ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ЛИЦЕЙ № 226 ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

1 площадка 192071 Санкт-Петербург ул. Бухарестская д.33, корп. 6, литер А, тел/факс 774-53-56

2 площадка 192241 Санкт-Петербург Южное шоссе д.55 корп. 7, строение 1; http://226school.ru; e-mail: info.sch226@obr.gov.spb.ru

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
ГБОУ лицей № 226
Фрунзенского района
Санкт-Петербурга
Протокол от 27.08.2026 № 1

УТВЕРЖДЕНО
Приказом директора ГБОУ
лицей № 226 Фрунзенского
района Санкт-Петербурга
от 27.08.2026 № 71/7

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00C99A9386A7F862DD234238DD1C0EB707
Владелец: Семенова Татьяна Викторовна
Действителен: с 26.09.2025 до 20.12.2026

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Визуализация социальных сетей»

Срок освоения: 1 года
Возраст обучающихся: от 10 до 12 лет

Разработчик – **Нысвятыпасхо Анна Сергеевна,**
педагог дополнительного образования

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ЛИЦЕЙ № 226 ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

1 площадка 192071 Санкт-Петербург ул. Бухарестская д.33, корп. 6, литер А, тел/факс 774-53-56

2 площадка 192241 Санкт-Петербург Южное шоссе д.55 корп. 7, строение 1; http://226school.ru; e-mail: info.sch226@obr.gov.spb.ru

Пояснительная записка

Направленность программы «Визуализация социальных сетей» **техническая**

Адресат программы

Программа предназначена для детей в возрасте 10- 12 лет.

Актуальность программы «Визуализация социальных сетей» заключается в том, что она может быть использована для чудотворения познавательных интересов и расширение имеющихся умений, обучающихся по информатике и информационно-коммуникационным технологиям.

Программа погружает учащихся в мир профессионального графического дизайна, обучая созданию визуальной идентичности брендов — от логотипа до полноценного фирменного стиля. В ходе обучения школьники осваивают инструменты Supa**,** Inkscape учатся работать с композицией, цветом, типографикой и модульными системами в логотипах. Практическая часть включает создание дизайн-проектов: разработку упаковки, афиш, рекламных материалов и элементов фирменного стиля. Кроме этого изучают профессиональные видео редакторы: OpenShot и Shoutcut.

Уровень освоения программы: базовый

Объем и срок освоения - программа рассчитана:

1 год обучения объёмом 36 часов в год (один раз в неделю по 1 часа).

Отличительная особенность и новизна программы

Формирование графической культуры учащихся неотъемлемо от развития их мышления, процесса становления образного, логического, абстрактного мышления. Программа «Визуализация социальных сетей» формирует аналитические и созидательные компоненты мышления и является основным источником развития пространственных представлений учащихся.

Познакомить учащихся с профессиональным графическим дизайном через создание фирменного стиля, освоение графических и видеоредактров, а также развитие творческого мышления, чувства стиля и навыков презентации для осознанного выбора профессии в сфере дизайна

Задачи:

Обучающие:

- формирование системы базовых знаний и навыков для работы с векторной и растровой графикой;
- расширение базы для ориентации обучающихся в мире современных профессии, знакомство на практике с деятельностью дизайнера и визуализатора социальных сетей;

Воспитывающие:

- сформировать навыки самоорганизации и планирования времени и ресурсов;
- ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения;
- способствовать формированию межличностных отношений, направленных на создание в коллективе дружественной и непринуждённой обстановке;

Развивающие:

- способствовать развитию у обучающихся логического мышления;
- способствовать развитию памяти, внимания, пространственного воображения;
- формировать установки на позитивную социальную в информационном обществе

Планируемые результаты

1 площадка 192071 Санкт-Петербург ул. Бухарестская д.33, корп. 6, литер А, тел/факс 774-53-56

2 площадка 192241 Санкт-Петербург Южное шоссе д.55 корп. 7, строение 1; http://226school.ru; e-mail: info.sch226@obr.gov.spb.ru

Личностные :

- уметь выстраивать эффективные коммуникации при работе в паре, коллективе;
- уметь принимать самостоятельные решения при выполнении задач.

