

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ «ДОМ ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА
ЧЕЛЯБИНСКОЙ ОБЛАСТИ»

ПРИНЯТО
на заседании Педагогического совета
ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области»
«15» июня 2023 г.
Протокол заседания № 135

УТВЕРЖДАЮ:
Директор ГБУ ДО «ДЮТТ
Челябинской области»
В. Н. Халамов
Приказ № 318 от «26» сентября 2023 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА
«Графический дизайн. Водный модуль»

Направленность: техническая
Срок освоения программы: 1 год
Возрастная категория обучающихся: 10–13 лет

Автор-составитель:
Яковенко Ирина Валерьевна,
педагог дополнительного образования

Челябинск, 2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	3
1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.2 СВЕДЕНИЯ О ПРОГРАММЕ	7
1.3 ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ	8
1.4 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	9
1.5 УЧЕБНЫЙ ПЛАН	12
1.6 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	12
РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	14
2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	14
2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	15
2.3 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ	15
2.4 ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	15
2.5 МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ	17
2.6 ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ КОМПОНЕНТ	18
2.7 ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ И ЛИТЕРАТУРА	19
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	20
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	21

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн. Вводный модуль» технической направленности, модифицированная, очной формы обучения, сроком реализации 9 месяцев (1 учебный год), для детей в возрасте 10 -13 лет на базе ГБУ ДО ДЮТТ, базовый уровень освоения.

В современном мире графический дизайн играет все более важную роль. Визуальное восприятие становится ключевым средством коммуникации и выражения идей. Программа «Графический дизайн. Вводный модуль» предназначена для детей, чтобы развить их творческие способности и умения в этой области. Участие в программе позволит детям изучить различные аспекты графического дизайна. Они познакомятся с основными принципами композиции и цветовой гаммы, научатся работать с графическими инструментами и программами, а также развивать свое визуальное мышление.

В рамках программы, дети будут создавать разнообразные графические проекты, такие как логотипы, баннеры, постеры и иллюстрации. Они смогут проявить свою творческую индивидуальность и уникальный стиль через свои работы. Освоение программы также предоставит детям возможность узнать о роли графического дизайна в брендинге и веб-разработке. Обучающиеся узнают, как создавать уникальный фирменный стиль и макеты веб-страниц и интерфейсов.

Программа поможет детям приобщиться к новейшим достижениям в области графического дизайна и развить навыки, которые могут быть полезными в будущем. Ожидается, что участие в программе поможет детям стать более креативными и инновационными в своем подходе к решению задач. Обучающиеся научатся видеть дизайн в повседневной жизни и применять свои знания и умения для создания эстетически привлекательных и функциональных проектов.

Программа также способствует развитию навыков сотрудничества и коммуникации, так как дети будут работать в группах и обмениваться идеями и мнениями. Также получают опыт презентации и защиты своих проектов перед аудиторией, что разовьет их уверенность в себе и публичные выступления. Программа «Графический дизайн. Вводный модуль» создана для того, чтобы обучающиеся могли раскрыть свой потенциал и интерес к графическому дизайну, обеспечит им возможность изучить различные аспекты дизайна, развить свои навыки и креативность, и вдохновит их на будущие достижения в этой увлекательной области.

Программа «Графический дизайн. Вводный модуль» – реальный шаг на пути к качественному росту знаний о роли графического дизайна в современном мире, обеспечивающий эффективную подготовку подрастающего поколения к будущей профессиональной деятельности в современных отраслях.

Программа составлена в соответствии с государственными требованиями к образовательным программам системы дополнительного образования детей на основе следующих нормативных документов:

- Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ (последняя редакция);
- Федеральный закон Российской Федерации от 14.07.2022 г. № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Распоряжение Правительства ЧО № 901-рп от 20.09.2022 г. «Об утверждении регионального плана мероприятий на 2022 – 2024 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

– Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

– Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 5 августа 2020 г. № 882/391 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;

– Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ нового поколения (включая разноуровневые программы в области физической культуры и спорта) (утвержденные приказом ФГБУ «Федеральный центр организационно-методического обеспечения физического воспитания, 2021 год);

– Письмо министерства просвещения Российской Федерации от 19.08.2022 г. «Об адаптированных дополнительных общеразвивающих программах»;

– Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);

– Паспорт национального проекта «Образование» (утвержденный президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018г. №16);

– Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 года № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

– Разработка и реализация раздела о воспитании в составе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы. Методические рекомендации ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания» // Москва: Институт изучения детства, семьи и воспитания РАО, 2023.;

– Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ № 652-н от 21.09.2021 г «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

– Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) / Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242/;

– Письмо Министерства образования и науки РФ от 25.07.2016 № 09-1790 «Рекомендации по совершенствованию дополнительных образовательных программ, созданию детских технопарков, центров молодежного инновационного творчества и внедрению иных форм подготовки детей и молодежи по программам инженерной направленности»;

– Практические рекомендации о реализации образовательных программ с использованием дистанционных технологий /Письмо Мин. Просвещения от 16 ноября 2020 г. № ГД-2072/03/;

– Государственная программа Челябинской области «Развитие образования в Челябинской области» на 2018–2025 годы. / Постановление Правительства ЧО от 28.12.2017 г. № 732 – П/;

– Устав ГБУ ДО ДЮТТ /утвержден приказом Министерства образования и науки Челябинской области 29.09.2015 № 01/2769/;

– Положение о проведении текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации результатов освоения обучающимися ДООП в ГБОУ ДО ДЮТТ/утверждено приказом директора ГБУ ДО ДЮТТ от 09.01.2019 г/;

- Положение о порядке разработки и реализации ДООП в ГБОУ ДО ДЮТТ / утверждено приказом директора ГБОУ ДО ДЮТТ № 142А от 01.06.2022 г/;
- Положение о реализации ДООП с применением дистанционных образовательных технологий в ГБОУ ДО ДЮТТ / утверждено приказом директора №103 от 24.09.2018 г./.
- Программа воспитания ГБУДО «Дом юношеского технического творчества «Челябинской области на 2023-2026 учебные годы /утверждено приказом директора №125 от 18 мая 2023г./

Актуальность дополнительной общеобразовательной программы обусловлена требованиями общества на воспитание технически грамотных специалистов в области графического дизайна, эффективного развития технических навыков со школьного возраста, передачей сложного технического материала в доступной форме.

