

Управление образования городского округа Клин

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»**

СОГЛАСОВАНО
с педагогическим советом
протокол № 1
от 28.08.2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор _____ Л.В. Марина
Приказ от 02.09.2024 г. № 59-1

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«Я - ДИЗАЙНЕР»**

(стартовый уровень)

Возраст обучающихся: 7 - 11 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Юлия Юрьевна Мясникова,
педагог дополнительного образования

г. Клин 2024 г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Я – дизайнер» направлена на обучение детей основам графического дизайна и имеет *техническую направленность* при общекультурном уровне освоения.

Программа имеет стартовый уровень сложности.

Базовые нормативно-правовые документы, учитываемые при разработке программы:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273ФЗ от 29 декабря 2012 г.;
- Федеральный закон от 29.12.2010 № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»;
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 №1726-р);
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 09.11.2018 г. г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 №41);
- СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03. 2.2.2. Гигиена труда, технологические процессы, сырье, материалы, оборудование, рабочий инструмент. 2.4. Гигиена детей и подростков. Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинами организации работы. Санитарноэпидемиологические правила и нормативы, утв. Главным государственным санитарным врачом РФ 30.05.2003;

- Инструктивное письмо Министерства образования Московской области от 26.08.2013 № 10825 – 13 в/07 «Об изучении правил дорожного движения в образовательных учреждениях Московской области»;
- Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ в Московской области (Приложение к письму Министерства образования Московской области №3597/21 от 24.03.2016 г.);
- Письмо Минобрнауки России от 14.05.2018 № 08-1184 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями о размещении на информационных стендах, официальных интернет-сайтах и других информационных ресурсах общеобразовательных организаций и органов, осуществляющих управление в сфере образования, информации о безопасном поведении и использовании сети «Интернет»);
- Устав МБУ ДО «ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА», утвержденный приказом Управления образования Администрации городского округа Клин от 13.03.2018 г.

Актуальность и новизну программы автор видит в возможности применения полученных знаний на практике в повседневной жизни, вне зависимости от дальнейшей профориентации. Изучение законов гармонии цвета и формы, обсуждение примеров классического и современного искусства призвано способствовать формированию эстетического чувства и вкуса у ребенка. Программа основана на Включение в программу компьютерных технологий помогает понять специфику профессии дизайнера и проследить путь от эскиза до готового изделия, а также может помочь в освоении школьных дисциплин, способствовать лучшей адаптации в современном обществе.

Компьютер становится инструментом для создания собственных проектов, которые могут иметь личную и социальную значимость.

Программа разработана на основе учебного пособия О.Л. Голубевой «Основы композиции» [1]. Данное пособие было переработано и модифицировано с учетом образовательных потребностей обучающихся творческого объединения «Я - дизайнер».

Цель программы – развитие творческих способностей обучающихся средствами графического дизайна.

В программу входит ознакомление с основами композиции, типографики (использование шрифтов в дизайне), теории цвета и перспективы. Каждый ребенок сможет попробовать себя в качестве графического дизайнера: научиться, используя компьютерные технологии, вести свой проект от эскиза до готового изделия и презентовать его перед аудиторией.

Задачи программы:

Обучающие:

- познакомить с деятельностью дизайнера и с основополагающими в работе дизайнера понятиями: «эстетика», «композиция», «форма», «конструкция», «функция»;
- познакомить со средствами художественной выразительности;
- дать понятие о методе проекта;
- создать условия для освоения различных техник ДПИ, азов конструирования из доступных материалов;
- создать условия для приобретения базовых знаний, умений и навыков, необходимых для работы с персональным компьютером;
- создать условия для приобретения навыков использования специализированного программного обеспечения для самостоятельной творческой деятельности;
- ознакомить с основными принципами работы с векторной и растровой компьютерной графикой;

– создать условия для приобретения базовых знаний, умений и навыков, необходимых для создания презентаций и слайдшоу.

Развивающие:

- развивать творческие способности ребенка;
- развивать зрительную память, пространственное мышление и способность к образному представлению;
- развивать устойчивое внимание, моторику рук.
- развивать воображение, фантазию, творческую инициативу, индивидуальность.

Воспитательные:

- формировать у учащихся эстетические взгляды, нравственные установки и потребность приобщения к духовным ценностям;
- формировать чувство ответственности за свое творчество;
- формировать коммуникативные способности, навыки командной работы, уважительное отношение ко мнению и творчеству других людей;
- воспитывать трудолюбие, усидчивость, аккуратность.