Метапредметные:

Познавательные:

- создать содержательные и организованные условия для развития умения анализировать сравнивать выделять главное;
- формировать умения формулировать ответ на вопросы преподавателя.

Регулятивные:

- вносить коррективы в действия и проявлять инициативу;
- выделение и осознание обучающимися того, что уже усвоено и что еще подлежит
- усвоению, осознание качества и уровня усвоения;
- способность к волевому усилию и преодолению препятствий;
- оорганизовать свое рабочее место под руководством педагога.

Коммуникативные:

- участвовать в диалоге на занятии;
- задавать вопросы, с помощью вопросов получить необходимые сведения от партнера о
- деятельности с учетом разных мнений;
- отвечать на вопросы педагога, товарища по объединению;
- участвовать в паре, группе, коллективе.

- Предметные:
- - создавать собственные изображения, используя главные инструменты растрового и векторного редактора;
- - редактировать растровые и векторные изображения, использовать метод коллажа;
- - создавать рисованную анимацию в растровом редакторе (Pencil mation);
- - особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- - о принципах построения и хранения изображений; - методы описания цветов в компьютерной графике – цветовые модели.
- **Организационно-педагогические условия реализации**
- **Язык реализации** – государственный язык РФ - русский.
- **Форма обучения** – очная.
- **Условия набора и формирования групп**
- Программа предназначена для детей и подростков с 10 до 12 лет. В группу принимаются все желающие без требований к уровню подготовки. на основании заявлений от родителей. Количественный состав группы 12 участников.

Формы организации и проведения занятий

Формы организации деятельности детей на занятии:

Основной формой организации образовательного процесса является:

- Индивидуальная

Эта форма организации предполагает, что каждый обучающиеся получает для самостоятельного выполнения задание, специально для него подобранное в соответствии с его подготовкой и учебными возможностями. В качестве таких заданий может быть работа с учебником, другой учебной и научной литературой, разнообразными источниками в том

1 площадка 192071 Санкт-Петербург ул. Бухарестская д.33, корп. 6, литер А, тел/факс 774-53-56

2 площадка 192241 Санкт-Петербург Южное шоссе д.55 корп. 7, строение 1; http://226school.ru; e-mail: info.sch226@obr.gov.spb.ru

числе интернет источниками. Широко используется индивидуальная работа в изучение информационных технологий.

Основными условиями реализации программы является материальная база:

- оборудованный под компьютерный класс учебный кабинет для занятия с детьми, имеющий хорошее освещение, жалюзи для затемнения, вентиляцию, проводную или беспроводную сеть доступа к высокоскоростному Интернету;
- оборудованное место педагога: стационарный ПК, монитор, мышь, клавиатура;
- мультимедийный проектор, экран/интерактивная доска;
- маркеры для доски;

Программное обеспечение:

- Операционная система Astra Linux Special Edition с лицензией
- Оборудование на каждого обучающегося:
- столы и стулья, для детей среднего и старшего школьного возраста, лучше компьютерные;
- компьютер;
- компьютерная мышь,

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ЛИЦЕЙ № 226 ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

1 площадка 192071 Санкт-Петербург ул. Бухарестская д.33, корп. 6, литер А, тел/факс 774-53-56

2 площадка 192241 Санкт-Петербург Южное шоссе д.55 корп. 7, строение 1; http://226school.ru; e-mail: info.sch226@obr.gov.spb.ru

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

1 год обучения (базовый)

