

Дополнительная общеобразовательная предпрофессиональная программа
«Графический дизайн в AliveColors»

Возраст обучающихся: 14-15 лет

Срок реализации: 9 месяцев

г. Пермь

Содержание

1. Пояснительная записка
2. Учебно-тематический план
3. Содержание программы
4. Ресурсное обеспечение
5. Список литературы и иных источников

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн в AliveColors» реализуется в условиях современной образовательной среды, ориентированной на формирование у обучающихся ключевых компетенций XXI века. Программа направлена на развитие цифровой грамотности, креативного мышления и практических навыков работы с графическим редактором, что позволяет подросткам успешно адаптироваться к требованиям современного информационного общества. Особое внимание в курсе уделяется использованию технологий искусственного интеллекта в графическом дизайне. Курс способствует раскрытию творческого потенциала обучающихся, формированию их профессиональных ориентаций и готовности к осознанному выбору будущей профессии в области визуальных коммуникаций

Нормативно-правовое обеспечение программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн в AliveColors» (далее — программа) разработана с учетом следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2020);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- 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»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Распоряжение Правительства РФ от 2 декабря 2021 г. № 3427-р «Об утверждении стратегического направления в области цифровой трансформации образования, относящейся к сфере деятельности Министерства просвещения РФ»;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
- Паспорт национального проекта «Образование» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16);

- Приказ Минтруда и социальной защиты населения РФ от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых"»;

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн в AliveColors» относится к программам технической направленности.

Актуальность программы определяется необходимостью формирования у подростков практических навыков работы с современными инструментами графического дизайна. Выбор AliveColors в качестве основного программного средства обусловлен его доступностью, кросс-платформенностью и широкими функциональными возможностями, сопоставимыми с профессиональными редакторами растровой графики. Программа ориентирована на освоение базовых приёмов обработки изображений, что позволяет обучающимся самостоятельно создавать и редактировать графические материалы, используемые в учебной, проектной и творческой деятельности. Важной составляющей курса является изучение возможностей искусственного интеллекта в графическом дизайне: обучающиеся осваивают встроенные в AliveColors нейросетевые инструменты.

Отличительной особенностью программы является её практико-ориентированный характер: значительная часть учебного времени отводится на выполнение практических работ и мини-проектов в среде AliveColors. Обучающиеся осваивают не только технические приёмы работы с инструментами редактора, но и основы композиции, цветоведения и дизайн-проектирования.

Педагогическая целесообразность программы обусловлена возможностью последовательного и углублённого освоения растровой графики в среде AliveColors — полноценного и функционально насыщенного инструмента, применимого в профессиональной деятельности. В отличие от подхода, предполагающего поверхностное знакомство с несколькими программами, курс ориентирован на изучение универсальных принципов цифрового творчества (композиция, цветокоррекция, работа со слоями и масками) через выполнение практических дизайнерских задач. Работа в AliveColors как гибком и доступном программном решении способствует формированию у обучающихся устойчивых навыков самостоятельной творческой деятельности, развитию алгоритмического и образного мышления, а также осознанному выбору будущей профессии в сфере визуальных коммуникаций.

Цель программы — познакомить обучающихся с базовыми приёмами работы в растровом графическом редакторе AliveColors, показать его возможности, заинтересовать в дальнейшей самостоятельной работе с редактором.

Задачи программы

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

1. Познакомить обучающихся с основными возможностями редактирования и обработки изображения в AliveColors;
2. Научить создавать и редактировать растровые документы, используя набор инструментов, имеющихся в изучаемом приложении;
3. Ознакомить с основными операциями в AliveColors;

4. Познакомить обучающихся с возможностями применения технологий искусственного интеллекта в графическом дизайне (генерация изображений, стилизация, улучшение качества, раскрашивание ч/б фото, выделение объектов на фото);
5. Способствовать развитию алгоритмического мышления;
6. Способствовать развитию познавательного интереса к компьютерной графике;
7. Формировать информационную культуру обучающихся;
8. Создать условия для профориентации обучающихся.

Возраст обучающихся

Программа «Графический дизайн в AliveColors» адресована обучающимся подросткового возраста (14-15 лет).

Сроки реализации

Программа рассчитана на 9 месяцев обучения, всего 36 часов по 1 ч/н.

Формы организации деятельности

Обучение по программе осуществляется в групповой и индивидуальной формах. Для каждого этапа освоения материала предусмотрены соответствующие формы занятий:

- при изучении нового материала — лекции, рассказы, объяснения, демонстрации;
- при закреплении — беседы, дискуссии, практические работы, дидактические игры;
- при повторении — творческие задания;
- при проверке знаний — выполнение индивидуальных или групповых кейсов, публичная защита результатов работы над модулем.

