

Итоговыми мероприятиями являются: демонстрация готового графического продукта, защита проекта, открытое занятие, презентация выполненных работ.

Критерии оценки достижения планируемых результатов.

Оценка планируемых результатов освоения программы осуществляется по трем уровням:

- высокий (80-100 %)
- средний (51-79%)
- низкий (менее 50%)

Уровни освоения	Результат
Высокий уровень освоения программы	Учащиеся демонстрируют высокую заинтересованность в учебной и познавательной деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом занятии показывают отличное знание теоретического материала; в практической деятельности самостоятелен, качество выполняемых работ - высокое. Имеет достижения на различных уровнях
Средний уровень освоения программы	Учащиеся демонстрируют достаточную заинтересованность в учебной и познавательной деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом занятии показывают хороший запас знаний теоретического материала, практическое применение знаний воплощается в продукт, требующий незначительной доработки.
Низкий уровень освоения программы	Учащиеся демонстрируют недостаточную заинтересованность в учебной и познавательной деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом занятии показывают владение некоторыми знаниями теоретического материала, в практической деятельности допускают ошибки, слабо владеют специальными умениями и навыками.

Формы подведения итогов реализации программы:

Продуктивные: проекты, творческие работы, научно–практические конференции, выступления на открытых мероприятиях, участие в конкурсах и т.д.

Документальные: анкеты, протоколы проведения аттестации обучающихся.

Способы определения результативности: педагогическое наблюдение, опрос, беседа, участие в мероприятиях, решение задач поискового и исследовательского характера.

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЕ ПЛАНЫ И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план ДООП «Векторная графика»

№ п/п	Наименование модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Введение в векторную графику.	32	9	23
2.	Методы работы с векторной графикой.	28	5	23
3.	Основные сферы применения векторной графики.	84	14	70
	Всего	144	28	116

2.1. Модуль «Введение в векторную графику»

Реализация данного модуля направлена на освоение обучающимися базового инструментария векторной графики, а также основных законов композиции, цветовой теории и основ работы с текстом.

У обучающихся формируются знания и умения по работе с графическим редактором Adobe Illustrator, формируется креативное мышление.

Цель модуля: формирование и развитие интереса обучающихся к компьютерной графике через освоение программы Adobe Illustrator.

Задачи модуля:

- познакомить обучающихся с понятием векторной графики,
- познакомить с инструментарием программы и научить манипуляциям с объектами;
- научить применять законы композиции, цветовой теории при создании плоскостных изображений, работе с текстом как с графическим элементом;
- решать задачи визуально-графическими средствами;
- научить правилам организации рабочего процесса.

Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен *знать*:

- понятия векторной графики;
- инструментарий программы Adobe Illustrator и манипуляции с объектами;
- правила организации рабочего места.

Обучающийся должен *уметь*:

- применять законы композиции, цветовой теории при создании плоскостных изображений, работе с текстом как с графическим элементом;
- решать задачи визуально-графическими средствами.

Учебно-тематический план модуля «Введение в векторную графику»

№ п/п	Наименование тем	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Беседа, входная диагностика
2.	Основы векторной графики.	6	2	4	Беседа, наблюдение
3.	Основы и законы композиции.	8	2	6	Беседа, практическое задание
4.	Основы цветовой теории.	8	2	6	Беседа, наблюдение
5.	Текст. Основы работы с текстом.	6	2	4	Беседа, практическое задание
6.	Итоговое занятие.	2	-	2	Подведение итогов, создание композиции
	Итого:	32	9	23	

Содержание модуля

Тема 1. Вводное занятие.

Теория. Знакомство учащихся с программой, её целями и задачами. Правила поведения на занятиях. Техники безопасности при работе на компьютере.

Знакомство с понятием «векторная графика». Особенности векторной графики, сферы ее применения и разбор примеров.

Практика. Входная диагностика уровня знаний и умений учащихся.

Тема 2. Основы векторной графики.

Теория. Понятие «векторная графика». Рабочее окно Adobe Illustrator, инструментарий, палитры, меню.