Графический дизайн – это средство визуальной коммуникации. Это выражение идей, смыслов и ценностей через образы, изображения, шрифты и т.п. Графический дизайн является одной из самых интересных и популярных современных специализаций.

В рыночных отношениях требуются новые идеи для разработки и создания конкурентно способной продукции, требуются специалисты в области конструирования и художественного оформления продукции. Программа «Графический дизайн» является актуальной, так как, изучая способы преобразования форм, обучающиеся приобретают опыт выражения творческой мысли. Программа поможет формированию у обучающихся особого стиля мышления, для которого характерно понимание дизайнерского проектирования как творческого процесса, направленного на понимание основных критериев гармонии вещи, чувства стиля, эстетического отношения к миру вещей, то есть формированию дизайнерского мышления. Помимо этого, программа позволяет стимулировать интерес и любознательность, развивать способности к решению проблемных ситуаций, умение исследовать проблему, анализировать имеющиеся ресурсы и время, выдвигать идеи, планировать решения и реализовывать их, кроме того, помогает развитию коммуникативных навыков у обучающихся за счет активного взаимодействия в ходе проектной деятельности и соревновательной деятельности.

Педагогическая целесообразность – выражена в подборе практико-ориентированных и интерактивных форм занятий, способствующих формированию основных компетенций (информационных, коммуникативных, компетенций личного развития и др.).

Прохождение программы формирует у обучающихся устойчивые знания и навыки по графическому дизайну, формирует мотивацию к последующему погружению в сферу творчества и инжиниринга, а также развивает логическое мышление, навыки работы с мультимедиа, создаются условия для активного, поискового обучения, предоставляются широкие возможности для проектной деятельности.

Программа построена таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться дизайном вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при решении практических и жизненных задач.

Отличительная особенность программы «Графический дизайн. Вводный модуль» является интеграция с рядом учебных предметов: изобразительное искусство, черчение, история, технология, информатика, что является средством разностороннего развития способностей обучающихся. Интеграция в этой программе является не простым сложением знаний по нескольким дисциплинам, а объединяет знания, систематизирует, расширяет их и служит основой развития познавательного интереса.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн. Вводный модуль» является практико-ориентированной. В ходе освоения материала программы обучающиеся получают практические навыки самостоятельной и творческой деятельности, разовьют коммуникативные, социальные, а также технологические умения.

Программа построена таким образом, чтобы помочь обучающимся быстрее понять и усвоить информацию. Изучение графического дизайна может помочь обучающимся в

освоении азов художественного проектирования, изобразительного искусства, создании макетов простого дизайна, используя графические планшеты и онлайн-сервисы для графического дизайна. Полученные знания обязательно пригодятся им в будущем, а возможно, помогут определиться с выбором дальнейшей профессии.

Благодаря данной программе обучающийся сможет:

- создавать афиши, брошюры, плакаты и другую полиграфию;
- обрабатывать изображения и фотографии;
- разрабатывать собственные логотипы и иконки для приложений, социальных сетей и веб-сайтов;
- работать с цветами, шрифтами, фонами и различными элементами;
- создавать простейшую анимацию.

Новизна программы в том, что она основана на стандартах современного подхода к образованию «СДИО» или «4П» (Планировать - Проектировать - Производить – Применять) и направлена на приобретение и формирование начальных компетенций, присутствующих в государственном профессиональном стандарте № 54.01.20 «Графический дизайнер».

Адресат программы. Обучение рассчитано на детей от 10 до 13 лет.

Трудоёмкость программы (объем учебной нагрузки) составляет 72 часа. Срок освоения – от 9 месяцев в зависимости от расписания.

Направленность (профиль) программы – техническая.

Язык реализации программы – государственный язык РФ – русский.

Уровень освоения программы – базовый.

Формы обучения и виды занятий. Особенности организации образовательного процесса.

Форма обучения очная с возможным применением дистанционных технологий.

Форма организации: в группах до 12 человек.

Планируемый режим занятий: 1 занятие в неделю продолжительностью 2 часа. Занятия строятся по следующему плану:

- Вводная часть: повторение пройденного ранее, теоретическое изучение нового материала.
- Основная часть: практическое освоение материала, помощь и консультация со стороны наставника.
- Заключительная часть: рефлексия, итог занятия.

Учитывая психологические особенности и индивидуальное развитие обучающихся, цель и задачи содержания учебного материала, а также условия программы, занятия проводятся с применением разнообразных методов и приемов обучения.

Формы организации обучения: групповые и индивидуальные работы, исследовательские работы обучающихся, практические работы, проектные работы, организационно-деятельностные игры, внутренние и внешние конференции (конкурсы) обучающихся.

Занятия по типу проведения: комбинированные. Теоретическая часть обеспечивает реализацию основной идеи программы. Практическая часть занимает большее количество времени.

Возможные **формы проведения занятий:** беседа, конкурс, игровая программа, открытое занятие, мастер-класс, практическое занятие; воркшоп (рабочая мастерская — групповая работа, где все участники активны и самостоятельны); консультация.

