

Департамент образования мэрии города Новосибирска
муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
города Новосибирска «Детский морской центр «Флагман»

РАССМОТРЕНА Педагогический Совет МБУДО «ДМЦ «Флагман» Протокол № 4 от 29.05.2026г.	УТВЕРЖДАЮ Директор МБУДО «ДМЦ «Флагман»  Г.Н. Шипицина Приказ № 55-од от 29.05.2026г.
--	---

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

технической направленности

художественной студии «Артдеко»

«Векторная графика»

стартовый уровень

Возраст обучающихся: 12-17 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-разработчик программы:

Котова Елена Алексеевна,

педагог дополнительного образования

высшей квалификационной категории

г. Новосибирск, 2026 г.

Внутренняя экспертиза проведена. Программа рекомендована к рассмотрению на педагогическом Совете учреждения.

Зам. директора по УВР



Н.А. Костюченко

29 мая 2026 г.

Содержание

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы.....	4
1.1. Пояснительная записка	4
1.2. Цель и задачи программы	6
1.3. Содержание программы.....	7
1.4. Планируемые результаты.....	9
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	10
2.1. Календарный учебный график.....	10
2.2. Условия реализации программы	11
2.3. Форма аттестации.....	12
2.4. Оценочные материалы	12
2.5. Методические материалы.....	15
2.6. Рабочая программа воспитания	15
2.7. Календарный план воспитательной работы.....	16
Раздел 3. Список литературы	17
3.1. Литература для педагога	17
3.2. Литература для обучающихся.....	19
Раздел 4. Приложения	20
4.1. Контрольно-измерительные материалы.....	20
4.2. Календарно-тематический план.....	26

Раздел 1

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

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 приёмы создания двухмерных изображений и визуальной коммуникации.

Актуальность программы отвечает социальному заказу государства: Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года и национальному проекту «Молодёжь и дети». Программа развивает приоритетные современные компетенции - креативное и критическое мышление, цифровую грамотность, проектные навыки, - и отвечает запросу родителей и подростков на освоение творческих цифровых профессий.

Новизна данной программы в том, что она не дублирует общеобразовательные программы в области информатики, а строится в логике практико-ориентированного проектного обучения: каждый раздел завершается созданием самостоятельного графического продукта, а итогом обучения становится индивидуальный творческий проект - от идеи до публичной защиты.

Отличительной особенностью данной дополнительной образовательной программы является широкий охват вопросов, связанных с возможностями векторной графики. Программа является необходимой базой для последующего освоения навыков трёхмерной графики, вёрстки, ретуши и предпечатной подготовки.

Целевая аудитория (адресат программы). Программа ориентирована на обучение детей от 12 до 17 лет. Одной из основных характеристик этой возрастной категории является стремление к самостоятельности и независимости, что позволяет педагогу использовать большое количество заданий, выполняемых самостоятельно. Это способствует 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.

Возрастные особенности обучающихся

В подростковом возрасте (12–15 лет) ведущей становится потребность в самоутверждении и общении со сверстниками, активно развивается абстрактное и образное мышление, формируется способность к рефлексии и планированию.

В раннем юношеском возрасте (16–18 лет) на первый план выходит профессиональное самоопределение. Именно поэтому программа важна для этого возраста: она даёт подростку поле для самовыражения, опыт доведения творческого замысла до завершённого продукта и раннюю профессиональную пробу в сфере цифрового дизайна.

Объём программы – данная программа рассчитана на 1 год обучения и реализуется за 72 академических часа.

Срок обучения по программе: 01.09.2026 г. – 31.05.2027 г.

Срок освоения программы: 36 недель.

Форма обучения: очная.

Язык обучения: русский.

Форма реализации образовательной программы: традиционная.

Уровень программы: стартовый.

Формы организации деятельности: групповая.

Режим занятий:

Средние и старшие школьники (12-17 лет), 72 часа в год, 1 раз в неделю по 2 часа (45 мин. с перерывом 15 мин.), итого 2 часа в неделю.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: развитие творческого потенциала и технических компетенций обучающихся 12-17 лет в области цифрового дизайна средствами векторной графики.

Задачи:

Предметные:

- сформировать представление о графических редакторах в целом и о редакторах Adobe Illustrator, CorelDraw и им подобных;
- познакомить с основами истории дизайна, законами композиции, основами теории цвета и работы с текстом (шрифтами);
- обучить основным инструментам и приёмам работы в Adobe Illustrator с учётом особенностей векторной графики;
- научить выбирать графические средства выразительности в соответствии с тематикой и задачей и выполнять эскизы;
- научить создавать векторную плоскостную композицию и следовать техническому заданию;
- научить соблюдать требования техники безопасности при работе на компьютере.