Способы создания объектов, выделение, преобразование, вращение, искажение, смещение, зеркальное отражение. Масштабирование объектов. Работа со слоями.

Практика. Практическое занятие «Простые фигуры» - создание простейших объектов, создание из них интуитивной композиции.

Тема 3. Основы и законы композиции.

Теория. Знакомство с композицией, ее законами и применением.

Практика. Практическое занятия «Пятно» - создание монохромной композиции при помощи пятен.

Практическое занятие «Линия» - создание монохромной композиции при помощи прямых линий.

Тема 4. Основы цветовой теории.

Теория. Теория цвета, цветовой круг, цветовые модели, контрасты, сочетания цветов, цветовые схемы, цветовой баланс.

Практика. Практическое задание «Контраст» - создание композиции с ярко выраженным цветовым контрастом.

Практическое задание «Цветовой баланс» - создание композиций с цветовым балансом и без него.

Тема 5. Текст. Основы работы с текстом.

Теория. Основы теории шрифтов. История шрифтов и печати. Типы шрифтов. Текст как графический элемент. Текстовые композиции. Типографика.

Практика. Практическое задание «Текст и форма» - создание композиции из ограниченного количества заданных элементов.

Практическое задание «Типографика» - создание композиции при помощи текстовых элементов.

Тема 6. Итоговое занятие.

Практика. Подведение итогов по изучаемому модулю. Создание композиции из любых ранее изученных элементов с применением ранее полученных теоретических и практических навыков. Анализ полученных результатов.

2.2. Модуль «Методы работы с векторной графикой»

Реализация данного модуля направлена на расширения инструментария взаимодействия с векторной графикой путем применения стоковых изображений.

У обучающихся формируются технические знания и умения, навыки работы со сторонними изображениями, формируется творческое и креативное мышление.

Цель модуля: формирование интереса к компьютерной графике, развитие творческого потенциала и креативности обучающегося через освоение программы Adobe Illustrator.

Задачи модуля:

- познакомить обучающихся с основами работы со стоковыми банками;
- познакомить с инструментарием изменения уже готовых изображений;
- развивать базовое понимание об авторском праве и правилах заимствования изображений из сети интернет;
- научить выполнять требования техники безопасности при работе.

Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен *знать*:

- основы работы со стоковыми банками;
- инструментарий изменения готовых изображений;

Обучающийся должен *уметь*:

- взаимодействовать со стоковыми изображениями и готовить их для дальнейших манипуляций;
- выполнять требования техники безопасности.

Учебно-тематический план модуля
«Методы работы с векторной графикой»

№ п/п	Наименование тем	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Беседа, входная диагностика
2.	Основные креативные методики создания графического продукта.	6	1	5	Беседа, наблюдение
3.	Знакомство с понятием стоковых изображений. Цели и правила их использования.	6	1	5	Беседа, наблюдение, практическое задание
4.	Изменение готовых векторных изображений при помощи инструментов Adobe Illustrator.	6	1	5	Беседа, практическое задание
5.	Интеграция стокового изображения в свою работу.	6	1	5	Беседа, практическое задание
6.	Итоговое занятие.	2	-	2	Подведение итогов: выполнение практического задания, анализ результатов
	Итого:	28	5	23	

Содержание модуля

Тема 1. Вводное занятие.

Теория. Знакомство учащихся с программой, её целями и задачами. Правила поведения на занятиях. Техники безопасности при работе на компьютере.

Знакомство с понятием растровой графики, сходства и различия с векторной графикой. Сферы применения растровой графики.

Практика. Входная диагностика уровня знаний и умений учащихся.

Тема 2. Основные креативные методики создания графического продукта.

Теория. Изучение креативных методик. Виды креативных методик:

- Методы работы с ассоциациями;
- Групповые методики разработки концептов;
- «Групповые зарисовки»;
- «Нулевой набросок»;
- «Скетчинг»;
- «Шесть шляп»;
- «Майнд маппинг».

Практика. Упражнения на применения креативных методик.

Тема 2. Знакомство с понятием стоковых изображений. Цели и правила их использования.

