

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ СТАВРОПОЛЬСКОГО КРАЯ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ГРИГОРОПОЛИССКИЙ СЕЛЬСКОХОЗЯЙСТВЕННЫЙ ТЕХНИКУМ  
ИМЕНИ АТАМАНА М.И. ПЛАТОВА»

Утверждаю:

Директор ГБПОУ ГСХТ имени  
атамана М.И. Платова

С.Г.Козел

« » 2022 г.



ПРОГРАММА ПРОФОРИЕНТАЦИОННОГО МОДУЛЯ

«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»



ст. Григорополисская  
2022 год

Программа предназначена для предпрофильной подготовки детей-инвалидов и детей с особыми образовательными потребностями с ориентацией на художественно-эстетический и технологический профили.

Содержание учебного материала соответствует целям предпрофильной подготовки и в определённой степени обладает новизной для учащихся.

Программа применима для групп школьников с различным уровнем подготовки, что достигается обобщённостью включённых в неё знаний.

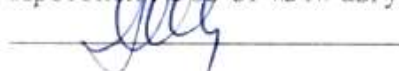
Рассмотрено, одобрено и рекомендовано к использованию в учебном процессе на заседании методического совета техникума

Протокол № 1 от «31» августа 2022 г.

 /И.В.Юровникова/

Рассмотрено, одобрено и рекомендовано к использованию в учебном процессе на заседании Педагогического совета техникума

Протокол № 89 от «31» августа 2022 г.

 /И.И.Хоменко/

Организация-разработчик: ГБПОУ ГСХТ имени атамана М.И.Платова

Разработчики:

О.П.Кузнецова, преподаватель первой квалификационной категории ГБПОУ «Григорополисский сельскохозяйственный техникум имени атамана М.И. Платова»

Рецензент:

Щербанёв Вячеслав Владимирович, программист ГБПОУ «Курсавский региональный колледж «Интеграл».

## СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
<b>1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ПРОФОРИЕНТАЦИОННОГО МОДУЛЯ</b>	4
<b>2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ</b>	8
<b>3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ МОДУЛЯ</b>	9
<b>4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ МОДУЛЯ</b>	11

# ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ПРОФОРИЕНТАЦИОННОГО МОДУЛЯ

## «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»

### 1.1. Область применения программы

Программа профориентационного модуля является частью образовательной программы «ВЕКТОР», разработанной в рамках краевой инновационной площадки «Моделирование системы профессиональной ориентации детей-инвалидов и детей с особыми образовательными потребностями» в соответствии с приказом №2026-пр от 29 ноября 2021 года «О перечне краевых инновационных площадок, действующих в сфере образования Ставропольского края, по состоянию на 01 января 2022 года»

Программа модуля может быть использована в профессиональной ориентации детей разных возрастных категорий.

Актуальность программы определяется тем, что профессия дизайнера является одной из привлекательных профессий для выпускников школ, т.к. она становится сегодня всё более востребованной, потому что человек всегда стремится сделать жизнь вокруг себя привлекательнее. Обучающиеся приобретают знания и навыки в области графического дизайна. Они узнают о брендбуках для фирм, компаний и корпораций, фирменном стиле организаций, продуктах корпоративного дизайна.

Программа помогает развивать объемно-пространственное мышление, чувство цвета, реализовать способности и желания ребенка, получить базовые знания о цвете, материале, рисунке, повысить уровень практических знаний и умений.

Дети пополняют свой запас знаний о фирменной визуализации организации, её имидже, фирменном стиле, рекламной и информационной продукции, упаковке.

Значимость, роль и место данного курса определяются необходимостью подготовки к выбору последующей профессиональной деятельности. Курс позволит полнее учесть интересы и профессиональные намерения детей-инвалидов и детей с особыми образовательными потребностями.

## **1.2. Цели и задачи модуля – требования к результатам освоения программы:**

### **Цель:**

Познакомить детей-инвалидов и детей с особыми образовательными потребностями с направлениями графического дизайна, помочь определиться с выбором профиля обучения.

Подготовить детей к выбору профессии, практической жизни, к овладению любой специальностью. Дать детям возможность творчески проявить себя.

### **Задачи:**

- привлечь внимание к профессии графический дизайнер.
- способствовать эстетическому восприятию, формированию у учащихся вкуса, творческого воображения;
- создать условия для формирования умения работать в группе;
- дать представление о профессии графического дизайнера, специфике его работы с заказчиком,
- познакомить с инструментами и приёмами работы в графических редакторах.

### **Воспитывающие задачи:**

- способствовать развитию внутренней свободы ребенка, объективной самооценке и самореализации поведения, чувства собственного достоинства, самоуважения;
- воспитать усидчивость, аккуратность, активность, уважение и любовь к труду, формировать потребность учащихся к саморазвитию.
- развить потребность к творческому труду, стремление преодолевать трудности, добиваться успешного достижения поставленных целей.

### **Развивающие задачи:**

- способствовать развитию природных задатков, творческого потенциала обучающегося: фантазию, наблюдательность, мышление, художественный вкус.
- способствовать развитию образного и пространственного мышления, памяти, воображения, внимания;
- развить моторику рук, глазомер.

Новизна программы состоит в том, что содержание программы дополнено практическим материалом по фирменному стилю и брендингу, разработке шрифтов, дизайну рекламы, книг, журналов.

Освоение этих достаточно простых технологий отвечает возможностям ребенка школьного возраста. Полученные навыки позволят обучающимся перейти к более сложному уровню.