№	Наименование темы	Кол-во часов	В том числе		Форма контроля
			теория	практика	
1.	Введение	**1**	**1**		Беседа, опрос
2.	Знакомство с программой Inkscape. Основные инструменты в графическом редакторе	**4**	**1**	**3**	Творческие и практические задания, наблюдение
3.	Знакомство с программой Supa. Основные инструменты в графическом редакторе	**4**	**1**	**3**	Творческие и практические задания, наблюдение
4.	Информационный дизайн	**8**	**2**	**6**	Творческие и практические задания, наблюдение
5.	Фирменный стиль и элементы брендбука	**10**	**2**	**8**	Творческие и практические задания, наблюдение, создание портфолио
6.	Знакомство с видео редакторами: OpenShot и Shoutcut	**2**	**1**	**5**	Творческие и практические задания, наблюдение,
7.	Работа над проектом	**6**	**2**	**4**	Творческие и практические задания, наблюдение
	ИТОГО:	**36**	**10**	**26**	

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ЛИЦЕЙ № 226
ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

1 площадка 192071 Санкт-Петербург ул. Бухарестская д.33, корп. 6, литер А, тел/факс 774-53-56

2 площадка 192241 Санкт-Петербург Южное шоссе д.55 корп. 7, строение 1; http://226school.ru; e-mail: info.sch226@obr.gov.spb.ru

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеразвивающей программы «Визуализация социальных сетей» на 2026/2027 учебный год

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год (1 группа)	01.09.2024	31.05.2025	36	36	1 раза в неделю по 1 часу
1 год (2 группа)	01.09.2024	31.05.2025	36	36	1 раза в неделю по 1 часу

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ЛИЦЕЙ № 226 ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

1 площадка 192071 Санкт-Петербург ул. Бухарестская д.33, корп. 6, литер А, тел/факс 774-53-56

2 площадка 192241 Санкт-Петербург Южное шоссе д.55 корп. 7, строение 1; http://226school.ru; e-mail: info.sch226@obr.gov.spb.ru

Рабочая программа
1 год обучения (базовый)

Задачи:

Развивающие:

- развивать творческое воображение, фантазию, художественный вкус, графическое умение;
- развивать зрительно-образную память, эмоционально-эстетическое отношение к предметам и явлениям действительности, формировать творческую индивидуальность;
- способствовать развитию познавательного интереса к информатике;

Обучающие:

- сформировать навыки работы в графическом редакторах Inkscape и Supa;
- научить технологии создания и редактирования графических объектов, используя инструменты графических программ;
- формировать навыки работы над творческой (исследовательской) задачей, навыки работы с информационными ресурсами и творческой литературой (в т. ч. на английском языке);

Воспитательные:

- увлечь учащихся, заинтересовать как сюжетом рисунка, так и самим творческим процессом;
- воспитывать умение планировать свою работу;
- выработать у учащихся усидчивость, старательность в выполнении задания, требовательность к себе и ответственность за результаты собственного труда.

Содержание программы

1.Введение

Теоретические сведения. Беседа по технике безопасности. Учащимся предоставляется информация об основных видах техники, необходимой для создания фирменного стиля и визуализации социальных сетей.

Практическая работа. Соблюдение правил техники безопасности. Выбор и эксплуатация оборудования. Постановка целей и задач – определение основной темы для раскрытия в digital иллюстрировании.

2. Знакомство с программой Inkscape. Основные инструменты в графическом редакторе Теоретические сведения. Его ключевое преимущество в том, что изображения сохраняют чёткость при любом масштабе, так как строятся на математических кривых и фигурах, а не на пикселях. Основной формат файлов — SVG (Scalable Vector Graphics), что делает программу удобной для веб-дизайна, создания логотипов, иконок и технических чертежей. Изучение основных областей программы: главное меню, рабочая область, контекстное меню, палитра, строка состояния. Изучение горячих клавиш.

Практическая работа. Создание розетки. Выполнение сюжетной композиции.

1 площадка 192071 Санкт-Петербург ул. Бухарестская д.33, корп. 6, литер А, тел/факс 774-53-56

2 площадка 192241 Санкт-Петербург Южное шоссе д.55 корп. 7, строение 1; http://226school.ru; e-mail: info.sch226@obr.gov.spb.ru

3. Знакомство с программой Supa. Основные инструменты в графическом редакторе.