Отличительные особенности программы:

- Структура занятий построена таким образом, что теоретические знания обучающиеся получают одновременно с практикой.
- Работа на занятиях носит прикладной характер, каждое занятие, как правило, имеет конечный результат в виде готовой творческой работы. Творческие работы, в свою очередь, формируют портфолио обучающегося.

Условия реализации программы.

Программа рассчитана на учащихся в группах 7–8 и 9–11 лет.

Количество учащихся в группе – до 10 человек.

Согласно СанПиН, в соответствии с количеством рабочих мест в компьютерном кабинете (7 шт.), во избежание одновременного нахождения двоих и более обучающихся на одном рабочем месте, целесообразно формирование обучающихся в группы по 7 человек.

Возрастные особенности обучающихся:

Период, краткая характеристика	Ведущая деятельность	Социальная ситуация развития	Ведущее новообразование
<p>7-10 лет – период впитывания, усвоения, накопления знаний, максимально благоприятный для воспитательных воздействий. Доверчивое подчинение авторитету взрослого, повышенная восприимчивость, внимательность. Основные психические функции достигают достаточно высокого уровня развития, который станет базой для последующих качественных приобретений психики. Формируются все изгибы позвоночника, Крепнут связки, крупные мышцы, мелкая мускулатура отстает в развитии. Интенсивно растет сердечная мышца. Увеличиваются лобные доли головного мозга. Изменяется взаимоотношение возбуждения и торможения в пользу последнего, но возбудимость пока еще велика.</p>	<p>Учебная</p>	<p>Начало ориентации на сверстников.</p>	<p>Произвольность, рефлексия самосознание. Внутренний план действий соподчинение мотивов.</p>

<p>10-13 лет – переход от детства к взрослости, показательны эмоциональная незрелость, недостаточно развитое умение контролировать поведение, соразмерять желания и возможности, внушаемость, желание самоутвердиться и стать взрослым. С другой стороны, возрастает самостоятельность ребенка, более разнообразными и содержательными становятся отношения с другими людьми.</p> <p>Ярко выражена неустойчивость нервной системы, которая не всегда способна выдержать сильные или длительные раздражители, что вызывает состояние крайнего возбуждения или торможения.</p>	<p>Эмоциональное общение со сверстниками</p>	<p>Максимальная ориентация на сверстников</p>	<p>Чувство взрослости</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------	-----------------------------------------------	---------------------------

Срок реализации программы: Продолжительность: 144 ч. в год, 2 занятия в неделю по 2 академических часа в день в соответствии с санитарными нормами. Перерыв между занятиями – 15 мин.

Форма обучения: очная.

Планируемые результаты:

В результате освоения программы обучающийся должен:

- знать основы теории цвета и правила работы с цветом в дизайне, основы композиции, основы типографики, иметь понятие о перспективе;
- выполнять разными способами и средствами объекты дизайна, лепить из пластилина / глины и создавать конструкции и композиции из бумаги, металла, доступных природных материалов;
- уметь создавать и обрабатывать графические и векторные изображения с помощью специального программного обеспечения, использовать персональный компьютер в качестве инструмента современного художника;

- знать и уметь применять основные технологии обработки фотоизображений;
- знать и уметь применять основные технологии обработки текстовой информации;
- уметь создавать презентации и слайдшоу в соответствии с современными тенденциями дизайна презентаций, используя нестандартные шаблоны и самостоятельно созданные изображения;
- уметь работать над проектом от эскиза до макета, выполненного в программе векторной или растровой графики.

Формы подведения итогов: презентации творческих проектов, выставки

Материалы и принадлежности:

– Карандаш, ластик, краски, кисти, фломастеры, маркеры, линеры, папка бумаги А4/А3, линейки, бумага цветная, пластилин, глина, проволока, натуральный материал, стеки, канцелярский нож, ножницы, картон.

Материально-техническое обеспечение: компьютерный кабинет оборудован персональными компьютерами (7 шт.), принтером цветным / струйным (1 шт.), принтером лазерным ч/б (1 шт.), интерактивной доской (1 шт.), наушниками (7 шт.), аудиоколонками (1 шт.).

Информационное обеспечение: выделенная сеть Интернет, компьютеры обучающихся объединены в локальную сеть компьютерного класса, аудиовизуальные материалы (презентации, фильмы, ролики) в соответствии с тематикой учебного плана, тренажеры и обучающие программы, учебная и периодическая литература.