Также применяются следующие **методы обучения:** объяснительно-иллюстративные (устное изложение, беседа, объяснение), наглядные (демонстрация видеоматериалов, презентаций, иллюстраций, приемов исполнения, работа по образцу), практические (выполнение практических заданий); кейс-метод.

Виды учебной деятельности: решение поставленных задач; просмотр и обсуждение учебных фильмов, презентаций, роликов; объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений; анализ проблемных учебных ситуаций; построение гипотезы на основе анализа

имеющихся данных; проведение исследовательского эксперимента; поиск необходимой информации в учебной и справочной литературе; выполнение практических работ; подготовка выступлений и докладов с использованием разнообразных источников информации.

В основе образовательного процесса лежит проектный подход. Практический и теоретический материал подаётся в ходе занятий в группах до 10 человек. В малых группах реализуются учебные кейсы, в процессе командной работы, над которыми у обучающихся возникает запрос на учебный материал. Занятия проводятся в смешанном виде с использованием элементов бесед, семинаров, лекций. Для наглядности подаваемого материала используются различные мультимедийные материалы: презентации, видеоролики, приложения и пр. В течение учебного процесса средствами рефлексии и бесед на каждом занятии, контрольных вопросов, заданий и анкетирования производится мониторинг знаний, умений, навыков, компетенций и компетентности каждого обучающегося.

1.2 Сведения о программе

Название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн. Вводный модуль»
Возраст обучающихся	10-13 лет
Длительность программы (в часах)	72 часа
Количество занятий в неделю	1 занятие в неделю по 2 учебных часа
Цель, задачи	Формирование у обучающихся мотивации к проектной деятельности в сфере графического дизайна, создание условий для развития научно-технического и творческого потенциала личности обучающегося через обучение макетированию, прототипированию, работе с графическими планшетами и ПО для цифровой графики.
Краткое описание программы	Программа предполагает освоение базовых компетенций и навыков: работа с графическими планшетами и онлайн-сервисами для графического дизайна. Программа состоит из разделов: <ol style="list-style-type: none"> 1. Введение. Техника безопасности 2. Цифровая живопись. Gimp. 3. Основы графического дизайна в Designer и Figma. 4. Разработка брендбука. 5. Разработка дизайна приложения 6. Проектная, соревновательная деятельность. Особое внимание уделяется организации проектной деятельности, когда в процессе обучения дети и подростки учатся генерировать оригинальные идеи, ставить перед собой цели и задачи, планировать процесс работы, достигать результата, используя традиционные изобразительные средства и современные компьютерные технологии, применять полученные навыки в различных сферах жизни.
Первичные знания, необходимые для освоения программы	Требований к наличию специальных знаний и предварительной подготовки не предъявляется.
Результат освоения программы	Освоение базовой терминологии, основ растровой и векторной графики. Знание правил композиции, колористики, типографики. Умение работать в ПО Gimp и Figma.
Перечень	Всероссийский конкурс «ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ», конкурс

соревнований, в которых обучающиеся смогут принять участие	«Цифровой ветер», хакатон «Промдизона», конкурс «Дизайн-код», конкурс «#ВместеЯрче».
Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы	ПК; графические планшеты; мультимедийный проектор или экран; оргтехника; выход в сеть Internet; программное обеспечение.
Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)	Программа «Графический дизайн. Вводный модуль» предполагает не только освоение современных инструментов графического дизайнера, но также даёт метапредметные знания и навыки, способствующие эффективной подготовке подрастающего поколения к будущей профессиональной деятельности в высокотехнологичных отраслях.

1.3 Цели и задачи программы

Цель программы – формирование у обучающихся мотивации к проектной деятельности в сфере графического дизайна, создание условий для развития научно-технического и творческого потенциала личности обучающегося через обучение макетированию, прототипированию, работе с графическими планшетами и ПО для цифровой графики.

Задачи:

Образовательные (предметные):

- познакомить детей с историей декоративно-прикладного искусства и дизайна, полиграфии;
- познакомить с технологиями в полиграфическом производстве и особенностями профессии дизайнера в этой сфере;
- содействовать формированию умений и навыков проектной и проектно-исследовательской деятельности, научить детей грамотно и творчески подходить к собственной работе над проектом;
- сформировать навыки технических приёмов работы с инструментами для макетирования, раскрыть выразительные возможности различных материалов;
- способствовать развитию образного ассоциативного мышления, конструктивного видения, умения средствами графики и цвета передавать объем, форму, фактуру, взаимосвязь предметов в пространстве;
- обучить использованию прикладного ПО для дизайнерской деятельности;
- сформировать понимание принципов работы с колористикой, типографикой и гармонией

Метапредметные (развивающие):

- развивать общий кругозор;
- развивать художественно-эстетический вкус при составлении композиции и объектов графического дизайна;
- знакомить с формами ведения проектной деятельности;
- развивать творческие способности и логическое мышление;
- создать условия для развития природных задатков и способностей обучающихся, помогающих достичь успеха в техническом творчестве;
- содействовать повышению привлекательности науки, научно-технического творчества для подрастающего поколения;
- развить здоровый интерес к соревновательной (конкурсной) деятельности;

- развивать навыки совместной работы, умения работать самостоятельно, мобилизуя необходимые ресурсы, правильно оценивая смысл и последствия своих действий;
- развивать мастерство эффективной презентации готового продукта;
- развивать креативное мышление и пространственное воображение.

Личностные (воспитательные):

- формировать общую культуру обучающихся;
- содействовать эффективному взаимодействию обучающихся с окружающими;
- содействовать организации содержательного досуга;
- воспитывать эмоциональную отзывчивость на явления художественной культуры;
- воспитывать аккуратность, прилежание в работе, трудолюбие;
- воспитывать чувство удовлетворения от творческого процесса и результата.

