

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ РІВНЕНСЬКОЇ  
ОБЛДЕРЖАДМІНІСТРАЦІЇ  
КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД «ЦЕНТР НАЦІОНАЛЬНО-ПАТРІОТИЧНОГО  
ВИХОВАННЯ ТА ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ»  
РІВНЕНСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ

ПОГОДЖЕНО

Протокол засідання вченої  
ради Рівненського обласного  
інституту післядипломної  
педагогічної освіти  
Протокол №04 від 30.06.2026

ЗАТВЕРДЖЕНО

Наказ департаменту освіти і науки  
Рівненської облдержадміністрації  
№166 від 31.07.2026

**Мирослава ДОМАНСЬКА**

Навчальна програма з позашкільної освіти  
науково-технічного напрямку  
**«Графічний дизайн»**  
Основний рівень  
1 рік навчання

***Укладач:***

ДОМАНСЬКА Мирослава, завідувач відділу науково-технічного напрямку комунального закладу «Центр національно-патріотичного виховання та позашкільної освіти» Рівненської обласної ради.

***Рецензенти:***

ГЕРАСИМЕНКО Олександр, кандидат історичних наук, доцент кафедри професійної освіти, трудового навчання та технологій Рівненського державного гуманітарного університету.

КРАВЧУК Василь, методист відділу науково-технічного напрямку комунального закладу «Центр національно-патріотичного виховання та позашкільної освіти» Рівненської обласної ради.

## ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Графічний дизайн - це мистецтво і практика створення візуальних матеріалів для передачі інформації за допомогою різних графічних елементів, таких як текст, зображення, кольори, форми та макети. У сучасному світі графічний дизайн відіграє важливу роль у різноманітних сферах, зокрема в рекламі, брендингу, веб-дизайні, поліграфії та медіа.

В умовах стрімкого розвитку інформаційних технологій, графічний дизайн стає дедалі більш інтердисциплінарним, включаючи нові інструменти та платформи для створення інтерактивних та мультимедійних матеріалів. Це відкриває нові можливості для творчості і, водночас, вимагає від дизайнерів глибокого розуміння технологій і актуальних тенденцій.

У контексті допрофільного навчання, графічний дизайн стає не тільки важливим інструментом для самовираження та творчості, а й важливою частиною підготовки молодого покоління до професійної діяльності в сучасному інформаційному суспільстві.

Метою допрофільного навчання є забезпечення проєктно-технологічної підготовки гуртківців для свідомого подальшого професійного самовизначення.

Запропонована навчальна програма побудована на основі навчальної програми з позашкільного напрямку «Технічний дизайн», рекомендованих Міністерством освіти і науки України (лист МОН від 07.10.2019 № 1/11-8872) з урахуванням рівня підготовки, інтересів та віку вихованців, стан матеріально-технічного забезпечення позашкільного навчального закладу.

Подана програма сприяє поглибленню знань шкільної програми, кращому засвоєнню матеріалу, удосконалює навички роботи з комп'ютерними програмами і забезпечує професійну орієнтацію учнів. Вона побудована на основі особистісно-орієнтованого та компетентнісного підходів.

Навчальна програма реалізується у гуртку науково-технічного напрямку інформаційно-технічного профілю та спрямована на вихованців віком 12-17 років, які мають теоретичні знання і практичні навички у використанні персонального комп'ютера, знайомі з операційною системою Windows.

Метою програми є формування базових компетентностей особистості у процесі опанування основами інформатики та дизайну.

Основні завдання полягають у формуванні таких компетентностей:

*пізнавальна:* формувати засвоєння знань про персональний комп'ютер, принципи роботи в операційній системі Windows, види комп'ютерної графіки, растрові графічні та векторні редактори, анімацію та принципи її створення, 3D-графіку;

*практична:* розвивати навички роботи з операційною системою Windows, прикладними програмними засобами загального призначення, зі

спеціалізованими растровими та векторними редакторами, програмами створення анімації;

*творча:* розвивати образне мислення і творчі здібності; сприяти набуттю досвіду власної творчої діяльності;

*соціальна:* сприяти вихованню культури поведінки і праці, творчої ініціативи, формування стійкого інтересу до технічної творчості, самостійної активної діяльності; розвивати працелюбство, наполегливість, відповідальність;

*громадянська:* сприяти розумінню власної національної та культурної ідентичності, значення національної пам'яті, власної активної громадянської позиції та поведінки в різних суспільно-політичних ситуаціях; відповідальне ставлення до своїх громадянських прав і обов'язків, пов'язаних з участю в суспільно-політичному житті громади, регіону; здатність критично аналізувати інформацію, берегти духовні цінності та українські традиції; розуміння громадянських процесів; вміння співпрацювати для розв'язання проблем спільнот різного рівня, зокрема шляхом волонтерської діяльності; повага до інших культур;

формування *наскрізних в усіх ключових компетентностях умінь*: читати з розумінням, висловлювати власну думку, критично і системно мислити, логічно обґрунтовувати позицію, діяти творчо, виявляти ініціативу, конструктивно керувати емоціями, оцінювати ризики та приймати рішення, розв'язувати проблеми, співпрацювати з іншими.