Учебный план Стартовый уровень

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	

1	Знакомство со студией, техника безопасности и правила поведения в классе. БДД. Тест-знакомство «Мое имя» (техника исполнения – на выбор)	2	1	1	Зачет, творческая работа
2	Что такое дизайн? История, виды, направления. Графический дизайн. Практика: первая буква своего имени в разных техниках, иллюстрирующих направления дизайна	2	1	1	Зачет, творческая работа
3	Основы компьютерной грамотности	2	1	1	Зачет
4	Создание и обработка изображений в графическом редакторе Paint	6	2	4	Зачет
5	Основы теории цвета	15	3	12	Зачет, творческая работа
6	Основы композиции	15	5	10	Зачет, творческая работа
7	Перспектива	15	3	12	Зачет, творческая работа
8	Основы типографики	14	4	10	Зачет, творческая работа
9	Работа с векторной графикой в Inkscape	16	4	12	Зачет, творческая работа
10	Работа с растровой графикой в Gimp	16	4	12	Зачет, творческая работа

11	Фотография в дизайне и основы обработки изображений в Photoscape	16	4	12	Зачет, творческая работа
12	Мир искусства лекторий и небольшие работы по теме урока	10	5	5	Зачет
13	Создание презентаций и слайдшоу. БДД. Итоговое занятие.	15	5	10	Зачет, творческая работа
	ИТОГО:	144	40	104	

Содержание программы

Тема 1. Вводное занятие (всего: 2 ч.)

Теория (1ч.): Введение: структура дисциплины. Основы техники безопасности и противопожарной безопасности, правила поведения в компьютерном кабинете. Профилактика нарушений здоровья при работе за компьютером. План работы на учебный год. Права и обязанности членов объединения. Правила внутреннего распорядка. ПДД. Организационные вопросы. Организация рабочего места.

Практика (1ч.): Тест-знакомство. Свое имя в выбранной технике.

Тема 2. Дизайн вокруг нас (всего: 2 ч.)

Теория (1ч.): Что такое дизайн. Виды дизайна. Графический дизайн. Принцип "не навреди" – ответственность художника за свое творчество.

Практика (1ч.): Первая буква своего имени, выполненная с использованием 4 разных материалов (конструктор, бумага, пластилин, проволока и т.д.), иллюстрирующих разные направления дизайна. Творческая работа оформляется из фотографий этих букв.

Тема 3. Основы компьютерной грамотности (всего: 2 ч.) Теория

(1ч.): Включение/выключение компьютера; использование «мыши»: виды и назначение клавиш, «клик», «двойной клик», операции прокрутки, перетаскивания. Изменение раскладки клавиатуры. Ввод прописных и строчных букв. Файловая система компьютера: «окно» программы, его свойства.

Практика (1ч.): включение и выключение компьютера, создание своей папки, перенос, копирование, удаление файлов, создание и сохранение документа с заданным названием.

Тема 4. Создание и обработка изображений в графическом редакторе «Paint» (всего: 6 ч.)

Теория (2ч.): интерфейс программы «Paint»: вкладки, основные инструменты, масштаб и размер изображения, использование клавиш Shift, Delete.

Практика (4ч.): создание и редактирование изображений в графическом редакторе «Paint». Задание: создать схему видов дизайна.

Тема 5. Основы теории цвета (всего: 15 ч.)

Теория (3ч.): Понятие цвета, восприятие цвета, цветовой круг, основные и дополнительные цвета, хроматические / ахроматические цвета, теплые и холодные, понятие о светлоте и насыщенности, контрасте и нюансе, цветовые модели RGB, CMYK, Grayscale; цветовые палитры, использование цвета в дизайне, понятие "градиент".

Практика (12ч.): получение вторичных цветов из трех основных (живопись, тематическая работа), светлота / насыщенность цвета (получение палитры цветов на основе одного хроматического цвета, путем добавления белой / черной краски – живопись, тематическая работа), высветление цвета в акварели, создание тематических композиций в теплых / холодных цветах

(живопись, моделирование из бумаги), упражнения на контраст, использование градиентов; разработка первого дизайн-проекта текст+фон (использование цвета в наружной рекламе на примере дизайна вывески).

Тема 6. Основы композиции (всего: 15 ч.)