1.4 Содержание программы

Раздел 1. Введение. Техника безопасности.

Тема 1. Вводное занятие. Техника безопасности.

Теоретическая часть: Знакомство с группой. Проведение инструктажа по правилам поведения и технике безопасности. Проведение вводного тестирования.

Раздел 2. Цифровая живопись. Gimp.

Тема 2. Gimp, знакомство с программой. Основы цифровой живописи.

Теоретическая часть: Понятие светотени. Принцип взаимодействия с графическим планшетом. Основы интерфейса программы Gimp . Инструменты: палитра кистей, палитра цветов, выделение, обрезка, преобразование, заливка, направляющие.

Практическая часть: творческая работа на свободную тему с применением изученных инструментов.

Тема 3. Расширенные возможности Gimp.

Теоретическая часть: инструменты: библиотека кистей, слои, перспективные направляющие, текст, штрихи, фигуры, градиент, преобразование файла.

Практическая часть: творческая работа на свободную тему с применением изученных инструментов.

Тема 4. Анимация.

Теоретическая часть: принципы работы покадровой анимации, особенности передачи движения и физических свойств объектов; временная шкала, работа с планами.

Практическая часть: создание анимации объекта (например, плывущий корабль, скачущий мяч, разлетающийся одуванчик, горящий огонь и т.д.).

Раздел 3. Основы графического дизайна в Designer и Figma.

Тема 5. Designer и Figma. Типы объектов и их свойства.

Теоретическая часть: аккаунты в Designer и Figma, основы интерфейса, объекты (фреймы, группы, простейшие фигуры), свойства (размеры, наклон, закругления, цвет, эффекты).

Практическая часть: создание абстрактного коллажа.

Тема 6. Figma. Компоновка и формы.

Теоретическая часть: выравнивание объектов, добавление сетки, строк и колонок, Auto layout; растровые изображения, маски, работа с кривыми; мудбординг.

Практическая часть: создание мудборда.

Тема 7. Figma. Типографика.

Теоретическая часть: виды гарнитур и шрифтов, установка сторонних шрифтов в Figma, параметры и свойства шрифтов (кегель, начертание, выравнивание и т.д.).

Практическая часть: оформление документа (грамоты, диплома, сертификата, приглашения и т.д.).

Тема 8. Figma. Колористика, работа с цветом.

Теоретическая часть: цветовой круг, виды цветовых пространств, сочетаемость цветов, подбор цветовой гаммы; цвета и градиенты в Figma, экспорт макетов.

Практическая часть: доработка документа с предыдущей темы.

Тема 9. Figma. Компоненты.

Теоретическая часть: принципы работы и предназначение компонентов в Figma, создание обычных и переменных компонентов.

Практическая часть: создание макета меню небольшого заведения общепита.

Тема 10. Figma. Библиотеки и дополнения.

Теоретическая часть: поиск и дубликация готовых наборов с компонентами для различных задач; поиск, установка и применение дополнений (аддонов).

Практическая часть: создание макета на произвольную тему из готовых элементов с использованием дополнений.

Тема 11. Промежуточная аттестация.

Практическая часть: выполнение аттестационного задания.

Раздел 4. Разработка брендбука.

Тема 12. Генерация идей, определение компании.

Теоретическая часть: объяснение сущности брендбука и его отличие от смежных понятий (фирменный стиль, логотип, дизайн-код). Метод фокальных объектов для генерации идей.

Практическая часть: создание виртуальной компании, определение сферы её деятельности, ценностей и визуального языка (в виде текстового документа).

Тема 13. Создание логотипа.

Теоретическая часть: назначение, основные виды и принципы создания логотипов.

Практическая часть: создание логотипа (полной, упрощенной, монохромной версий), скетчинг на графическом планшете, перенос наброска в Figma.

Тема 14. Разработка фирменного стиля.

Теоретическая часть: стандартные и необычные элементы фирменного стиля, обзор брендбуков известных компаний.

Практическая часть: разработка элементов фирменного стиля (цветовая гамма, паттерн, типографика, базовые макеты).

Раздел 5. Разработка дизайна приложения.

Тема 15. Генерация идей, определение ЦА.

Теоретическая часть: обзор форматов приложений для мобильных устройств и особенностей их интерфейсов. Метод анализа пользовательского пути для генерации идей приложения.

Практическая часть: создание текстового документа-манифеста приложения с описанием предназначения, списком экранов и всех элементов на них (кнопки, текстовые блоки, текстовые поля, всплывающие окна, иконки, панели и т.д.)

Тема 16. Создание макетов экранов.

Теоретическая часть: принципы макетирования интерфейсов, основные механики взаимодействия пользователя с приложением.

Практическая часть: отрисовка экранов на графическом планшете, доработка и корректировка документа-манифеста для уточнения механики работы пользователя с приложением.

Тема 17. Создание макета приложения.

Теоретическая часть: повторение темы автовыравнивания и компонентов в Figma.

Практическая часть: перенос наброска экранов приложения в Figma.

Раздел 6. Проектная, соревновательная деятельность.

Тема 18. Создание портфолио.

Теоретическая часть: типы портфолио, варианты компоновки информации.

Практическая часть: разработка шаблона портфолио для дальнейшего наполнения.

Тема 19. Разработка проекта для конкурса.

Теоретическая часть: этапы работы над проектом.

Практическая часть: создание творческого проекта для конкурса.

Тема 20. Разработка аттестационного проекта.

Теоретическая часть: этапы работы над проектом.

Практическая часть: создание творческого проекта для аттестации

Тема 21. Подготовка к презентации.

Теоретическая часть: виды презентаций, стандартная структура, изучение платформы Google.