Кроме того, в ходе реализации программы используются такие формы, как круглые столы, практические занятия за компьютером, самостоятельная работа, ролевые и деловые игры, консультации, а также проектная деятельность (как индивидуальная, так и коллективная).

Режим занятий

Занятия по программе «Графический дизайн в AliveColors» проводятся 1 раз в неделю. Исходя из санитарно-гигиенических норм, продолжительность часа занятий для учащихся возраста (14-15 лет) – 40 минут.

Ожидаемые результаты

- учащиеся освоят базовые понятия о формировании цифровых изображений, цветовые модели RGB и CMYK, а также основные элементы интерфейса программы AliveColors и структуру её инструментальной оболочки;
- получают представление о работе со слоями и текстом, о наличии фильтров и технологии их применения для создания различных визуальных эффектов;

- научатся создавать и редактировать графические изображения, выполнять типовые действия с объектами и документами в среде AliveColors;
- овладеют основными инструментами редактора, включая инструменты работы с текстом;
- освоят функционал, основанный на технологиях искусственного интеллекта;
- смогут самостоятельно выполнять фотомонтаж и создавать коллажи, проводить ретушь фотографий и применять различные фильтры для обработки изображений.

Критерии оценки достижения планируемых результатов

Оценка достижения планируемых результатов освоения программы осуществляется по трем уровням: высокий (от 80 до 100% освоения программного материала), средний (от 51 до 79% освоения программного материала), низкий (менее 50% освоения программного материала).

Формы подведения итогов

Для подведения итогов в программе используются:

Промежуточный контроль:

1. Устный опрос — проверка понимания пройденного материала.
2. Практическое контрольное задание — выполнение учебной задачи с последующей демонстрацией результата преподавателю.

Учебно-тематический план

№	Тема занятия	Теория	Практика	Всего	Форма контроля
	Введение в компьютерную графику.				
1.	Виды графических изображений	1	1	2	Тестирование
1.1.	Общее представление о программе AliveColors.	1	0	1	
1.2.	Возможности графического редактора AliveColors.	0	1	1	

№	Тема занятия	Теория	Практика	Всего	Форма контроля
2.	Растровый графический редактор AliveColors.	5	8	13	Тестирование
2.1.	Интерфейс программы. Терминология редактора AliveColors.	1	1	2	
2.2.	Работа с файлами. Основные операции с документами.	1	1	2	
2.3.	Основные окна редактора AliveColors.	1	1	2	
2.4.	Знакомство с панелями.	1	1	2	
2.5.	Панель инструментов.	1	1	2	
2.6.	Практическая работа «Масштабирование заданного изображения».	0	1	1	
2.7.	Основы обработки изображений.	1	3	4	
3.	Применение инструментов на базе ИИ и нейронных фильтров.	5	6	11	Тестирование
3.1.	Нейрофильтры.	3	3	6	
3.2.	Создание изображений по промпту с помощью локальной и облачной генерации.	2	3	5	
4.	Ретушь портрета	1	3	4	Устный опрос

№	Тема занятия	Теория	Практика	Всего	Форма контроля
5.	Фильтры и эффекты	2	3	5	Устный опрос
6.	Итоговое занятие	0	1	1	Защита проекта
	ИТОГО:	13	23	36	

Содержание программы

Раздел 1. «Введение в графический редактор AliveColors» (2 ч.)

«Общее представление о программе AliveColors». Понятия векторной и растровой графики; беседа о различиях между ними.

«Возможности графического редактора AliveColors». Понятия цветового разрешения и цветовой модели.

Раздел 2. «Интерфейс программы и основы работы с AliveColors. Введение в графический дизайн. Основные окна редактора». (13 ч.)

«Интерфейс программы. Терминология редактора AliveColors». Работа с файлами. Основные операции с документами. Сохранение и открытие документа.

Основные окна редактора AliveColors: Панель инструментов. Знакомство с панелями. Практическая работа «Масштабирование заданного изображения (изменение размера и количества точек с сохранением пропорций)».

Диалоги и панели. Отмена действия. Загрузка изображения в AliveColors. Практическая работа «Увеличение, уменьшение области изображения. Навигация по изображению». Кадрирование.

Основы обработки изображений. Выделение фрагментов изображения. Удаление фона с помощью ИИ.

Практическая работа «Создание стикера для мессенджера». Создание новых файлов в AliveColors.

Задача: Удалить фон с изображения (например, с фотографии питомца или забавного предмета), вырезать объект с помощью ИИ, затем доработать края (сгладить, при необходимости применить небольшую обводку) и сохранить в формате прозрачного PNG.

Результат: Стикер для использования в мессенджерах.