Теория. Знакомство с понятием авторского права. Знакомство с банком стоковых изображений.

Практика. Практическое занятие «Поиск изображений на заданную тему в одной стилистике» - поиск среди базы банка изображений, подходящих заданной тематике и выполненных при помощи единого или схожего визуального стиля для последующего коллажирования.

Тема 3. Изменение готовых векторных изображений при помощи инструментов Adobe Illustrator.

Теория. Методы разгруппировки готового векторного изображения, изменение его цветности, формы и деталей.

Практика. Практическое занятие «Модификация» - изменение готового изображения при помощи уже изученных инструментов программы Adobe Illustrator.

Тема 4. Интеграция стокового изображения в свою работу.

Теория. Методы интеграции готовых изображений.

Практика. Практическое занятие «интеграция» - построение готового изображения под заданные критерии цветности, формы, стилизации.

Тема 5. Итоговое занятие.

Практика. Практическое задание: «Создание тематической композиции из стоковых изображений» - при помощи полученных знаний и умений создать тематическую композицию в единой стилистике. Подведение итогов. Анализ полученных результатов.

2.3. Модуль «Основные сферы применения векторной графики»

Реализация данного модуля направлена на изучение основных сфер применения векторной графики. Обучающиеся на практике самостоятельно и в группе изготавливают графические продукты, основанные на применении векторной графики.

У обучающихся формируются знания, умения и практические навыки работы с современными графическими программами, развивается интерес к будущей профессии, мотивация к самообразованию.

Цель модуля: развитие технических и творческих способностей обучающихся через создание продуктов, основанных на применении векторной графики; повышение интереса к компьютерной графике.

Задачи модуля:

- познакомить с основными сферами применения векторной графики;
- научить различать и использовать средства визуальной графики;
- научить применять законы композиции, цветовой теории при создании графического продукта;
- научить выбирать графические средства выразительности в соответствии с тематикой и задачей;
- познакомить с возможностями применения ИИ при создании графического продукта;

- научить выполнять эскизы с помощью графических средств и приемов;
- развить умения проектной деятельности;
- научить соблюдать требования техники безопасности при работе на компьютере;

- способствовать формированию интереса к профессии дизайнера.

Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен *иметь представление*:

- о профессии цифрового художника;

Обучающийся должен *знать*:

- продукты, основанные на применении векторной графики;
- основы проектной деятельности;
- правила организации рабочего места.

Обучающийся должен *уметь*:

- различать и использовать средства визуальной графики;
- применять законы композиции, цветовой теории при создании графического продукта;
- выбирать графические средства выразительности в соответствии с тематикой и задачей;
- соблюдать требования техники безопасности при работе на компьютере.

Учебно-тематический план модуля

«Основные сферы применения векторной графики»

№ п/п	Наименование тем	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Беседа, входная диагностика

2.	Работа с референсами. Основы мудбординга.	4	1	3	Беседа, создание мудборда
3.	Основы дизайна иконок.	6	1	5	Беседа, создание плаката
4.	Основы дизайна стикеров (наклеек).	8	2	6	Беседа, создание стикеров
5.	Основы дизайна дигитальных стикеров.	4	2	2	Беседа, создание стикеров
6.	Фирменный стиль. Основные элементы фирменного стиля.	20	2	18	Беседа, разработка фирменного стиля
7.	Основы дизайна элементов интерфейса.	12	1	11	Беседа, разработка элементов интерфейса
8.	Применение векторных изображений в графическом дизайне.	10	2	8	Беседа, наблюдение, практическое задание
9.	Иллюстрации и комиксы.	16	2	14	Беседа, создание иллюстраций
10.	Итоговое занятие.	2	-	2	Подведение итогов, презентация серии иллюстраций
Итого:		84	14	70	

Содержание модуля

Тема 1. Вводное занятие.

Теория. Знакомство учащихся с программой, её целями и задачами. Правила поведения на занятиях. Техники безопасности при работе на компьютере.

Практика. Входная диагностика уровня знаний и умений учащихся.

Тема 2. Работа с референсами. Основы мудбординга.