Метапредметные:

- развивать креативное мышление, пространственное воображение, художественный вкус и кругозор;
- формировать умения проектной деятельности — проходить путь от идеи до презентации продукта;

- развивать умение находить, анализировать и преобразовывать информацию для решения творческой задачи;
- формировать навыки планирования, самоконтроля и оценки результата своей работы.

Личностные:

- формировать устойчивый познавательный интерес к компьютерной графике и цифровому дизайну;
- воспитывать самостоятельность, ответственность и потребность в самообразовании;
- формировать навыки сотрудничества и бесконфликтного общения в коллективе;
- формировать уважение к труду и интерес к профессиям технической направленности.

1.3. Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Наименование раздела/темы	Кол-во часов			Формы аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
1.	Вводное занятие. Знакомство с компьютерной программой	2	1	1	Опрос (входная диагностика)
2.	Графические редакторы	2	1	0	Опрос
3.	История дизайна	2	1	1	Опрос
4.	Основные законы композиции	8	2	6	Промежуточная работа
5.	Основы цветовой теории	8	1	7	Промежуточная работа
6.	Основы векторной графики. Инструменты программы Adobe Illustrator	34	6	28	Промежуточная работа
7.	Основы работы с текстом. Шрифты	8	2	6	Квиз, викторина
8.	Итоговый проект	8	2	6	Просмотр итоговой работы
	Итого:	72	12	65	

Содержание учебного плана

1. Вводное занятие. Знакомство с компьютерной программой (2 часа)

Теория (1 час): Знакомство учащихся с программой, её целями и задачами. Правила поведения на занятиях. Техника безопасности при работе на компьютере.

Практика (1 час): Входная диагностика уровня знаний и умений учащихся.

2. Графические редакторы (2 часа)

Теория (1 час): Обзор интерфейса программы Adobe Illustrator и Adobe Photoshop.

Практика (1 час): Создание стикера «Смайлик». Освоение базовых операций: выбор инструмента, создание и заливка простых фигур, сохранение файла.

3. История дизайна (2 часа)

Теория (2 часа): Основы истории дизайна, принципы дизайна.

4. Основные законы композиции (8 часов)

Теория (2 часа): Знакомство с композицией, её законами и применением.

Практика (6 часов): Практическое занятие «Пятно» — создание монохромной композиции при помощи пятен. Практическое занятие «Линия» — создание монохромной композиции при помощи прямых линий. Практическое занятие «Квадрат» — создание монохромной композиции в квадрате.

5. Основы цветовой теории (8 часов)

Теория (1 час): Теория цвета, цветовой круг Иттена, цветовые модели, контрасты, сочетания цветов, цветовые схемы, цветовой баланс.

Практика (7 часов): Практическое задание «Контраст» — создание композиции с ярко выраженным цветовым контрастом. Практическое задание «Цветовой баланс» — создание композиций с цветовым балансом и без него. Практическое задание «Цветовые триады» — создание композиций с цветовыми сочетаниями.

6. Основы векторной графики. Инструменты программы Adobe Illustrator (34 часа)

Теория (6 часов): 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 (28 часов): Создание узоров и паттернов — ритмично повторяющихся рисунков. Создание стикера «Мороженое» — простые фигуры и работа с ними. Создание иллюстрации «Влюблённая лягушка» — работа с обводкой. Создание иллюстрации «Портрет» — работа с кистями. Создание иллюстрации «Пейзаж» — работа с градиентами.

7. Основы работы с текстом. Шрифты (8 часов)

Теория (2 часа): Основы теории шрифтов. История шрифтов и печати. Типы шрифтов. Текст как графический элемент. Текстовые композиции. Типографика.

Практика (6 часов): Практическое задание «Текст и форма» — создание композиции из ограниченного количества заданных элементов. Практическое задание «Типографика» — создание композиции при помощи текстовых элементов. Практическое задание «Плакат».

8. Итоговый проект (8 часов)

Теория (2 часа): Знакомство с техниками придумывания идей и поиска вдохновения.

Практика (6 часов): Работа над индивидуальным итоговым проектом под руководством педагога: обучающиеся самостоятельно проходят путь от идеи до реализации и презентации проекта. Создание композиции из ранее изученных элементов с применением полученных теоретических и практических навыков. Анализ полученных результатов. Оформление и публичная защита проекта.

1.4. Планируемые результаты

В процессе освоения и по окончании программы у обучающихся будут сформированы:

Предметные навыки (обучающиеся будут знать и уметь):

- знать назначение и возможности графических редакторов (Adobe Illustrator и др.), понятие «векторная графика» и её отличия от растровой;
- знать основные этапы истории дизайна, законы композиции, основы теории цвета и шрифта;
- уметь работать в Adobe Illustrator: создавать и преобразовывать объекты, работать со слоями, кистями, цветом и текстом;
- уметь создавать векторную плоскостную композицию и выполнять эскизы графическими средствами;

- уметь следовать техническому заданию и соблюдать технику безопасности при работе на компьютере.