Теория (5ч.): средства выражения художественного образа: форма, цвет, фактура, объем; равновесие в композиции, единство и соподчинение; композиционный центр; правило «золотого сечения», средства гармонизации: ритм, контраст / нюанс / тождество, пропорции и масштаб.

Виды композиции: фронтальная, объемная, глубинно-пространственная.

Практика (10ч.): точка, линия, пятно: разные типы линий – графические работы маркером и фломастерами; характер линий (объемное конструирование из бумаги и работа маркерами), графические задания на передачу разного характера одного и того же объекта (например, добрый и злой одуванчик), умение выделить главное – композиционный центр (рисунок / живопись), коллаж на тему ритм в композиции, создание объема (светотень), рисунок с использованием правила «золотого сечения» и создание на его основе итоговой графической работы – плаката.

Тема 7. Перспектива (всего: 15 ч.)

Теория (3ч.): основы перспективы в рисунке: линейная/обратная, понятие линии горизонта и точки схода; воздушная перспектива; просмотр работ художников, фотографий, икон (пример обратной перспективы). **Практика (12ч.):** построение объемных букв и фигур, построение дома в перспективе (графика), небоскребы в плоскости и в перспективе – фломастеры, маркер; «Волшебный сосуд джинна» – лепка из пластилиновых жгутиков, чтобы понять формообразование и зарисовка кувшина карандашом, геометрические тела (превращение треугольника, круга, квадрата в конус,

шар, куб) – в цвете плоскостями, итоговая работа на плановость (ближе/дальше) – дизайн флаера.

Тема 8. Основы типографики (всего: 14 ч.).

Теория (4 ч.): Работа в текстовом редакторе Блокнот или Word. Основные инструменты, таблицы. Правила расстановки отступов и пробелов.

Форматирование текста: заголовок, подзаголовок, основной текст. Шрифты и правила их использования в документах. Правила использования шрифтов в дизайне. Понятие о логотипе, фирменном стиле.

Практика (10ч.): Создание документа и форматирование текста для выделения главного в текстовом редакторе Блокнот или Word (итог – грамотно отформатированный текст письма). Шрифтовая композиция (маркер, фломастеры). Разработка логотипа (эскизы, карандаш, краски, фломастеры, маркер); разработка эскизов элементов фирменного стиля – визитки, бланка, папки, ручки, кружки, сумки и фирменной одежды (например, толстовки).

Тема 9. Работа с векторной графикой (всего: 16 ч.)

Теория (4ч.) Разбор интерфейса программы Inkscape, ее функционал и применение. Инструмент «Кривые».

Практика (12ч.) Отрисовка разработанного логотипа в векторном редакторе, отрисовка ранее созданных элементов фирменного стиля. Возможно добавление новых элементов фирменного стиля для тех, кто справился раньше.

Тема 10. Работа с растровой графикой (всего: 16 ч.)

Теория (4ч.) Особенности растровой графики, разрешение и цветовые модели. Разбор интерфейса программы GIMP, ее функционал и применение.

Практика (12ч.) Изучение базовых инструментов редактора GIMP: кисть

(настройки формы, размера), заливка (цветом, текстурой, своим узором), выделение (свободное, по цвету и выделение смежных областей), вращение, перемещение, работа со слоями (создание, редактирование, настройка режима), градиент. Создание итоговой иллюстрации на основе полученных знаний.

Тема 11. Фотография в дизайне (всего: 16ч.)

Теория (4ч.) Фотография как вид искусства, история, примеры. Фотография в дизайне и рекламе. Основы обработки фотографий в Photoscape. Правила использования фотографий: разрешение фотографий для интернета и печати, цветовые модели.

Практика (12ч.) Разбор интерфейса программы Photoscape, ее функционал и применение; обработка фотографий в Photoscape; творческие задания на съемку и обработку фотографий, итоговый проект – календарь с фотографией.

Тема 12. Мир искусства (всего: 10ч.)

Теория (5 ч.): история искусства: основные стили, термины; использование исторических стилей в дизайне и рекламе. Античное искусство, Средневековье, эпоха Возрождения, искусство XX века (авангард, поп-арт, сюрреализм, супрематизм).

Практика (5ч.): выполнение небольших творческих работ по теме выбранных направлений.

Тема 13. Создание презентаций и слайдшоу (всего 15 ч.)