### **Принципы построения программы:**

- принцип личностно ориентированного подхода, позволяющий поддерживать процессы самопроявления, саморазвития, самореализации обучающегося;
- принцип самовыражения через индивидуальность;
- принцип последовательности.

Для успешной реализации программы, необходимо, путём творческого подхода поддерживать постоянный интерес к работе в графических редакторах.

### **Формы проведения занятий**

- беседа;
- лекция;
- конференция;
- занятие-игра;
- практикум.

### **Ожидаемые результаты реализации программы**

Результат реализации программы определяет приобретение ребёнком нового умения, шага вперёд в развитии своих способностей. Получить навыки и знания, которые помогут в выборе будущей сферы деятельности.

Программа призвана добиться того, чтобы учащиеся осмысленно подходили к выполнению трудовой деятельности. Через практические работы закрепить полученные знания, сформировать у обучаемых технологические, измерительные и вспомогательные навыки, наблюдательность, сообразительность находчивость, овладению новым умениям, необходимым школьнику не только для того, чтобы он приобрёл нужные в жизни практические навыки, но и для того, чтобы усовершенствовать свой ум. Вырабатывать умение планирования, анализа.

Результаты реализации программы можно увидеть через:

- возможность делать самостоятельно то, что он раньше делал с помощью учителя;

- практическую пользу в повседневной жизни;
- профессиональное самоопределение;
- сформировать вкус;
- стремление к красоте;
- радость творчества.

В результате освоения модуля обучающийся должен **уметь:**

создавать эскизы, связанные с вывесками, рекламными щитами, плакатами, иконками, указателями, знаками и схемами;  
оформлять объекты окружающей среды средствами графики;  
осуществлять творческое декорирование товаров, визитки, а также упаковка продуктов, промтоваров и графическое оформление витрин.

В результате освоения модуля обучающийся должен **знать:**

различные способы и современные методы оформления рекламы, фирменного стиля;  
инструменты и основные приемы работы в графических редакторах;  
принципы оформления рекламной продукции.

### **1.3. Рекомендуемое количество часов на освоение программы:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося 10 часов, в том числе:  
самостоятельная внеаудиторная нагрузка 4 часа;  
теоретические занятия 2 часа;  
практические занятия 4 часов.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ

### 2.1. Тематический план и содержание модуля:

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			
		Всего	Самостоятельная работа	Теоретические занятия	Практические занятия
1.	Введение в курс: Профессия – графический дизайнер. История дизайна.	2	1	1	
2.	Цветовая гармония, цветовой спектр. Разновидности рекламной продукции.	1	1		
3.	Программное обеспечение – графические редакторы.	2			2
4.	Применение эффектов в графическом редакторе	1	1		
5.	Создание иллюстрации в графическом редакторе.	4	1	1	2
		10	4	2	4



### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ МОДУЛЯ**

#### **3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению**

Реализация модуля требует наличия учебного кабинета.

Оборудование учебного кабинета:

- доска магнитно-маркерная;
- технические средства обучения: ноутбук, экран, проектор, принтер.

#### **Основное и вспомогательное технологическое оборудование:**

- стенды для выставок авторских дизайн-проектов в эскизах;
- доска ученическая;
- фонд индивидуальных средств: линейки, карандаши, , альбомы для рисования, тетради для записей.

#### **3.2. Информационное обеспечение обучения**

#### **Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы**

1. Электронно-библиотечная система «Юрайт» - Режим доступа: [http://www. https://www.biblio-online.ru/](http://www.https://www.biblio-online.ru/) - Загл. с экрана.
2. Электронно-библиотечная система «IPR BOOKS» - Режим доступа: [http://www. http://www.iprbookshop.ru/](http://www.http://www.iprbookshop.ru/) - Загл. с экрана.
3. Зиновьева, Е. А. Компьютерный дизайн. Векторная графика [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / Е. А. Зиновьева. — Электрон. текстовые данные. — Екатеринбург : Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2016. — 116 с. — 978-5-7996-1699-1. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/68251.html>

#### **Информационные ресурсы сети «Интернет»**

1. Творческий проект CLUB DESIGNERS <https://vk.com/club.designers>
2. 15 лучших графических редакторов <https://lifehacker.ru/besplatnye-graficheskie-redactory/>
3. 10 бесплатных графических редакторов <https://free-photo-editors.ru/besplatnye-graficheskie-redactory.php>
4. Профессия графический дизайнер: плюсы и минусы <https://videoinfographica.com/graphic-designer/>
5. Фирменный стиль: зачем он нужен и что в него входит <https://skillbox.ru/media/design/brand-identity/>

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ МОДУЛЯ

Контроль и оценка результатов освоения модуля осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

<b>Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)</b>	<b>Формы и методы контроля и оценки результатов обучения</b>
<p><b>уметь:</b></p> <p>создавать эскизы, связанные с вывесками, рекламными щитами, плакатами, иконками, указателями, знаками и схемами; оформлять объекты окружающей среды средствами графики; осуществлять творческое декорирование товаров, визитки, а также упаковка продуктов, промтоваров и графическое оформление витрин.</p> <p><b>знать:</b></p> <p>различные способы и современные методы оформления рекламы, фирменного стиля; инструменты и основные приемы работы в графических редакторах; принципы оформления рекламной продукции.</p>	<p>Устный опрос Анкетирование Наблюдение за ходом выполнения работы</p>