Метапредметные навыки:

- креативное и пространственное мышление, художественный вкус;
- умение проектной деятельности — от идеи до презентации продукта;
- умение находить, анализировать и преобразовывать информацию для решения творческой задачи;
- навыки планирования, самоконтроля и оценки результата;
- умение представлять и аргументировать свои творческие решения.

Личностные качества:

- устойчивый познавательный интерес к компьютерной графике и цифровому дизайну;
- самостоятельность, ответственность и потребность в самообразовании;
- навыки сотрудничества и бесконфликтного общения в коллективе;
- уважение к труду и интерес к профессиям технической направленности.

Раздел 2

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	01 сентября	31 мая	36	36	72 часа	1 раз в неделю по 2 часа

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

- учебный кабинет, соответствующий требованиям СП 2.4.3648-20;
- столы, стулья;
- ноутбуки или компьютеры;
- проектор;
- доступ к сети Интернет;

– программное обеспечение: Adobe Illustrator.

Информационное обеспечение:

Сервисы для подбора цвета и построения палитр:

1. Adobe Color : [сайт] : цветовой круг, построение гармоний, синхронизация с Adobe Illustrator. — URL: <https://color.adobe.com> (дата обращения: 08.06.2026). — Текст : электронный.
2. Coolors : [сайт] : быстрый генератор и подбор цветовых палитр. — URL: <https://coolors.co> (дата обращения: 08.06.2026). — Текст : электронный.
3. Paletton : [сайт] : построение палитр по законам цветовой теории (монохромные, аналоговые, триады). — URL: <https://paletton.com> (дата обращения: 08.06.2026). — Текст : электронный.

Сервисы для поиска референсов и вдохновения:

4. Behance : [сайт] : галерея работ дизайнеров, источник референсов. — URL: <https://www.behance.net> (дата обращения: 08.06.2026). — Текст : электронный.
5. Pinterest : [сайт] : визуальные подборки и мудборды для поиска идей. — URL: <https://ru.pinterest.com> (дата обращения: 08.06.2026). — Текст : электронный.

Кадровое обеспечение:

Котова Елена Алексеевна – педагог дополнительного образования высшей квалификационной категории.

Образование: высшее (Новосибирский государственный педагогический университет).

Педагогический стаж: 11 лет.

Повышение квалификации (за последние 3 года): «Современные методики обучению дизайна» НГПУ 2026 г.

«Основы векторной иллюстрации» МБУ «Территория молодежи» 2025 г.

«Основы графического дизайна» МБУ «Территория молодежи» 2025 г.

Основные достижения (за последние 3 года):

Благодарственное письмо за подготовку победителей Международного конкурса художественного творчества «Взгляд в будущее» 2024 г.

Благодарственное письмо за подготовку победителей во Всероссийском конкурсе детского архитектурного-дизайнерского творчества «Дом хрустальный» 2023 г.

Благодарственное письмо за подготовку победителей во городском конкурсе детского и юношеского творчества «Мода от А до Я» 2024 г.

2.3. Формы аттестации

Формы аттестации соответствуют локальному нормативному акту учреждения, в котором определены входная диагностика, текущий контроль и промежуточная аттестация. Все формы аттестации соответствуют формам контроля, указанным в учебном плане (п. 1.3).

- входная диагностика — опрос (определение стартового уровня знаний и умений);
- текущий контроль — педагогическое наблюдение, опрос, беседа на занятиях;
- промежуточная аттестация — промежуточные практические работы по разделам, квиз/викторина по теме «Шрифты»;
- итоговая аттестация — просмотр и публичная защита итогового проекта.

Продуктивные формы: творческие работы.

Документальные формы: журналы, протоколы проведения аттестации обучающихся.

Способы определения результативности: опрос, викторина, квиз.

2.4. Оценочные материалы

Оценочные материалы напрямую связаны с содержанием учебного плана (п. 1.3) и охватывают все группы планируемых результатов (п. 1.4): предметные, метапредметные и личностные. Диагностика носит уровневый характер (высокий, средний, низкий уровень) и проводится на всех этапах освоения программы: входная — на первом занятии, текущая — на каждом занятии, промежуточная — по итогам разделов, итоговая — по результатам защиты итогового проекта.