Практическая часть: создание презентаций

Тема 22. Аттестация по итогам освоения программы

Практическая часть: презентация индивидуальных творческих проектов.

1.5 Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма контроля / аттестации
		Всего	Теория	Практ.	
Модуль 1. Введение. Техника безопасности.		2	2	0	
1	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	2	0	Фронтальный опрос
Модуль 2. Цифровая живопись. Gimp.		6	3	3	
2.1	Gimp, знакомство с программой. Основы цифровой живописи.	2	1	1	Выполнение практ. задания
2.2	Расширенные возможности Gimp.	2	1	1	Выполнение практ. задания
2.3	Анимация.	2	1	1	Выполнение практ. задания
Модуль 3. Основы графического дизайна в Designer и Figma		26	12	14	
3.1	Designer и Figma. Типы объектов и их свойства.	4	2	2	Выполнение практ. задания
3.2	Figma. Компоновка и формы.	4	2	2	Выполнение практ. задания
3.3	Figma. Типографика.	4	2	2	Выполнение практ. задания
3.4	Figma. Колористика, работа с цветом.	4	2	2	Выполнение практ. задания
3.5	Figma. Компоненты.	4	2	2	Выполнение практ. задания
3.6	Figma. Библиотеки и дополнения.	4	2	2	Выполнение практ. задания
3.7	Промежуточная аттестация.	2	0	2	Выполнение практ. задания
Модуль 4. Разработка брендбука.		10	5	5	
4.1	Генерация идей, определение компании.	2	1	1	Выполнение практ. задания
4.2	Создание логотипа.	4	2	2	Выполнение

					практ. задания
4.3	Разработка фирменного стиля.	4	2	2	Выполнение практ. задания
Модуль 5. Разработка дизайна приложения.		10	5	5	
5.1	Генерация идей, определение ЦА.	2	1	1	Выполнение практ. задания
5.2	Создание макетов экранов.	4	2	2	Выполнение практ. задания
5.3	Создание макета приложения.	4	2	2	Выполнение практ. задания
Модуль 6. Проектная, соревновательная деятельность.		18	8	10	
6.1	Создание портфолио.	4	2	2	Выполнение практ. задания
6.2	Разработка проекта для конкурса.	4	2	2	Выполнение практ. задания
6.3	Разработка аттестационного проекта.	4	2	2	Выполнение практ. задания
6.4	Подготовка к презентации.	4	2	2	Выполнение практ. задания
7.1	Презентация проектов. Аттестация по итогам освоения программы	2	0	2	Презентация инд. проектов
	Итого	72	35	37	

1.6 Планируемые результаты

Образовательные (предметные) результаты:

Обучающие будут знать:

- историю декоративно-прикладного искусства и дизайна, полиграфии;
- технологии в полиграфическом производстве и особенностями профессии дизайнера в этой сфере;
- принципы работы с колористикой, типографикой и гармонией.

Обучающие будут уметь:

- осуществлять проектную и проектно-исследовательскую деятельность, грамотно и творчески подходить к собственной работе над проектом;
- применять навыки работы с инструментами для макетирования, раскрывая выразительные возможности различных материалов;
- применять образное ассоциативное мышление, конструктивное видение, средствами графики и цвета передавать объем, форму, фактуру, взаимосвязь предметов в пространстве;
- использовать прикладное ПО для дизайнерской деятельности;

Метапредметные (развивающие) результаты:

- развитие творческих способностей и логического мышления;
- созданы условия для развития природных задатков и способностей обучающихся, помогающих достичь успеха в техническом творчестве;
- содействие повышению привлекательности науки, научно-технического творчества для подрастающего поколения;
- развитие творческой активности через индивидуальное раскрытие технических способностей каждого обучающегося;
- развитие здорового интереса к соревновательной деятельности;

- развитие навыков совместной работы, умения работать самостоятельно, мобилизуя необходимые ресурсы, правильно оценивая смысл и последствия своих действий;
- развитие мастерства эффективной презентации готового продукта;
- развитие креативное мышление и пространственное воображение.

Личностные (воспитательные) результаты:

- формирование целеустремленности, усердия, настойчивости, оптимизма, трудолюбия, аккуратности;
- воспитание у обучающихся стремление к получению качественного законченного результата;
- формирование представлений обучающихся о значимости общечеловеческих нравственных ценностей, доброжелательности, сотрудничества;
- привитие культуры организации рабочего места, дисциплины обращения со сложными и опасными инструментами;
- воспитание бережливости и сознательного отношения к вверенным материальным ценностям;
- создание условий к успешной адаптации обучающихся к жизни в обществе, профессиональной ориентации обучающихся.

Компетентностный подход реализации программы позволяет осуществить формирование у обучающихся как личностных, так и профессионально-ориентированных компетенций через используемые формы и методы обучения, нацеленность на практические результаты.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 Календарный учебный график

Режим организации занятий по данной адаптированной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утвержденным «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» №28 от 28.09.2020.

Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2023-2024	36	72	1 раз в неделю по 2 учебных часа

Начало учебных занятий для обучающихся в текущем учебном периоде – 01.09.2023 г.

Окончание в текущем учебном периоде – 31.05.2024 г.

Продолжительность учебного года – 9 мес.

Количество часов в год – 72 ч.

Продолжительность и периодичность занятий: 1 раз в неделю по 2 учебных часа.

Промежуточная аттестация: 1 раз в середине учебного года.