Теория. Правила поиска референсов по заданной теме. Правила вдохновения. Плагиат.

Практика. Практическое занятие «Создание мудборда на заданную тему».

Тема 3. Основы дизайна иконок.

Теория. Иконки, их использование и распространение. Объединяющие стилистические элементы.

Практика. Мини проект занятие «Создание «пака» иконок» - создание 3 иконок, объединённых единым визуальным стилем.

Тема 4. Основы дизайна стикеров (наклеек).

Теория. Рассмотрение сферы применения стикеров методы изготовления и материалы.

Практика. Мини проект «Создание стикерпака» - создание персонажа и его интерпретаций для набора наклеек.

Тема 5. Основы дизайна дигитальных стикеров.

Теория. Разница между печатными и дигитальными стикерами. Правила подготовки стикеров для Telegram.

Практика. Мини проект «создание стикеров для Telegram» - преобразование и доработка стикеров по техническим требованиям для загрузки в Telegram.

Тема 6. Фирменный стиль. Основные элементы фирменного стиля.

Теория. Логотип как основа брендинга. Элементы фирменного стиля.

Практика. Мини проект «Разработка логотипа своей семьи» - применение креативных методик для разработки логотипа.

Мини проект «Разработка фирменного стиля своей семьи».

Тема 7. Основы дизайна элементов интерфейса.

Теория. Понятие «интерфейс», основные правила создания и взаимодействия.

Практика. Проект «Создание визуала интерфейса» - создание графической среды интерфейса управления.

Применение креативных методик. Разработка дизайн-проекта.

Тема 8. Применение векторных изображений в графическом дизайне.

Теория. Основные сферы применения графического дизайна. Продукты

графического дизайна. Плакат как визуализация основных принципов графического дизайна.

Практика. Практическое задание «Дизайн плаката» - создание плаката при помощи изученного инструментария Графического дизайна.

Тема 9. Иллюстрации. Комиксы

Теория. Введение в понятия иллюстрация, стилизация и упрощение изображений, комикс. Понятие серийных изображений.

Практика. Итоговый проект «Создание комикса» - применение креативных методик при создании комикса.

Тема 10. Итоговое занятие.

Практика. Презентация комикса со всеми вспомогательными материалами и эскизами. Анализ результатов. Подведение итогов. Выходное тестирование.

3. РАЗДЕЛ «ВОСПИТАНИЕ»

Цель воспитательной работы – развитие личности через самоопределение и социализацию детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей, принятых в российском обществе.

Задачи воспитательной работы:

- формирование интереса к изучению истории и традиций российского и мирового искусства (изобразительное искусство, дизайн, архитектура, медиакультура);
- просвещение в сфере достижений отечественной культуры и духовно-нравственных традиций российского общества;
- воспитание чувства патриотизма и уважения к истории России и Самарского края через изучение регионального культурного наследия.

Ожидаемые результаты:

- освоение детьми понятия о своей российской культурной принадлежности (идентичности);
- понимание значимости достижений отечественной культуры и духовно-нравственных традиций российского общества;
- уважение к старшим, бережное отношение к истории и традициям своей семьи, понимание важности знания истории своей страны и малой родины.

В воспитательной работе с детьми по программе используются следующие *методы воспитания:*

- метод убеждения (обсуждение культурных ценностей на примере работ известных художников и дизайнеров);
- метод положительного примера (педагога, родителей, детей);
- метод упражнений (практика создания работ, отражающих культурные традиции);
- метод переключения деятельности (чередование творческих и исследовательских задач);
- метод развития самоконтроля и самооценки через рефлексию творческих проектов;

- методы воспитания воздействием группы (коллективные обсуждения, взаимная оценка работ).

Работа осуществляется в следующих *формах*:

- творческие мастерские по созданию векторных иллюстраций на темы народных промыслов, исторических событий, символов России и Самары;
- проектная деятельность (разработка социальных плакатов, инфографики о культурном наследии, создание цифровых открыток к памятным датам);
- игровые тренинги и викторины по истории искусства, направленные на усвоение правил коммуникации и формирование командного духа;
- участие в конкурсах и выставках, посвященных патриотическим и культурным событиям.