Методика оценивания по группам результатов:

- предметные результаты оцениваются с помощью теоретического теста (квиза) и критериальной оценки практических (промежуточных) работ и

итогового проекта по десятибалльной шкале степени обученности В.П. Симонова (см. п. 2.4 программы);

– метапредметные результаты оцениваются методом педагогического наблюдения по критериальному листу наблюдения и через анализ продуктов проектной деятельности (проект и его защита);

– личностные результаты оцениваются методом педагогического наблюдения по критериальному листу и с помощью анкеты самооценки интереса и отношения к делу (входная и итоговая диагностика — для отслеживания динамики). Оценка степени обученности по В.П. Симонову.

Качество обучения по десятибалльной шкале характеризуется по пяти показателям:

- высокое качество (ВК) — «перенос» ЗУН в практику;
- хорошее качество (ХК) — «элементарные умения и навыки»;
- среднее (СК) — «понимание»;
- низкое (НК) — «запоминание»;
- плохое качество (ПК) — «узнавание» (различение, распознавание).

Десятибалльная шкала оценивания степени обученности обучающихся

10-балльная шкала	Теоретические параметры оценивания	Практические параметры оценивания
1 балл очень слабо	Присутствовал на занятиях, слушал, смотрел.	Присутствовал на занятиях, слушал, смотрел.
2 балла слабо	Отличает явление, действие или объект от их аналогов при визуальном предъявлении, но не может объяснить отличительные признаки.	Затрудняется повторить отрабатываемое учебное действие за педагогом.
3 балла посредственно	Запомнил большую часть учебной информации, но объяснить свойства, признаки явления не может.	Выполняет действия, допускает ошибки, но не замечает их.
4 балла удовлетворительно	Знает изученный материал, применяет его на практике, но затрудняется что-либо объяснить с помощью изученных понятий.	Выполняет учебные задания, действия не в полном объеме. Действует механически, без глубокого понимания.
5 баллов недостаточно хорошо	Развёрнуто объясняет, комментирует отдельные положения усвоенной теории или её раздела.	Чётко выполняет учебные задания, но слабо структурирует и организует свои действия.
6 баллов хорошо	Без особых затруднений отвечает на большинство	Выполняет задания по образцу, проявляет навыки

10-балльная шкала	Теоретические параметры оценивания	Практические параметры оценивания
	вопросов, демонстрируя осознанность понятий, стремится к самостоятельным выводам.	целенаправленной деятельности и самостоятельность.
7 баллов очень хорошо	Чётко и логично излагает теоретический материал, хорошо видит связь теории с практикой.	Последовательно выполняет почти все задания. В простейших случаях применяет знания на практике.
8 баллов отлично	Демонстрирует полное понимание сути изученной теории, применяет её на практике легко, без затруднений.	Выполняет разнообразные задания, иногда допуская несущественные ошибки, которые сам способен исправить.
9 баллов великолепно	Легко выполняет разнообразные творческие задания на уровне переноса.	С оптимизмом встречает затруднения, ищет различные варианты их преодоления, минимально используя поддержку педагога.
10 баллов прекрасно	Способен к инициативному поведению в проблемных творческих ситуациях, выходящих за пределы требований.	Оригинально, нестандартно применяет знания на практике, самостоятельно формируя новые умения.

Сводная таблица соответствия результатов и оценочных материалов

Группа результатов	Что оценивается	Инструмент (КИМ)	Когда
Предметные	Знание понятий (векторная графика, композиция, цвет, шрифт) и умения работы в Adobe Illustrator	Входной опрос; теоретический тест (квиз); критериальные карты практических работ и итогового проекта	Входная, текущая, промежуточная, итоговая
Метапредметные	Проектные умения, поиск и анализ информации, планирование, самоконтроль, аргументация	Лист педагогического наблюдения; критерии оценки проектной деятельности	Текущая, промежуточная, итоговая
Личностные	Познавательный интерес, самостоятельность и ответственность, сотрудничество, уважение к труду	Лист педагогического наблюдения; анкета самооценки	Входная, текущая, итоговая

2.5. Методические материалы

Методы обучения: словесные (беседа, объяснение), наглядные (демонстрация образцов работ, презентаций, видеоуроков), практические (упражнения, практические задания), проектный, частично-поисковый.

Педагогические технологии: ИКТ-технологии, технология проектной деятельности, технология развивающего обучения, личностно-ориентированная технология.

Формы учебных занятий: беседа, практическое занятие (практикум), мастер-класс, самостоятельная работа, презентация и защита проекта.

Алгоритм учебного занятия: 1) организационный момент, повторение техники безопасности; 2) актуализация знаний и постановка учебной задачи; 3) объяснение и демонстрация нового материала; 4) самостоятельная практическая работа; 5) коллективный анализ и обсуждение работ («просмотр»); 6) рефлексия и подведение итогов.