Теория (5 ч.): приемы оформления презентаций в программе «PowerPoint». Настройка анимации, путей перемещения объектов; работа с текстом, вставка объектов и изображений, подбор и настройка цветовой гаммы, режима демонстрации. ПДД.

Практика (10 ч.): создание презентации выполненных ранее творческих работ, слайдшоу сделанных фотографий.

Методическое обеспечение программы

№ п/п	Тема/кол-во часов	Методы обучения и воспитания	Формы организации образовательного процесса	Формы организации и учебного занятия	Дидактические материалы
1.	Знакомство со студией, техника безопасности и правила поведения в классе. БДД. Тестзнакомство (2ч.)	Словесный, объяснительно-иллюстративный мотивация, убеждение/ стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	Групповая	Беседа, практика	Инструкции и правила безопасности, раздаточный материал
2.	Виды дизайна. Графический дизайн. Практика: первая буква своего имени в разных техниках (2ч.)	Словесный, нагляднопрактический, игровой, объяснительно-иллюстративный/ стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	Групповая, индивидуально-групповая	Беседа, практическое занятие, тренинг, наблюдение, лекция, дискуссия, практика	Раздаточный материал, задания и упражнения
3.	Основы компьютерной грамотности (2ч.)	Словесный, нагляднопрактический, игровой, объяснительно-иллюстративный/ стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	Групповая, индивидуально-групповая	Беседа, игра, практическое занятие, тренинг, наблюдение, лекция, практика	Раздаточный материал, задания и упражнения, программы тренажеры и компьютерные игры
4.	Создание и обработка изображений в	Словесный, объяснительноиллюстративный/	Групповая, индивидуально-групповая	Беседа, игра, тренинг, наблюдение,	Раздаточный материал по тематике

	графическом редакторе Paint (6ч.)	стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение		лекция, практика	занятия, задания, упражнения	
--	-----------------------------------	-------------------------------------------------	--	------------------	------------------------------	--

5.	Основы теории цвета (15ч.)	Словесный, нагляднопрактический, игровой, поисковый объяснительноиллюстративный/ стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	Групповая, индивидуально-групповая	Беседа, игра, тренинг, наблюдение, лекция, практика	Раздаточный материал по тематике занятия, задания, упражнения, образцы рисунков, цветовой круг, цветовые палитры	Зачет, творческая работа
6.	Основы композиции (15ч.)	Словесный, нагляднопрактический, игровой, объяснительноиллюстративный, поисковый/ стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	Групповая, индивидуально-групповая	Беседа, игра, тренинг, наблюдение, лекция, практика	Раздаточный материал по тематике занятия, задания, упражнения, образцы	Зачет, творческая работа
7.	Перспектива (15ч.)	Словесный, нагляднопрактический, игровой, объяснительноиллюстративный / стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	Групповая, индивидуально-групповая	Беседа, игра, тренинг, наблюдение, лекция, практика	Раздаточный материал, задания и упражнения, образцы рисунков	Зачет, творческая работа
8.	Основы типографики (14ч.)	Словесный, нагляднопрактический, игровой, объяснительноиллюстративный / стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	Групповая, индивидуально-групповая	Беседа, игра, тренинг, наблюдение, лекция, практика	Раздаточный материал, задания и упражнения, образцы текстов	Зачет, творческая работа
9.	Работа с векторной графикой (16ч.)	Словесный, нагляднопрактический, игровой, объяснительно-	Групповая, индивидуально-групповая	Беседа, игра, тренинг, наблюдение, лекция, дискуссия,	Раздаточный материал, задания и упражнения, образцы	Зачет, творческая работа

		иллюстративный / стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение		практика	рисунков	
10.	Работа с растровой графикой (16ч.)	Словесный, нагляднопрактический, игровой, объяснительноиллюстративный / стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	Групповая, индивидуально -групповая	Беседа, игра, тренинг, наблюдение, лекция, дискуссия, практика	Раздаточный материал, задания и упражнения, образцы рисунков	Зачет, творче ская работа
11.	Фотография в дизайне (16ч.)	Словесный, нагляднопрактический, игровой, объяснительноиллюстративный / стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	Групповая, индивидуально -групповая	Беседа, игра, тренинг, наблюдение, лекция, дискуссия, практика	Раздаточный материал, задания и упражнения, образцы рисунков	Зачет, творче ская работа
12.	Мир искусства	Словесный, нагляднопрактический, игровой, объяснительноиллюстративный / стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	Групповая, индивидуально -групповая	Беседа, игра, тренинг, наблюдение, лекция, дискуссия, практика	Раздаточный материал, задания и упражнения, образцы рисунков	Зачет
13.		Словесный, нагляднопрактический, игровой, объяснительноиллюстративный / стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	Групповая, индивидуально -групповая	Беседа, игра, тренинг, наблюдение, лекция, дискуссия, практика	Раздаточный материал, задания и упражнения, образцы рисунков	Зачет, творче ская работа