Работа с родителями или законными представителями осуществляется в форме:

- проведение родительских собраний;
- организацию открытых занятий;
- индивидуальные и групповые консультации;
- работу в чате объединения;
- анкетирование и опросы удовлетворенности;
- личные собеседования.

Диагностика результатов воспитательной работы осуществляется с помощью:

- педагогического наблюдения;
- отзывов, материалов рефлексии (опросы родителей, анкетирование родителей и детей, беседы с детьми, отзывы других участников мероприятий и др.).

Воспитательная работа осуществляется на основной учебной базе в рамках учебных занятий (тематические беседы о культурном наследии, викторины по истории искусства, коллективные проекты, творческие конкурсы и т.д.), а также на выездных площадках и в других организациях во время воспитательных мероприятий (экскурсии в музеи и художественные галереи, участие в городских и региональных конкурсах цифрового искусства, презентации проектов, фестивали медиакультуры) (см. приложение «Календарный план воспитательной работы»).

4. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Информационно-методическое обеспечение программы

Учебные пособия, материалы:

- Методические пособия к модулям программы;
- Дидактические материалы: сценарии, наглядные пособия и т.п.
- пошаговые пособия для индивидуального выполнения заданий;
- памятки часто используемых понятий;
- список полезных ресурсов, для поиска необходимых материалов и вдохновения.

Материально-техническое обеспечение:

- учебный кабинет;
- столы, стулья;
- ноутбуки или компьютеры;
- проектор;
- доступ к сети интернет;
- программное обеспечение: Adobe Illustrator.

Технологии обучения

Личностно – ориентированные технологии развивающего обучения и воспитания, в центре внимания которых – неповторимая личность, стремящаяся к реализации своих возможностей и способная на ответственный выбор в разнообразных жизненных ситуациях. В технологи и личностно-ориентированного обучения центр всей образовательной системы–индивидуальность детской личности, следовательно, методическую основу этой технологии составляют дифференциация и индивидуализация обучения.

Технология коллективной творческой деятельности.

Технология предполагает такую организацию совместной деятельности обучающихся, при которой все члены коллектива участвуют в планировании, подготовке, осуществлении и анализе любого дела. Мотивом деятельности детей является стремление к самовыражению и самоусовершенствованию.

Методы работы:

- словесные методы: рассказ, беседа, сообщения – эти методы способствуют обогащению теоретических знаний детей, являются источником новой информации;

-наглядные методы: презентации, демонстрации образцов, плакатов, иллюстраций. Наглядные методы дополняют словесные методы, способствуют развитию мышления детей;

- практические методы: творческие и познавательные работы. Данные методы позволяют воплотить теоретические знания на практике, стимулировать интерес к учению, способствуют развитию навыков и умений детей.

5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

для педагогов

1. Адамс, Ш. Словарь цвета для дизайнеров / Переводчик: Томашевская Наталья - КоЛибри, 2020. – 256с. Текст: непосредственный.
2. Боресков, А.В. Компьютерная графика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 219 с.
3. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики: учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 219 с. Текст: непосредственный.
4. Глейзер М. Дизайн протест, дизайн провокация. Графический дизайн. Социальная и политическая графика / Глейзер М., Илик М. М. - РИП-холдинг/Rockport, 2015 - 240с. Текст: непосредственный.
5. Дайксель А., Товарный знак в Европе и России. Вопросы теории и истории. / Дайксель А., Брандмейер К.; ред. Каган Моисей Самойлович – Санкт-Петербург: Славия 2014. – 127с. Текст: непосредственный.
6. Дебнер Д.. Школа графического дизайна / Переводчик: Бельченко В. - Рипол-Классик, - 2013. – 192с. Текст: непосредственный.
7. Кузвесова, Н.Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко : учебник для вузов / Н. Л. Кузвесова. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 137 с. Текст: непосредственный.
8. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.]; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 215 с. Текст: непосредственный.
9. Лаптев В. Просто дизайн. / Лаптев В.В.- Москва Аватар, 2012. – 176с. - Текст: непосредственный.
10. Леонард Н. Основы графического дизайна 03: генерация идей. / Леонард Н. Bloomsbury Publishing, 2020 – 200с. - Текст: непосредственный.