Учебные пособия и дидактические материалы:

- методические электронные пособия (презентации);
- дидактические материалы: сценарии, наглядные пособия и т.п.;
- пошаговые пособия для индивидуального выполнения заданий;
- памятки часто используемых понятий;
- список полезных ресурсов для поиска материалов и вдохновения;
- образцы готовых работ и технологические карты практических заданий.

2.6. Рабочая программа воспитания

Цель воспитания: формирование творческой, самостоятельной и социально ответственной личности обучающегося средствами совместной проектной деятельности в области цифрового дизайна.

Задачи воспитания:

- формировать культуру труда, аккуратность и ответственность за результат своей работы;
- развивать навыки сотрудничества, взаимоуважения и конструктивной обратной связи в коллективе;
- формировать ценностное отношение к творчеству и интерес к профессиям технической и креативной направленности.

Направления воспитания: трудовое, познавательное, эстетическое и ценностно-ориентированное (с опорой на Указ Президента РФ от 09.11.2022 № 809 об основах государственной политики по сохранению традиционных духовно-нравственных ценностей).

Формы и методы: беседа, личный пример педагога, коллективный анализ работ («просмотр»), участие в выставках и конкурсах, проектная работа, создание дружелюбной творческой среды.

Планируемые результаты воспитания:

- обучающийся проявляет самостоятельность и доводит работу до завершённого результата;
- умеет работать в команде и давать корректную обратную связь;
- проявляет устойчивый интерес к творческим и техническим профессиям.

2.7. Календарный план воспитательной работы

Месяц	Мероприятие	Направление воспитания
Сентябрь	Беседа «Профессии в цифровом дизайне»	познавательное, трудовое
Октябрь	Участие в выставке работ студии «Артдеко»	эстетическое
Ноябрь	Коллективный «просмотр» промежуточных работ, культура обратной связи	ценностно-ориентированное
Декабрь	Создание новогоднего плаката/открытки	трудовое, эстетическое
Февраль	Тематический плакат ко Дню защитника Отечества	ценностно-ориентированное
Март	Создание открытки к 8 марта	эстетическое
Апрель	Беседа о традиционных ценностях в визуальной культуре	ценностно-ориентированное
Май	Защита итоговых проектов, итоговая выставка	трудовое, эстетическое

Раздел 3

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

3.1. Литература для педагога

Нормативные документы

1. Российская Федерация. Законы. Об образовании в Российской Федерации : Федеральный закон № 273-ФЗ : [принят Государственной Думой 21 декабря 2012 года]. —
URL: <https://docs.cntd.ru/document/902389617> (дата обращения: 03.07.2026).
2. Российская Федерация. Законы. Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации : Федеральный закон № 124-ФЗ : [принят Государственной Думой 3 июля 1998 года]. —
URL: <https://docs.cntd.ru/document/901713538> (дата обращения: 03.07.2026).
3. Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам : приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629. —
URL: <https://docs.cntd.ru/document/351746582> (дата обращения: 03.07.2026).
4. О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года : Указ Президента РФ от 7 мая 2024 г. № 309. — URL: <https://docs.cntd.ru/document/1305894187> (дата обращения: 03.07.2026).
5. Об основах государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей : Указ Президента РФ от 9 ноября 2022 г. № 809. —
URL: <https://docs.cntd.ru/document/352246667> (дата обращения: 03.07.2026).

6. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года : распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р. (с изменениями на 30 апреля 2026 года) - URL: <https://docs.cntd.ru/document/728286020> (дата обращения: 03.07.2026).
7. Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи» : постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28. — URL: <https://docs.cntd.ru/document/566085656> (дата обращения: 03.07.2026).
8. Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 : постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. № 2. — URL: <https://docs.cntd.ru/document/573500115> (дата обращения: 03.07.2026).
9. Устав МБУДО «ДМЦ «Флагман». — URL: <https://flagman.edusite.ru/p4aa1.html> (дата обращения: 03.07.2026).

Литература по предмету

1. Адамс, Ш. Словарь цвета для дизайнеров / пер. Н. Томашевская. — Москва : КоЛибри, 2020. — 256 с.
2. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Юрайт, 2024. — 219 с.
3. Поляков, Е. Векторная графика для начинающих: теория и практика технического дизайна / Е. Поляков. — Москва : Эксмо, 2023. — 488 с. — (Российский компьютерный бестселлер).

4. Лисицына, Е. Векторная иллюстрация на iPad: мастер-классы по рисованию в Adobe Illustrator и Vectornator для начинающих / Е. Лисицына. — Москва : Эксмо, 2023. — 128 с.
5. Уильямс, Р. Дизайн. Книга для недизайнеров / Р. Уильямс. — 4-е изд. — Санкт-Петербург : Питер, 2016. — 240 с.