2.2 Условия реализации программы

Для успешной реализации данной программы необходимы следующие условия:

Материально-техническое обеспечение:

Наименование	Количество (из расчета)
--------------	-------------------------

	на 10-12 обучающихся), шт.
Стол педагога	1
Стулья	12
Мультимедийный экран	1
ПК (рабочая станция)	12
Графический планшет без экрана	1
Графический планшет со встроенным экраном	12
Парта двухместная	6
Стеллаж для хранения оборудования и канцелярских принадлежностей	1
Корзина для мусора	1
Маркеры для скетчинга	144
Чернила для маркеров Copic	70

Информационное (наглядное)обеспечение:

- альбомы; фотоматериалы;
- слайд-фильмы; видеоматериалы; учебные фильмы;
- интернет источники.

Кадровое обеспечение программы

Согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по данной программе может работать педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим обозначениям таблицы пункта 2 Профессионального стандарта (Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт), а именно: коды А и В с уровнями квалификации 6.

Педагог, имеющий высшее или среднее профессиональное образование, профиль которого соответствует направленности дополнительной общеразвивающей программы; педагогическое образование и/или курсы переподготовки, соответствующие направленности дополнительной общеразвивающей программы, обладающий достаточными специальными знаниями и навыками по специфике программы.

Яковенко Ирина Валерьевна – педагог дополнительного образования, образование: среднее-специальное.

2.3 Формы аттестации

Для определения результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы «Графический дизайн. Вводный модуль» разработана система контроля, который предусматривает мониторинг уровня подготовки обучающихся на всех этапах реализации программы.

Виды и формы контроля:

1. **Входной контроль** (входная диагностика) с целью оценки общего уровня подготовки каждого обучающегося. Для входного контроля используется фронтальный опрос в ходе ознакомления с оборудованием, а также педагогическое наблюдение за активностью обучающихся в групповых обсуждениях.
2. **Текущий контроль** – осуществляется по мере изучения тем, разделов программы. Формами могут быть фронтальный опрос, тесты по теоретическому материалу, оценивание уровня самостоятельности при выполнении практической работы и своевременность её выполнения, соревнование, презентация проектов, выставка, демонстрация моделей, открытое занятие, портфолио и др.
3. **Промежуточный контроль** – проводится по итогам 1 полугодия обучения в форме выполнения практического задания.

4. Аттестация по итогам освоения программы проводится в форме оценивания самостоятельного выполнения практических заданий. Результаты контроля заносятся в оценочный лист аттестации по итогам освоения программы (Приложение 1).

Выполнение работы оценивается по следующим критериям:

«зачет» / «отлично» – обучающийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком уровне, его работа отличается оригинальностью идеи, грамотным исполнением и творческим подходом.

«зачет» / «хорошо» – обучающийся справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

«зачет» / «удовлетворительно» – обучающийся выполняет задачи, но делает грубые ошибки (по невнимательности или нерадивости). Для завершения работы необходима постоянная помощь преподавателя.

«незачет» / «неудовлетворительно» – обучающийся не может выполнять работу.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: анкеты для родителей и учащихся, аналитическая справка, аналитический материал, журнал посещаемости, материалы тестирования, протоколы соревнований, фотоотчёты.

Обучающиеся, успешно освоившие дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу выдается свидетельство.

2.4 Оценочные материалы

На занятиях применяется поурочный, тематический и итоговый контроль. Уровень освоения материала выявляется в беседах, в выполнении практических и творческих заданий, в форме тестовых заданий, разно уровневых заданий, ролевой игры, ситуационных задач, в форме демонстрации самостоятельно разработанного проекта, решение кейсов.

К используемым по программе методам контроля и самоконтроля относятся: устный, письменный, лабораторно-практический, самоконтроль.

В течение года ведется индивидуальное педагогическое наблюдение за результатами освоения программы каждого обучающегося. Результаты фиксируются в журнале посещаемости.

3 балла (высокий уровень) – высокий уровень развития компетенции. Обучающийся (его знания, умения) выделяются на общем фоне своей успешностью (оригинальностью, качеством).

2 балла (средний уровень) – промежуточный уровень.

1 балл (низкий уровень) – трудности в понимании заданий и учебного материала; низкий уровень развития компетенции, недостаточная активность.

Критерии оценивания уровня освоения материала в процессе реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Графический дизайн. Вводный модуль»

Уровень освоения материала	Показатели
Высокий 3 балла	<ul style="list-style-type: none"> — различает, называет и использует в деятельности различные инструменты в ПО для скетчинга и графического дизайна; — знает свойства инструментов в ПО для скетчинга и графического дизайна; — создает скетчи и макеты по устному или текстовому описанию, схеме, по образцу, самостоятельно планируя процесс разработки; — выделяет структуру объекта и устанавливает ее взаимосвязь с

	<p>практическим назначением объекта;</p> <ul style="list-style-type: none"> — самостоятельно отбирает необходимые для разработки инструменты в ПО для скетчинга и графического дизайна и использует их с учетом их конструктивных свойств и потребительских качеств продукта; — понимает процесс разработки дизайнерских решений, умеет смотреть на продукт глазами пользователя; — самостоятельно решает технические задачи в процессе скетчинга и создания макетов; — самостоятельное и правильное выполнение задания, активен в процессе занятий; — хорошо развита компьютерная грамотность. <p>Итоговое занятие:</p> <ul style="list-style-type: none"> — может самостоятельно представить свою работу, аргументировать свою точку зрения, сделать выводы; — умеет демонстрировать технические возможности модели; — знает конструкцию модели, может её описать; — умеет создавать собственные проекты; — сформированы коммуникативные умения, навыки сотрудничества при организации совместной деятельности (обсуждение, планирование, совместный поиск решения проблемы, работа в парах, группах); — обладает творческой активностью.
<p>Средний 2 балл</p>	<ul style="list-style-type: none"> — не полностью различает, называет и использует в деятельности различные инструменты в ПО для скетчинга и графического дизайна; — частично знает свойства инструментов в ПО для скетчинга и графического дизайна; — испытывает затруднения в создании скетчей и макетов по устному или текстовому описанию, схеме, по образцу, самостоятельно планируя процесс разработки; — не до конца выделяет структуру объекта и устанавливает ее взаимосвязь с практическим назначением объекта; — отбирает необходимые для разработки инструменты в ПО для скетчинга и создания макетов и использует их с учетом их конструктивных свойств и потребительских качеств продукта с помощью наставника; — не до конца понимает процесс разработки дизайнерских решений, умеет смотреть на продукт глазами пользователя; — решает технические задачи в процессе скетчинга и создания макетов; — правильное выполнение задания с помощью наставника, активен в процессе занятий с помощью наставника; — средне развита компьютерная грамотность. <p>Итоговое занятие:</p> <ul style="list-style-type: none"> — может представить свою работу, аргументировать свою точку зрения, сделать выводы с помощью наставника; — частично умеет демонстрировать технические возможности модели; — частично знает конструкцию модели, может её описать; — частично умеет создавать собственные проекты; — не до конца сформированы коммуникативные умения, навыки сотрудничества при организации совместной деятельности (обсуждение, планирование, совместный поиск решения проблемы, работа в парах, группах); — обладает творческой активностью.