Навчальна програма передбачає навчання вихованців у групах основного рівня впродовж одного року і передбачає 216 годин на рік (6 год. на тиждень).

Навчальна програма поглиблює знання зі шкільного курсу інформатики, образотворчого мистецтва, розширює інформаційну обізнаність з художньої культури, мистецтвознавства. Навчання у гуртку не потребує спеціальної підготовки. Навчальний матеріал програми адаптований для занять із вихованцями різного рівня підготовленості.

Матеріал у програмі викладено з поступовим ускладненням, засвоєння теоретичного матеріалу відбувається через виконання практичних завдань.

Теоретичні відомості діти засвоюють при виконанні практичних завдань на комп'ютері, яке виглядає у створенні особистого портфоліо. Освітній процес здійснюється диференційовано відповідно до індивідуальних можливостей, інтересів, нахилів, здібностей вихованців з урахуванням їх віку, психофізичних особливостей, стану здоров'я.

Програма дає можливість розкрити індивідуальні здібності кожної дитини і, водночас, формує вміння взаємодіяти, працювати в команді під час роботи вихованців над своїми анімаційними проєктами.

Загальними принципами організації освітнього процесу є творчість, креативність у практичній діяльності, індивідуальний підхід, послідовність і поступовість викладення матеріалу.

Контроль результативності освітнього процесу здійснюється в формі участі вихованців у фахових конкурсах, презентаціях своїх робіт, під час захисту творчих проєктів.

Сучасний рівень розвитку науки і техніки ставить перед керівником гуртка завдання пошуку нових методів та підходів для подальшого вдосконалення змісту, форм і засобів навчання на заняттях гуртка.

Програмою передбачено індивідуальне навчання відповідно до Положення про порядок організації індивідуальної та групової роботи в позашкільних навчальних закладах (у редакції наказу Міністерства освіти і науки України від 10.12.2008 р. № 1123).

Під час навчання вихованці отримують теоретичні знання з основ дизайну, ознайомлюються із сучасною понятійною та термінологічною словниковою базою проектно-технологічної, здійснюють проектно-технологічну підготовку для свідомого подальшого професійного самовизначення; реалізують особистий творчий потенціал в процесі виконання індивідуальних та колективних творчих проєктів.

Навчальна програма «Графічний дизайн» укладена так, щоб здійснювати за потреби дистанційне навчання за допомогою цифрових технологій. Під час дистанційного навчання у гуртку для безпосереднього спілкування з гуртківцями в реальному часі базовими платформами є Zoom, GoogleMeet, Classroom, тощо. Окремі заняття можуть бути записані (відео) керівником гуртка та викладені для перегляду дітьми у різні соціальні мережі. Найдоступнішими та найлегшими засобами зв'язку з вихованцями гуртків для проведення онлайн-занять залишаються програми-меседжери (можна організувати чат, групу, спільноту на он-лайн платформі для переписки та обміну файлами, голосовими повідомленнями); он-лайн канали (можливість через посилання надавати доступ до власних відеозанять або ж поширювати вже існуючі змонтовані освітні ролики згідно з обраною темою). У випадку переходу на дистанційне навчання вітається участь батьків вихованців як активних учасників навчального процесу.

В залежності від рівня засвоєння навчального матеріалу до кожного вихованця підбирається індивідуальний підхід у виборі самостійної та практичної роботи. При виконанні практичних робіт відповідно до вимог техніки безпеки можливий поділ вихованців на підгрупи.

Програма є орієнтовною. Керівник гуртка може вносити зміни й доповнення у зміст програм та розподіл годин за темами, враховуючи інтереси гуртківців та стан матеріально-технічної бази закладу.

## НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

| №<br>з/п | Тема                                                                   | Кількість годин |          |        |
|----------|------------------------------------------------------------------------|-----------------|----------|--------|
|          |                                                                        | теорія          | практика | усього |
| 1.       | Вступ. Правила техніки безпеки та виробничої санітарії. Знайомство.    | 3               | -        | 3      |
| 2.       | Дизайн як вид проектної діяльності: становлення, розвиток, перспективи | 6               | 18       | 24     |
| 3.       | Основи композиції та кольорознавства                                   | 12              | 18       | 30     |
| 4.       | Комп'ютерна графіка                                                    | 12              | 24       | 36     |
| 5.       | Графічний дизайн                                                       | 21              | 48       | 69     |
| 6.       | Друкована реклама і різновиди сучасних друкованих засобів інформації   | 12              | 30       | 42     |
| 7.       | Підсумкові заняття.                                                    | -               | 12       | 12     |
| 8.       | <b>Разом</b>                                                           | 66              | 150      | 216    |

## ЗМІСТ ПРОГРАМИ

### **1. Вступ. Правила техніки безпеки та виробничої санітарії. Знайомство. (3 год)**

*Теоретична частина.* Правила техніки безпеки у ході навчання та виконання практичних робіт за комп'ютером.

### **2. Дизайн як вид проектної діяльності: становлення, розвиток, перспективи. (24 год)**

*Теоретична частина.* Декоративно-прикладне мистецтво – основа сучасного етнографічного дизайну. З історії розвитку: ремесло, дизайн і технології в Україні, за кордоном. Художньо-промислові центри в Україні. Особливості українського національного дизайну.

*Практична частина* Перегляд відеофільму про художньо-промислові організації, виставки-презентації дизайнерських проектів. Ознайомлення з матеріалами виставок за каталогами, спеціалізованими виданнями, за допомогою мережі Інтернет.

### **3. Основи композиції та кольорознавства. (30 год)**

*Теоретична частина.* Композиція як засіб гармонізації об'єктів дизайну. Роль і значення композицій у професійній діяльності дизайнера. Сфери застосування графічних композицій. Види композиції в дизайні. Засоби візуалізації композиції. Композиційні засоби виразності. Категорії композиції.

Основні закони композиції. Закон цілісності, супідрядності, міри. Об'ємно-просторова структура, тектоніка.

*Практична частина.* Виконання тематичної композиції з абстрактно-геометричних фігур на задану тему. Виконання тематичної композиції на виявлення явищ контрасту, ритму, динаміки, асиметрії, нерівноваги, тональної та кольорової гармонії, пропорцій,

#### **4. Комп'ютерна графіка. (36 год)**

*Теоретична частина.* Створення, обробка та редагування візуальної інформації для сучасної проектної діяльності. Взаємодоповнення технічних засобів у процесі створення, обробки та редагування візуальної інформації. Застосування нових інформаційних технологій для створення графічних зображень. Ознайомлення з можливостями та відмінними характеристиками пакетів прикладних графічних програм (Photoshop, Illustrator, Corel DRAW, Free Hand). Відмінності векторної та растрової графіки для створення графічних зображень за допомогою ПК.

*Практична частина.* Огляд і порівняльний аналіз можливостей та відмінностей у створенні та обробці елементів візуальних повідомлень у різних пакетах прикладних графічних програм. Створення композицій з простих геометричних фігур та елементів, утворених їх перетином або об'єднанням. Заповнення контуру простих геометричних фігур кольором та переходами кольорів. Заповнення контуру простих геометричних фігур різними фактурами. Зміни характеристик фактур або їх насиченості. Зміна форми простих геометричних фігур. Зміна кольорографічних характеристик фотографічних зображень: яскравості та контрастності; кольорової гами; вибіркова зміна кольору; накладання.

#### **5. Графічний дизайн. (69 год)**

*Теоретична частина.* Знакові зображення та закономірності їх утворення. Стилізація і формалізація як способи отримання знакових зображень. Види знаків. Візуальні носії знакової мови та використання знаків у сучасній промисловій графіці і рекламі.

Шрифт, як складова образно-знакової системи. Історичні умови виникнення писемності і встаткування різних типів шрифтів. Зв'язки між розвитком писемності і суспільства у різні історичні епохи. Основні види історично сформованих шрифтів. Образно-асоціативні характеристики шрифтів.

Дизайн пакувань як складова загальної системи візуальних комунікацій. Значення пакувань для покращення життя і побуту людини. Основні види пакувальних конструкцій з картонажних матеріалів, поширені на споживчому ринку України.

*Практична частина.* Розробка декоративно-стилізованої композиції з використанням образних якостей об'єктів. Об'єкти практичних розробок: геральдичні знаки та емблеми. Аналіз ретроспективи розвитку писемності і суспільства у різні історичні епохи. Побудова образного вирішення окремих літер. Створення авторського варіанта графічного вирішення пакувань (для солодощів до свят).

## **6. Друкована реклама і різновиди сучасних друкованих засобів інформації. (42 год)**

*Теоретична частина.* Сфери та раціональне застосування сучасних друкованих засобів поширення рекламної інформації. Умови формування серійних об'єктів графічного дизайну і потреби застосування означеної сукупності умов.

Листівка як серійний об'єкт графічного дизайну. Постер як об'єкт графічного дизайну. Вимоги до друкованих рекламних носіїв, виконаних у корпоративному стилі.