3.2. Литература для обучающихся

1. Лаптев, В. В. Просто дизайн / В. В. Лаптев. — Москва : Аватар, 2012. — 176 с.
2. Леонард, Н. Основы графического дизайна 03: генерация идей / Н. Леонард. — Bloomsbury Publishing, 2020. — 200 с.
3. Миронов, Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне / Д. Ф. Миронов. — Санкт-Петербург : ВНУ, 2014. — 560 с.

Раздел 4

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение № 1

Контрольно-измерительные материалы

1. Входная диагностика (устный опрос)

Цель: определить стартовый уровень знаний и умений обучающихся. Проводится на первом занятии в форме беседы. Ответы фиксируются педагогом.

Вопросы:

1. Что такое компьютерная графика? Какие графические редакторы ты знаешь?
2. Чем, по-твоему, рисунок на компьютере отличается от рисунка карандашом на бумаге?
3. Что такое цвет, форма, композиция? Приведи пример.
4. Есть ли у тебя опыт работы в графических программах? Если да, в каких?
5. Что бы тебе хотелось научиться делать на занятиях?

Оценка: высокий уровень — уверенно отвечает на 4–5 вопросов, имеет опыт; средний — отвечает на 2–3 вопроса; низкий — отвечает на 0–1 вопрос. Результат заносится в карту достижений как стартовая точка.

2. Оценка предметных результатов

2.1. Теоретический тест (квиз)

Проводится в рамках текущего и промежуточного контроля. На каждый вопрос — один верный вариант ответа.

1. Из чего «состоит» векторное изображение?

- а) из множества пикселей (точек)
- б) из математически описанных объектов — контуров и кривых
- в) из отдельных фотографий

2. Главное преимущество векторной графики:

- а) реалистичность фотографий
- б) масштабирование без потери качества
- в) маленький размер видеофайлов

3. В какой программе вы работаете на занятиях?

- а) Microsoft Word

б) Adobe Illustrator

в) Блокнот

4. Что такое «слой» (layer) в графическом редакторе?

а) цвет заливки объекта

б) «прозрачный уровень» для размещения и упорядочивания объектов

в) формат сохранения файла

5. Для чего нужен цветовой круг Иттена?

а) чтобы измерять размер объекта

б) чтобы подбирать гармоничные сочетания цветов

в) чтобы выбирать шрифт

6. Что такое цветовая «триада»?

а) три случайно выбранных цвета

б) три цвета, равноудалённые на цветовом круге

в) три оттенка одного цвета

7. Что такое градиент?

а) резкая граница между цветами

б) плавный переход одного цвета в другой

в) чёрно-белое изображение

8. Чем отличаются шрифты с засечками и без засечек?

а) цветом букв

б) наличием или отсутствием небольших «чёрточек» на концах букв

в) размером файла шрифта

9. Что такое типографика?

а) искусство оформления текста (выбор шрифта, размера, расположения)

б) вид принтера

в) название графической программы

10. Что такое паттерн?

а) одиночный рисунок

б) ритмично повторяющийся узор

в) ошибка в файле

Ключ: 1 – б; 2 – б; 3 – б; 4 – б; 5 – б; 6 – б; 7 – б; 8 – б; 9 – а; 10 – б.

Перевод в уровни: 9–10 верных ответов — высокий уровень; 6–8 — средний; 5 и менее — низкий.

2.2. Критериальная карта оценки практической (промежуточной) работы

Каждый критерий оценивается от 0 до 2 баллов (0 — не выполнено, 1 — выполнено частично, 2 — выполнено полностью). Максимум — 10 баллов.

Критерий	Баллы (0–2)
Соответствие техническому заданию (тема, формат работы)	
Владение инструментами Adobe Illustrator	
Композиция (равновесие, читаемость, организация плоскости)	
Работа с цветом (осознанный выбор, гармоничность)	
Аккуратность и завершённость исполнения	
Итого (макс. 10):	

Перевод в уровни: 9–10 баллов — высокий; 6–8 — средний; 5 и менее — низкий (соотносится с десятибалльной шкалой В.П. Симонова).

2.3. Критерии оценки итогового проекта

Применяются при итоговой аттестации (просмотр и защита проекта). Каждый критерий — от 0 до 2 баллов, максимум 12 баллов.

Критерий	Баллы (0–2)
Соответствие работы выбранной теме и замыслу	
Оригинальность идеи, творческий подход	
Композиция и цветовое решение	
Техническое исполнение (владение инструментами, чистота работы)	
Завершённость работы	
Качество презентации и защиты (умение представить и обосновать идею)	
Итого (макс. 12):	

Перевод в уровни: 11–12 баллов — высокий; 7–10 — средний; 6 и менее — низкий.