<p>Низкий 1 балл</p>	<ul style="list-style-type: none"> — не различает, называет и использует в деятельности различные инструменты в ПО для скетчинга и графического дизайна; — не знает свойства инструментов в ПО для скетчинга и графического дизайна — испытывает затруднения в создании скетчей и макетов по устному или текстовому описанию, схеме, по образцу, самостоятельно планируя процесс разработки; — не умеет выделять структуру объекта и устанавливает ее взаимосвязь с практическим назначением объекта; — отбирает необходимые для разработки инструменты в ПО для скетчинга и графического дизайна и использует их с учетом их конструктивных свойств и потребительских качеств продукта с помощью наставника; — не понимает процесс разработки дизайнерских решений, умеет смотреть на продукт глазами пользователя; — не решает технические задачи в процессе скетчинга и создания макетов; — правильное выполнение задания с помощью наставника, неактивен в процессе занятий с помощью наставника; — компьютерная грамотность на начальном уровне. <p>Итоговое занятие:</p> <ul style="list-style-type: none"> — не может представить свою работу, аргументировать свою точку зрения, сделать выводы; — не умеет демонстрировать технические возможности модели; — не знает конструкцию модели, может её описать; — не умеет создавать собственные проекты; — не сформированы коммуникативные умения, навыки сотрудничества при организации совместной деятельности (обсуждение, планирование, совместный поиск решения проблемы, работа в парах, группах); — не обладает творческой активностью.
--------------------------	--

2.5 Методические материалы

Краткое описание методики работы по программе включает в себя:

- методы обучения (словесные, наглядные, практические, объяснительно-иллюстративные, интегрированные, метод сравнения, репродуктивный, частично-поисковый, аналитический, дедуктивный, исследовательский, проблемный, игровой, дискуссионный, проектный и др.) и воспитания (убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация, метод положительного примера и др.);
- формы организации образовательного процесса: индивидуально-групповая и групповая;
- формы организации учебного занятия – кейс-метод, защита проектов, беседа, выставка, игра, конкурс, круглый стол, лабораторное занятие, лекция, мастер-класс, «мозговой штурм», олимпиада, открытое занятие, практическое занятие, презентация, семинар, соревнование, тренинг, экскурсия, эксперимент, работа с первоисточниками и литературой, объяснение материала, моделирование и др.;
- образовательные (педагогические) технологии – технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология программированного обучения, технология модульного обучения, технология блочно-модульного обучения, технология дифференцированного обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология исследовательской деятельности, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности,

коммуникативная технология обучения, технология коллективной творческой деятельности, технология решения изобретательских задач, здоровьесберегающая технология, технология-дебаты, технология трудового обучения и воспитания, технология интеллектуального образования и др.

– дидактические материалы – раздаточные материалы, инструкционные материалы, примеры заданий и упражнений, образцы изделий и т.п.

Программа может реализовываться в каникулярное время с корректировкой учебного плана и содержания программы.

2.6 Воспитательный компонент

Цель: развитие личности; создание условий для самоопределения, в том числе и для профессионального самоопределения, социализации обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения.

Задачи воспитания:

1. Развивать коммуникативные умения, навыки сотрудничества при организации совместной деятельности (обсуждение, планирование, совместный поиск решения проблемы, аргументация точки зрения, работа в парах, группах).

2. Поддержка детской инициативы, развитие способности аргументировано высказывать свою точку зрения.

3. Воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду других людей и его результатам.

Основными формами воспитания являются: беседа, практическое занятие, защита проектов и другие формы взаимодействия обучающихся.

Методики, технологии воспитания, обучения и развития детей с ограниченными возможностями здоровья конструктивной деятельности.

В работе с детьми используются традиционные методы:

- словесные: беседа, рассказ, монолог, диалог;

- наглядные: демонстрация иллюстраций, рисунков, макетов, моделей, презентаций и т.д.;

- практические: решение творческих заданий, изготовление моделей, и др.;

- проблемно-поисковые: изготовление изделий по образцу, по собственному замыслу, решение творческих задач;

- индивидуальные: задания в зависимости от достигнутого уровня развития, учащегося;

- игровые.

Однако, говоря о методах обучения детей, необходимо обозначить специфику использования методического арсенала, существующего в педагогике, в работе с данной категорией детей.

Условия воспитания:

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации.

Запланированы мероприятия по взаимодействию с родителями. Проведение родительских собраний, совместных праздников, мастер-классов. А также участие родителей в проектной деятельности, в разработке и защите проектов вместе с ребенком.