11. Люхингер Р. Образы торговых марок / Люхингер Р. Вершина, 2012. – 88с. Текст: непосредственный.

для обучающихся

1. Лаптев В. Просто дизайн. / Лаптев В.В.- Москва Аватар, 2012. – 176с. - Текст: непосредственный.

2. Леонард Н. Основы графического дизайна 03: генерация идей. / Леонард Н. Bloomsbury Publishing, 2020 – 200с. - Текст: непосредственный.

3. Миронов Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне / Миронов Д. Ф. ВHV 2014, - 560 с.

4. Компьютерная графика в дизайне / Д. Ф. Миронов. ВHV 2014, - 560 с.

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ К ТЕМЕ № 8 «ПРИМЕНЕНИЕ ВЕКТОРНЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ» (МОДУЛЬ № 3).

Задание для контроля: Тематический кейс по созданию плакатов, как визуализация основных принципов графического дизайна с использованием инструментария Adobe Illustrator или Inkscape и нейросети GigaChat.

Кейсы:

Вариант 1 (базовая сложность).

Концепция: создание 2-3 векторных иллюстраций фантастических существ, сочетающих элементы реальных животных и мифологических созданий.

Исходная ситуация

Студия иллюстраций получила заказ на разработку серии постеров для детской библиотеки. Требуется создать уникальных персонажей, которые будут символизировать разные жанры литературы (фэнтези, приключения, научная фантастика).

Вариант 2 (средняя сложность).

Концепция: создание 2–3 векторных иллюстраций на экологические темы и оформление их в плакаты.

Исходная ситуация: Студия иллюстраций получила заказ от ботанического сада на разработку серии плакатов на экологические темы для оформления станций юных натуралистов. Требуется создать уникальных персонажей, которые будут символизировать различные экологические идеи и призывать к бережному отношению к природе.

Вариант 3 (высокая сложность).

Концепция: создание серии векторных иллюстраций на тему «Сохраним наследие Самары: бережём историю и природу города».

Исходная ситуация: городская администрация Самары заказала разработку серии плакатов для информационных стендов в парках и общественных пространствах с целью привлечения внимания жителей и гостей города к вопросам сохранения исторического и природного наследия Самары. Требуется создать уникальных персонажей, которые будут символизировать заботу о природе и исторических местах города, а также призывать к активному участию в экологических и культурных проектах.

Ход выполнения задания:

1. Этап 1: Подготовка

- 1) Внимательно прочитать предложенные кейсы, оценить свои возможности в контексте сложности поставленных задач и выбрать один из них.
- 2) Проанализировать проблематику, предложенную в кейсе. Выбрать 2-3 отдельные проблемы или идеи, которые будут раскрыты в ходе выполнения работы.

- 3) Создать первые наброски на бумаге, для фиксации собственных представлений о выбранном объекте исследования.
- 4) Создать запрос для нейросети GigaChat. Генерация 5–7 вариантов выбранного объекта. Проанализировать полученные результаты, выбрать 2-3 наиболее подходящих для решения задачи концепта.

2. Этап 2: Разработка

- 1) Разработать финальный эскиз, добавить элементы и формы, предложенные нейросетями.
- 2) Переработать эскиз в векторное изображение при помощи программ Adobe Illustrator или Inkscape. Доработать детали изображения в соответствии с требованиями векторной графики, гармонизировать пропорции и формы изображения, добавить детали и текстуры.

3. Этап 3: Финализация

- 1) Подобрать цветовые схемы для иллюстрации в соответствии с поставленной задачей, при необходимости добавить тени и блики.
- 2) Подготовить итоговый результат для печати.
- 3) Подготовить мини - презентацию своей работы, включающую в себя первые эскизы, генерации нейросети и те элементы, которые были использованы из этих генераций. Представить к защите на итоговом занятии по теме.