3. Оценка метапредметных результатов

3.1. Лист педагогического наблюдения (метапредметные результаты)

Заполняется педагогом по результатам наблюдения за работой обучающегося (текущая, промежуточная, итоговая диагностика). Уровень отмечается по описанию поведения.

Критерий	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
Планирование работы над задачей/проектом	Самостоятельно планирует этапы работы	Планирует с помощью педагога	Не планирует, действует хаотично
Поиск и анализ информации (референсы, идеи)	Самостоятельно находит и осмысленно отбирает референсы	Находит информацию по подсказке	Затрудняется в поиске информации
Самоконтроль и оценка результата	Сам замечает и исправляет ошибки, оценивает работу	Замечает ошибки при поддержке педагога	Не замечает ошибок
Доведение работы до завершённого результата	Всегда доводит работу до конца	Доводит до конца не всегда	Часто оставляет работу незавершённой
Представление и аргументация решения	Чётко представляет и обосновывает свою идею	Представляет работу кратко, аргументирует слабо	Затрудняется представить работу

3.2. Критерии оценки проектной деятельности

Дополняют лист наблюдения при защите итогового проекта:

- самостоятельность прохождения пути «идея → эскиз → реализация → презентация»;
- умение находить и применять референсы и идеи;
- умение планировать и распределять время работы над проектом;
- умение представить и обосновать своё творческое решение.

4. Оценка личностных результатов

4.1. Лист педагогического наблюдения (личностные результаты)

Критерий	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
Познавательный интерес к цифровому дизайну	Проявляет устойчивый интерес, задаёт вопросы, ищет дополнительно	Интерес ситуативный	Интереса почти не проявляет
Самостоятельность и ответственность	Работает самостоятельно, отвечает за результат	Нуждается в периодической поддержке	Работает только под контролем
Сотрудничество и бесконфликтное общение	Доброжелателен, помогает другим, корректно даёт обратную связь	Сотрудничает выборочно	Избегает взаимодействия, конфликтов
Уважение к труду, интерес к профессиям	Ценит свой и чужой труд, интересуется профессиями дизайнера	Относится к труду нейтрально	Не проявляет уважения к труду

4.2. Анкета самооценки «Мои интересы и отношение к делу»

Проводится дважды — в начале и в конце обучения (для отслеживания динамики). Обучающийся оценивает каждое утверждение по шкале: **3 — да; 2 — скорее да; 1 — скорее нет; 0 — нет.**

Утверждение	Баллы (0–3)
1. Мне интересно работать в графическом редакторе.	
2. Я хочу узнавать новое о цифровом дизайне.	
3. Я довожу свои работы до конца.	
4. Я могу сам(а) найти идеи и референсы для работы.	
5. Мне нравится работать вместе с другими ребятами.	
6. Я готов(а) помогать другим и спокойно принимать замечания.	
7. Мне интересны профессии, связанные с дизайном и техникой.	
8. Я горжусь результатами своего труда.	
Итого (макс. 24):	

Перевод в уровни: 19–24 балла — высокий уровень; 12–18 — средний; 11 и менее — низкий. Сравнение входного и итогового результата показывает динамику личностного развития.

5. Карта индивидуальных достижений обучающегося

Сводный документ для фиксации результатов по всем группам.
Заполняется педагогом; уровни: В — высокий, С — средний, Н — низкий.

№	Ф.И. обучающегося	Предметные (тест/работы/проект)	Метапредметные (уровень)	Личностные (уровень)	Динамика (вход → итог)
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Карта позволяет увидеть индивидуальный профиль обучающегося и общую результативность группы по итогам года.

Календарно-тематический план на 2026–2027 учебный год

Техническая направленность

«Векторная графика»

Группа 1.1.