Теоретические сведения. Российский онлайн-редактор для создания графики и видео, который не требует специальных навыков дизайна. Он позволяет быстро делать посты для соцсетей, рекламные креативы, инфографику для маркетплейсов, презентации, коллажи и даже небольшие видеоролики. Изучение основных ключевых зон: шаблоны, работа с текстом, работа с изображением, работа с видео, анимация, бренд-кит.

Практическая работа. Разработка интерактивных карточек. Разработка авторской открытки.

4. Информационный дизайн.

Теоретические сведения. Знакомство с основами композиционного и графического решения акцидентной продукции.

Практическая работа. Полиграфический дизайн. Плакат и Афиша. Web – дизайн.

5. Фирменный стиль и элементы брендбука.

Теоретические сведения. Знакомство с понятием фирменный стиль: логотип и фирменный знак, цветовая палитра, типографика (шрифты), графические элементы, композиционные принципы. Брендбук - это документ, который систематизирует всё это и добавляет контекст. Обычно он включает несколько блоков: смысловая база, гайдлайн, раздел о носителях, коммуникационная стратегия.

Практическая работа. Разработка логотипа. Авторский шрифт – буквица. Визитка, фирменная ручка.

6. Знакомство с видео редакторами: OpenShot и Shoutcut

Теоретические сведения. Это бесплатные редакторы, с открытым исходным кодом и работают на Windows, macOS и Linux. Изучение интерфейса программ. Изучение фильтров и эффектов. Знакомство с инструментами для работы с текстом и графикой.

Практическая работа. Создание авторских видеороликов на заданную тему.

7. Работа над проектом.

Теоретические сведения. Изучение этапов работы над проектами. От идеи до защиты. Закрепление навыков работы в редакторах. Изучение профессиональных дизайн проектов в области визуализации социальных сетей.

Практическая работа. Подведение итогов. Защита творческих проектов.
Ожидаемые результаты.

Обучающийся должен знать:

1. основы графического редактора на примере работы с программами Inkscape и Supa;

1 площадка 192071 Санкт-Петербург ул. Бухарестская д.33, корп. 6, литер А, тел/факс 774-53-56

2 площадка 192241 Санкт-Петербург Южное шоссе д.55 корп. 7, строение 1; http://226school.ru; e-mail: info.sch226@obr.gov.spb.ru

2. основные инструменты программы;
3. базовый набор инструментов и возможности растровой программы для создания
4. собственных изображений;
5. возможности работы с объектами
6. возможности закрашивания объектов;
7. возможности векторных инструментов в растровой программе
8. возможности работы с текстовыми объектами.
9. возможности создания собственных изображений
10. средства обработки готовых рисунков

Обучающийся должен уметь:

1. владеть основными инструментами и строить алгоритм действий для воплощения поставленных творческих задач;
2. использовать возможности работы с цветом;
3. умение работать с текстом, использовать палитры цветов.

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ЛИЦЕЙ № 226
ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

1 площадка 192071 Санкт-Петербург ул. Бухарестская д.33, корп. 6, литер А, тел/факс 774-53-56

2 площадка 192241 Санкт-Петербург Южное шоссе д.55 корп. 7, строение 1; http://226school.ru; e-mail: info.sch226@obr.gov.spb.ru

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Компьютерная живопись» на 2026/2027 учебный год
1 год обучения (базовый)

Число	*Тема*	*План*	*Факт*
1.	Набор в группу. Презентация программы.		
2.	Знакомство с интерфейсом программы Inkscape		
3.	Авторская розетка		
4.	Мой питомец		
5.	Мой питомец		
6.	Знакомство с интерфейсом программой Supa		
7.	Интерактивные карточки на выбранную тему		
8.	Интерактивные карточки на выбранную тему		
9.	Авторская открытка		
10.	Полиграфический дизайн. История развития		
11.	Информационный плакат в соцсетях		
12.	Информационный плакат в соцсетях		
13.	Афиша в соцсетях		
14.	Афиша в соцсетях		
15.	Ролап на выбранную тему		
16.	Ролап на выбранную тему		
17.	Ролап на выбранную тему		
18.	Фирменный стиль – история развития.		
19.	Логотип в соцсетях		
20.	Логотип в соцсетях		
21.	Логотип в соцсетях		
22.	Типографика. Авторская буквица.		
23.	Типографика. Авторская буквица.		
24.	Типографика. Авторская буквица.		