Основные требований при выполнении задания:

- Стиль и цветовая гамма: дизайн иллюстрации должен быть выполнен свободном стиле, с использованием цветов, которые соответствуют задаче, поставленной в кейсе.
- Элементы оформления: в дизайне итоговых плакатов могут быть использованы разные элементы оформления, такие как заливки, градиенты, текстуры, шрифты, рамки, и т.д. Элементы оформления соответствовать общему стилю плаката и способствуют решению проблем, заявленных в кейсе.
- Текст и информация: на плакате не должно быть большого количества текстовой информации, шрифт должен соответствовать духу итогового продукта, имеющийся текст должен читаться с большого расстояния.
- Размер и формат: формат итоговой работы А3 (29,7 см x 21 см).

Рекомендации:

- Используйте цвета и их насыщенность в соответствии с поставленной в кейсе задачей.
- Добавьте интересные детали и элементы, которые помогут глубже раскрыть вашу задумку.
- Не перегружайте плакат, оставьте только самое важное.

- Протестируйте макет на разных устройствах и экранах, чтобы убедиться, что он хорошо читается.

Критерии оценки:

- Соответствие требованиям задания.
- Качество исполнения дизайна плаката.
- Адаптивность и удобство использования плаката.
- Оригинальность и творческий подход к выполнению задания.
- Презентация и защита работы.

Уровень освоения:

Высокий уровень (3 балла)	Средний уровень (2 балла)	Низкий уровень (1 балл)
<ul style="list-style-type: none"> - точно соответствует требованиям задания. - высокое качество исполнения продукта. - высокая адаптивность и удобство использования продукта. - высокий уровень оригинальности и творческого подхода к выполнению задания. - высокое качество презентации и защиты работы. 	<ul style="list-style-type: none"> - не в полной мере соответствует требованиям задания. - среднее качество исполнения дизайна продукта. - средняя адаптивность и удобство использования продукта. - средний уровень оригинальности и творческого подхода к выполнению задания. - среднее качество презентации и защиты работы. 	<ul style="list-style-type: none"> - не соответствует требованиям задания. - низкое качество исполнения дизайна продукта. - низкая адаптивность и удобство использования продукта. - отсутствие оригинальности и творческого подхода к выполнению задания. - низкое качество презентации и защиты работы.

Календарный план воспитательной работы

№	Название события, мероприятия	Месяц	Форма работы	Практический результат и информационный продукт
1.	Творческий проект «Культурный код России» (символы региона)	Сентябрь	Создание векторных иллюстраций, разработка макета цифрового плаката, командная работа.	Фотоотчет в группе ВК
2.	Творческий проект «Учитель в цифре»	Октябрь	Разработка векторных открыток ко Дню учителя, анимация поздравления.	Фотоотчет в группе ВК
3.	Творческий проект «Единство в красках»	Ноябрь	Проведение тематического мастер-класса. Разработка векторного коллажа ко Дню народного единства.	Фотоотчет в группе ВК
4.	Творческий проект «Цифровой Новый год»	Декабрь	Создание анимированных векторных открыток.	Фотоотчет в группе ВК
5.	Творческий проект «Иллюстрации к сказкам»	Январь	Просмотр сказок. Создание векторных иллюстраций к произведениям А.Н. Толстого, выставка работ.	Фотоотчет в группе ВК
6.	Экскурсия «Векторные шедевры Самары»	Февраль	Экскурсия в Художественный музей, создание векторных зарисовок экспонатов.	Фотоотчет в группе ВК
7.	Творческий проект «История в векторе»	Март	Разработка инфографики о культурном наследии Самарского края.	Фотоотчет в группе ВК
8.	Творческий проект «Векторные символы города»	Апрель	Создание серии векторных иллюстраций архитектурных памятников Самары.	Фотоотчет в группе ВК
9.	Творческий проект «Экологический дизайн»	Май	Разработка векторных постеров на тему охраны природы, мастер-класс по цифровой анимации.	Фотоотчет в группе ВК
10	Творческий проект «Векторные портреты героев»	Май	Создание иллюстраций к произведениям местных писателей, выставка работ.	Фотоотчет в группе ВК