1 занятие в неделю: СБ - 2 часа

№	Дата	День недели	Раздел / тема. Содержание занятия	Кол-во часов
1	05.09.2026	СБ	Вводное занятие. Знакомство с программой, её целями и задачами. Правила поведения на занятиях, техника безопасности при работе на компьютере. Обзор интерфейса и инструментов программы для векторной графики. Практика: входная диагностика.	2
2	12.09.2026	СБ	Графические редакторы. Понятие «графический редактор», виды редакторов (Adobe Illustrator, CorelDraw и др.). Обзор интерфейса Adobe Illustrator. Практика: создание стикера «Смайлик».	2
3	19.09.2026	СБ	История дизайна. Основы истории дизайна, принципы дизайна. Анализ и сравнение примеров дизайна разных эпох.	2
4	26.09.2026	СБ	Основные законы композиции. Знакомство с композицией, её законами и применением. Практика «Пятно» — монохромная композиция при помощи пятен.	2
5	03.10.2026	СБ	Основные законы композиции. Практика «Линия» — монохромная композиция при помощи прямых линий.	2
6	10.10.2026	СБ	Основные законы композиции. Практика «Квадрат» — монохромная композиция в квадрате.	2
7	17.10.2026	СБ	Основные законы композиции. Работа с формой «руками»: создание композиций из бумаги и их оцифровка.	2
8	24.10.2026	СБ	Основы цветовой теории. Теория цвета. Цветовой круг Иттена. Цветовые модели.	2
9	31.10.2026	СБ	Основы цветовой теории. Цветовые контрасты. Практика «Контраст» — композиция с выраженным цветовым контрастом.	2
10	07.11.2026	СБ	Основы цветовой теории. Цветовой баланс. Практика «Цветовой баланс» — композиции с цветовым балансом и без него.	2
11	14.11.2026	СБ	Основы цветовой теории. Цветовые сочетания и схемы. Практика «Цветовые триады».	2
12	21.11.2026	СБ	Основы векторной графики. Adobe Illustrator. Понятие «векторная графика», её отличия от растровой. Рабочее окно Adobe Illustrator: инструментарий, палитры, меню.	2
13	28.11.2026	СБ	Основы векторной графики. Adobe Illustrator. Способы создания объектов. Простые фигуры и работа с ними. Практика: стикер «Мороженое».	2
14	05.12.2026	СБ	Основы векторной графики. Adobe Illustrator. Выделение, преобразование и масштабирование объектов.	2
15	12.12.2026	СБ	Основы векторной графики. Adobe Illustrator. Вращение, искажение, смещение, зеркальное отражение объектов.	2
16	19.12.2026	СБ	Основы векторной графики. Adobe Illustrator. Работа со слоями.	2

17	26.12.2026	СБ	Основы векторной графики. Adobe Illustrator. Создание узоров и паттернов — ритмично повторяющихся рисунков (часть 1).	2
18	16.01.2027	СБ	Основы векторной графики. Adobe Illustrator. Работа с обводкой. Практика «Влюблённая лягушка» (часть 1).	2
19	23.01.2027	СБ	Основы векторной графики. Adobe Illustrator. Практика «Влюблённая лягушка» (часть 2): детализация, завершение.	2
20	30.02.2027	СБ	Основы векторной графики. Adobe Illustrator. Кисти для создания векторных изображений в Adobe Illustrator.	2
21	06.02.2027	СБ	Основы векторной графики. Adobe Illustrator. Практика «Портрет»: работа с кистями (часть 1).	2
22	13.02.2027	СБ	Основы векторной графики. Adobe Illustrator. Практика «Портрет» (часть 2): завершение работы.	2
23	20.02.2027	СБ	Основы векторной графики. Adobe Illustrator. Градиенты. Практика «Пейзаж»: работа с градиентами (часть 1).	2
24	27.02.2027	СБ	Основы векторной графики. Adobe Illustrator. Практика «Пейзаж» (часть 2): завершение работы.	2
25	06.03.2027	СБ	Основы векторной графики. Adobe Illustrator. Упрощение и условность в иллюстрации: передача реальности простыми формами.	2
26	13.03.2027	СБ	Основы векторной графики. Adobe Illustrator. Создание простых иконок и значков (часть 1).	2
27	20.03.2027	СБ	Основы векторной графики. Adobe Illustrator. Создание иконок и значков (часть 2). Обобщение по разделу.	2
28	27.03.2027	СБ	Основы работы с текстом. Шрифты. Основы теории шрифтов. История шрифтов и печати. Типы шрифтов.	2
29	03.04.2027	СБ	Основы работы с текстом. Шрифты. Текст как графический элемент. Практика «Текст и форма».	2
30	10.04.2027	СБ	Основы работы с текстом. Шрифты. Текстовые композиции. Типографика. Практика «Типографика».	2
31	17.04.2027	СБ	Основы работы с текстом. Шрифты. Практика «Плакат».	2
32	24.04.2027	СБ	Итоговый проект. Техники придумывания идей и поиска вдохновения. Выбор темы итогового проекта.	2
33	08.05.2027	СБ	Итоговый проект. Работа над индивидуальным проектом: от идеи к эскизу и реализации (часть 1).	2
34	15.05.2027	СБ	Итоговый проект. Работа над проектом (часть 1). Оформление презентации, подготовка к защите.	2
35	22.05.2027	СБ	Итоговый проект. Работа над проектом (часть 2). Оформление презентации, подготовка к защите	2
36	29.05.2027	СБ	Итоговый проект. Публичная защита итогового проекта. Анализ полученных результатов.	2
Итого:				72