*Практична частина.* Огляд і порівняльний аналіз видів друкованої рекламно-поліграфічної продукції, їх функціонального призначення та способів формоутворення. Виконання серії вітальних листівок (за вибором –Новий Рік, Різдво, Великдень). Вправлення у використанні сталих композиційних складових та комбінаційних можливостей їх поєднання. Практичне засвоєння вимог до якості виконання вітальних листівок.

Виконання ескізів серії рекламних постерів на один з видів товару.

Структурування змісту в рекламно-поліграфічній продукції та вибір образно-графічної мови для асоціативного спрямування візуальної інформації. Розробка і виконання макета рекламного буклету для серійного ряду продукції одного виробника з обґрунтуванням застосованих кольорів, їх асоціативних властивостей та пропорційного поєднання.

## **7. Підсумок (3 год).**

Презентація виконаних робіт під час вивчення розділів.

## **ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ**

Після завершення навчання за програмою гуртка у вихованців мають сформуватися наступні компетентності:

### ***пізнавальна:***

- знати правила поведінки, техніку безпеки, техніку протипожежної безпеки, правила роботи з комп'ютерами;
- знати поняття растрової та векторної графіки, особливості, недоліки і переваги; редактори растрової та векторної графіки;

- знати типи і формати растрових та векторних зображень;
- знати інструменти для малювання, виділення, редагування растрових зображень;
- знати інструменти тонової та колірної корекції зображень;
- знати поняття колажу, інструменти для створення колажів;
- знати поняття та можливості gif-анімації;
- знати колірні моделі та принципи синтезу кольору, моделі RGB та CMYK;
- знати принципи та елементи дизайну;
- розрізняти 2D та 3D графіку, знати відмінності та принципи побудови.

***практична:***

- вміти безпечно користуватися комп'ютерною технікою;
- вміти відкривати та налаштовувати редактори Paint та Photoshop для створення та редагування растрових зображень;
- вміти завантажувати та зберігати зображення;
- вміти створювати растрове зображення за допомогою інструментів Paint та Photoshop;
- вміти редагувати готове зображення і ретушувати фотографії;
- вміти створювати колажі;
- застосовувати файли різних типів для редагування;
- вміти створювати графічні макети.

***творча:***

- вміти створювати графічні композиції;
- втілювати відображення краси навколишнього світу в своїх проєктах;
- набувати досвід власної творчої діяльності;
- самостійно працювати над творчим проєктом;
- брати участь у фестивалях, конкурсах, виставках тощо.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Адамс Ш., Доусон П., Фостер Дж., Седон Т. Заповіді графічного дизайну. 365 практичних порад. Харків : ArtHuss, 2025. 384 с.
2. Булгакова О. С., Зосімов В. В., Ходякова Г. В. Комп'ютерна графіка (2D/3D): теорія». 2021.
3. Василюк А. С., Мельникова Н. І. Комп'ютерна графіка. Львівська політехніка, 2016. 308 с.
4. Головчук А. Ф., Кепко О. І., Чумак Н. М. Інженерна та комп'ютерна графіка: Навч. посіб. К.: Центр учбової літератури, 2010. 160 с.
5. Даниленко В. Я. Дизайн : підручник. — Харків : ХДАДМ, 2003. — 320 с.
6. Основи композиції та дизайну : навчальний посібник / уклад. Т. В. Бовсунівська. — Київ : Ліра-К, 2020. — 220 с.
7. Прусак В. Ф. Графічний дизайн : навчально-методичний посібник. — Львів : Новий Світ-2000, 2019. — 312 с.
8. Руденко М. В. Комп'ютерна графіка та основи дизайну : навчальний посібник. — Київ : Центр учбової літератури, 2021. — 256 с.
9. Лещенко О. Я. Основи комп'ютерної графіки : навчальний посібник. — Київ : Видавничий дім «Кондор», 2020. — 284 с.
10. Wong W. Principles of Form and Design. — New York : Wiley, 1993. — 352 p.
11. Lupton E. Thinking with Type. — New York : Princeton Architectural Press, 2014. — 224 p.
12. Ambrose G., Harris P. Fundamentals of Graphic Design. — London : Bloomsbury Publishing, 2019. — 192 p.

## Електронні ресурси

1. Adobe Education Exchange — <https://edex.adobe.com/>
2. Canva Design School — <https://www.canva.com/designschool/>
3. Behance — <https://www.behance.net/>
4. Dribbble — <https://dribbble.com/>
5. Google Fonts — <https://fonts.google.com/>
6. Coursera: Graphic Design Courses — <https://www.coursera.org/>
7. Prometheus — <https://prometheus.org.ua/>