Раздел 3. «Применение инструментов на базе ИИ и нейронных фильтров». (11 ч.)

3.1. Нейрофильтры. Выделение объектов с помощью ИИ-инструментов. Основные операции при работе с нейрофильтрами в AliveColors:

- Раскрашивание — автоматическое добавление цвета на чёрно-белые фотографии;
- Увеличение изображения — повышение разрешения с сохранением детализации;
- Удаление JPEG-артефактов — устранение искажений, возникших при сжатии;
- Удаление размытия — повышение резкости смазанных изображений;
- Удаление шума — очистка изображений от зернистости и цифровых помех.

3.2. Создание изображений по промпту с помощью локальной и облачной генерации. Принципы генеративного создания изображений на основе текстового описания (промпта). Сравнение локальных и облачных сервисов, их возможности и ограничения. Практические задания: создание фонов, текстур, иллюстраций и элементов дизайна с помощью ИИ-инструментов с последующей доработкой в AliveColors.

Раздел 4. Ретушь портрета (4 ч.)

Основные операции при работе над ретушью портрета. Использование тонирующей кисти, корректора, инструментов деформации, слоёв-масок, встроенного плагина «Портрет».

Раздел 5. Фильтры и эффекты (5 ч.)

Основные приёмы работы с художественными и корректирующими фильтрами в AliveColors. Сферы применения фильтров и вариации их использования.

Раздел 6. Итоговое занятие (1 ч.)

Выбор тематики проекта. Поиск изображений для проекта в сети интернет или создание изображений с помощью генИИ. Планирование работы. Начало работы над проектом. Заключительный этап работы над проектом. Подготовка работы к защите. Защита проектной работы.

Ресурсное обеспечение

Методическое обеспечение программы

Организация образовательного процесса. Занятия проводятся в индивидуально-групповой и групповой формах. Обучающимся предоставляется возможность адаптировать уровень сложности заданий в рамках тематического плана, что обеспечивает индивидуальный подход. Каждое занятие включает теоретическую часть (объяснение нового материала) и практическую часть (выполнение упражнений, работа в редакторе). Значительное внимание уделяется самостоятельной деятельности обучающихся, что способствует закреплению навыков и развитию ответственности.

Методы обучения. В процессе реализации программы используются следующие группы методов:

- **Практико-ориентированные методы** — упражнения, тренинги, направленные на отработку конкретных приёмов работы с графическим редактором;
- **Словесные методы** — объяснение, беседа, диалог, консультация;
- **Методы наблюдения** — визуальное изучение объектов, выполнение зарисовок, схем, рисунков;
- **Метод проектов** — создание коллективных творческих проектов, включая полный цикл от идеи до готового продукта;
- **Игровые методы** — дидактические, развивающие и познавательные игры, игровые задания на тренировку памяти, внимания, глазомера и воображения, а также игры-конкурсы, игры-путешествия, ролевые игры;
- **Наглядные методы** — демонстрация рисунков, плакатов, чертежей, фотографий, презентационных и видеоматериалов;
- **Методы моделирования и конструирования** — создание макетов, схем и конструкций, что способствует развитию пространственного мышления.

Принципы обучения. Программа построена на основе следующих педагогических принципов:

- **Принцип сознательности, творческой активности и самостоятельности** — обучающиеся вовлечены в активную творческую деятельность при направляющей роли педагога;
- **Принцип наглядности** — сочетание конкретного и абстрактного, рационального и эмоционального, репродуктивного и продуктивного как выражение целостного подхода к обучению;
- **Принцип доступности** — учебный материал адаптирован к возрастным особенностям и уровню подготовки обучающихся;
- **Принцип прочности** — обеспечение устойчивого усвоения знаний и развития познавательных способностей через регулярную практику и повторение.

Материально-техническое обеспечение

Компьютерное и презентационное оборудование, программное обеспечение:

- Компьютер с периферийными устройствами (клавиатура, мышь, монитор), удовлетворяющий системным требованиям AliveColors.
- Программное обеспечение: AliveColors.
- Дополнительно: проектор или интерактивная доска для демонстрации учебного материала и показа работы преподавателя.

Цифровые ресурсы:

- <https://alivecolors.ru/ru/tutorial.php> — полный учебник по работе с графическим редактором AliveColors (статьи, видеоуроки, пошаговые примеры, руководство пользователя в формате PDF).
- <https://alivecolors.ru/ru/education.php> — страница для образовательных учреждений.
- <https://alivecolors.ru/ru/tutorial/video/index.php> — видеотека с уроками по работе с графическим редактором AliveColors.
- <https://alivecolors.ru/ru/tutorial/examples/index.php> — подборка примеров применения инструментов и эффектов: готовые уроки с пояснениями и пошаговыми инструкциями.