Список литературы для педагога

1. Голубева О.Л. «Основы композиции». – Учеб. пособие. - 2-е изд. – М.: Изд. Дом «Искусство», 2004. – 120 с: илл.
2. Павлова О.В. Изобразительное искусство. – Волгоград: Учитель, 2009.
3. Кабкова Е.П. Программы дополнительного художественного образования детей в каникулярное время. – М.: Просвещение, 2009.
4. Неменский Б.М. Изобразительное искусство 1-4 классы. – М.: Просвещение, 2008
5. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство «Основы композиции»; Изобразительное искусство «Основы рисунка»; Изобразительное искусство «Основы живописи». Обнинск. Титул. 1996
6. Д. Лауэр, С.Пентак «Основы дизайна». – С.Петербург: «Питер», 2010.
7. М.В. Лин. «Современный дизайн. Пошаговое руководство. Техника рисования во всех видах дизайна: от эскиза до реального проекта: архитектура. Ландшафтный дизайн, дизайн интерьеров, графический дизайн». – М: АСТ, Астрель, 2012. – 199 с.
8. С.М. Михайлов, А.С. Михайлова. «Основы дизайна: Книга 2. Из истории дизайна». Уч. Пособ. – Казань: Дизайн-Квартал, 2008. – 288с.:ил.
9. Элам К. Геометрия дизайна. Пропорции и композиция. – СПб: Питер, 2011. – 112с.:ил
- 10.Грибан О. Мастер презентаций. – Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero, 2016. – 260 с.
- 11.Дуванов А. Рисуем на компьютере. Книга для учителя. – СанктПетербург: БХВ-Петербург, 2005. – 275 с.
- 12.Каптерев А. Мастерство презентации. Как создавать презентации, которые могут изменить мир / пер. с англ. С. Кировой. – М.: Манн, Иванов и Фербер, Эксмо, 2012. – 336 с.
- 13.Немчанинова Ю.П. Обработка и редактирование векторной графики в Inkscapе (ПО для обработки и редактирования векторной графики): Учебное пособие. – Москва: 2008. – 52 с.

Список интернет-источников для педагога

- <http://www.gimp.org> – бесплатный редактор с открытым исходным кодом для обработки фотографий, создания иконок, элементов графического дизайна и др. изображений: дистрибутив, документация и учебники (на английском языке).
- <http://www.inkscape.org/ru/> – профессиональный инструмент для работы с векторной графикой для Windows, Mac OS X и Linux: дистрибутив, документация и учебники.
- <https://photoscape.su/> – photoscape (Фотоскайп/Фотоскейп) бесплатный графический редактор полностью на русском языке с огромными возможностями. Программа выполняет функции просмотра и редактирования изображений, позволяет делать коллажи из ваших фотографий.

Список литературы для детей и родителей

- Шалаева Т.П. Учимся рисовать.- М.: ЭКСМО, 2006.
- Ватталини Т.Ф. Рисуем акварелью. – М.: ЭКСМО, 2007.
- Шматова О.П. Самоучитель по рисованию. – М.: ЭКСМО, 2008.
- Покидаева Т.В. Энциклопедия рисования. – М.: РОСМЭН, 2006.
- «120 способов изображения». Москва «РОСМЕН», 2003.
- Холмянский Л.М., Щипанов А.С. «Дизайн: Книга для учащихся». – М.: Просвещение, 1985
- Адаменко М.В., Адаменко Н.И. «Компьютер для современных детей. Настольная книга активного школьника и дошкольника». – Москва: ДИКПресс, 2016. – 438.
- Антошин М. Учимся рисовать на компьютере. – М.: Айрис-Пресс, 2007. – 160.
- Дуванов А. Изучаем компьютер. – М.: Эксмо, 2016. – 112 с.
- Лебедева А. Windows 7 и Office 2010. Компьютер для начинающих. Завтра на работу – С.-Пб.: Питер, 2010. – 510 с.