1 площадка 192071 Санкт-Петербург ул. Бухарестская д.33, корп. 6, литер А, тел/факс 774-53-56

2 площадка 192241 Санкт-Петербург Южное шоссе д.55 корп. 7, строение 1; http://226school.ru; e-mail: info.sch226@obr.gov.spb.ru

25.	Визитка		
26.	Визитка		
27.	Визитка		
28.	Знакомство с видео редактором OpenShot		
29.	Знакомство с видео редактором Shoutcut		
30.	Авторский проект		
31.	Авторский проект		
32.	Авторский проект		
33.	Авторский проект		
34.	Авторский проект		
35.	Авторский проект		
36.	Авторский проект		

1 площадка 192071 Санкт-Петербург ул. Бухарестская д.33, корп. 6, литер А, тел/факс 774-53-56

2 площадка 192241 Санкт-Петербург Южное шоссе д.55 корп. 7, строение 1; http://226school.ru; e-mail: info.sch226@obr.gov.spb.ru

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Методы обучения

Уровень освоения материала выявляется в процессе наблюдения, фронтального опроса, бесед, в выполнении практических и контрольных заданий. В течение года ведется индивидуальное педагогическое наблюдение за творческим развитием каждого обучающегося

Занятия предусматривают индивидуальную и групповую работу школьников, а также предоставляют им возможность проявить и развить свою самостоятельность. В курсе наиболее распространены следующие формы работы: обсуждения, дискуссии, «мозговой штурм», практическая работа, защита индивидуальных/групповых проектов.

Методы и технологии обучения

Формы занятий:

- словесные методы обучения (рассказ, объяснение, беседа, работа с источниками
- информационной среды);
- наглядные методы (наблюдение, иллюстрация, демонстрация наглядных пособий,
- презентаций);
- практические методы (устные и письменные упражнения, практические работы);
- проблемное обучение.

Форма организации учебной работы: индивидуальная и коллективная.

- Информационно – коммуникационная технология
- Проектная технология
- Здоровьесберегающие технологии
- Технология проблемного обучения
- Игровые технологии
- Групповые технологии

Формы, способы и средства проверки и оценки результатов обучения

Формы и средства контроля: Итогом работы по программе является защита творческих проектов, выставки работ учащихся, участие в конкурсах.

1 площадка 192071 Санкт-Петербург ул. Бухарестская д.33, корп. 6, литер А, тел/факс 774-53-56

2 площадка 192241 Санкт-Петербург Южное шоссе д.55 корп. 7, строение 1; http://226school.ru; e-mail: info.sch226@obr.gov.spb.ru

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ

1. Джейсон Саймонс. Настольная книга дизайнера. Обработка иллюстраций. – М.:АСТ, Астрель, 2007
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс. Практикум / Л.А. Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г. – 245 с
3. Могилев А.В. Информатика: учеб. пособие для студ. пед. вузов/А.В.Могилев, М.И.Пак, Е.К.Хеннера – 4-е изд., М., Издат. центр «Академия», 2007
4. Подосенина Т.А. Искусство компьютерной графики для школьников. - изд. БХВПетербург, 2004.
5. Фридланд А.Я. Информатика и компьютерные технологии: Основные термины: Толков. слов.: Более 1000 базовых понятий и терминов. – 3-е изд., испр. и доп. /А.Я. Фридланд. – М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Издательство АСТ», 2003