В конце учебного года будут проведены внутренние соревнования.

Детям предоставляется возможность участия в конкурсах и выставках. Примерный календарь мероприятий может выглядеть следующим образом.

Календарный план воспитательной работы представлен перечнем запланированных воспитательно-значимых событий, утвержденных в программе воспитания учреждения (Приложение №2).

2.7 Информационные ресурсы и литература

Список литературы для педагога:

1. Алексеева В.В. Что такое искусство? М., 1991г.
2. Баренбаум И. Е., Костылева Н. А. Книжный Петербург. – Л., 1986.
3. Власов В.Г. Иллюстрированный художественный словарь СПб АО «Икар» 1993г.
4. Врона А.П., Лапина Е.Г., Пузанов В.Н. Макетные материалы и их применение. Бумага.
5. Гагарин Б.Г. Конструирование из бумаги. - Ташкент 1988г.
6. Горяева Н.А., Островская О.В. Декоративно-прикладное искусство в жизни человека М., 2005г.
7. Грановская Р.М., Крижанская Ю.С. Творчество и преодоление стереотипов, СПб, 1994г.
8. Джун Джексон. Поделки из бумаги. - Росмэн, М, 1996г.
9. Калмыкова Н.В., Максимова И.А. Макетирование из бумаги и картона. Москва: Университет, 2000г.
10. Мартынов П. Н. Полвека в мире книг. – М., 1990
11. Немировский Е. А., Горбачевский Б. Н. Рождение книги. – М., 1957.
12. Розенталь Д. Э., Голуб И. Б. Секреты стилистики. Правила хорошей речи. – М., 1998.
13. Самолетов С. Как делается газета. – С-Пб., 1999.
14. Шилов Ф. Г. Записки старого книжника. – М., 1990.

Список литературы для обучающихся:

1. Дуванов А. А. Рисуем на компьютере. Практикум. – С-Пб., 2005.
2. Левин А. Самоучитель работы на компьютере. – СПб.: Питер, 2008г.
3. Райтман М.А., Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс, М.:Эксмо, 2011г.
4. Тучкевич Е., Самоучитель Adobe Photoshop CS5, СПб: БХВ-Петербург, 2011г.

Приложение

Приложение № 1

Оценочный лист аттестации обучающегося

Название программы: _____

Группа: _____

Педагог: _____

ВРЕМЯ: _____

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПЛОЩАДКА: _____

	ФИО	Теоретические знания	Практические умения	Оценка	Примечания

3 балла (высокий уровень) – высокий уровень развития компетенции. Обучающийся (его знания, умения) выделяются на общем фоне своей успешностью (оригинальностью, качеством).

2 балла (средний уровень) – промежуточный уровень.

1 балл (низкий уровень) – трудности в понимании заданий и учебного материала; низкий уровень развития компетенции, недостаточная активность.

Календарный план воспитательной работы на текущий учебный год

№ п/п	Мероприятия	Сроки
1. Модуль «Воспитывающая среда»		
1	«День знаний»	сентябрь
2	«День пожилого человека»	октябрь
3	«День Матери»	ноябрь
4	«Новый год»	декабрь
5	«День Защитника Отечества»	февраль
6	«8 Марта»	март
7	«День Космонавтики»	апрель
8	Организация презентаций, выставок с достижениями детей на уровне детского объединения	май
2. Модуль «Учебное занятие»		
1	«Урок цифры»	в течение года
2	«Урок НТИ»	сентябрь
3	«Урок Победы»	май
4	«Технологический диктант»	декабрь, январь
5	«День науки»	февраль
3. Модуль «Руководство детским объединением (направлением, квантумом) и взаимодействие с родителями»		
1	Родительские собрания, мастер-классы	сентябрь, май
2	«День защиты детей»	июнь
4. Модуль «Проектная деятельность»		
1	«Ярмарка проектов»	декабрь, май
5. Модуль «Профорientационная работа и наставничество»		
1	«Ярмарки профессий»	в течение года
2	Дни открытых дверей в СУЗах и ВУЗах	март-апрель
3	Инженерные школы (летние и зимние по направлениям)	январь, июнь
4	Составление обучающимися профессиограмм будущей профессии (работа с Матрицей выбора профессии (Г.В. Резапкина))	октябрь
5	Профоориентационные платформы: - Проект «Билет в будущее»; - «SkillCity» - WOWPROFI.ru - «Атлас новых профессий»	в течение года
6. Модуль «Социальное партнерство и сетевое взаимодействие»		
1	Участие представителей организаций-партнеров в проведении отдельных занятий	в течение года
2	Участие в конкурсе инженерных команд «Инженерные кадры России» и «Икаренок»	ноябрь-май
3	Проекты, совместно разрабатываемые и реализуемые обучающимися, педагогами с организациями-партнерами различной направленности	сроки, указанные в проекте
4	Проведение «Неделя без турникетов»	апрель, октябрь

5	Профессиональные пробы по реализуемым программам	в течение года
6	Стажировки в рамках профессионального обучения	согласно реализуемой программы
7	Открытые дискуссионные площадки с представителями предприятий	в течение года
8	Организация мероприятий в осенние каникулы «Профессиональный успех»	октябрь-ноябрь
7.Модуль «Каникулы»		
1	Онлайн-лагерь в каждом структурном подразделении в дни школьных каникул	ноябрь, январь, март, июнь
2	Организация лагеря с дневным пребыванием в летнее каникулярное время с проведением мастер-классов	июнь
8.Модуль «Профилактика и безопасность»		
1	Проведение «Урока безопасности и навыков безопасного поведения в Интернете, информационной безопасности, повышение правовой грамотности»	сентябрь
2	Проведение инструктажа по безопасности и охране жизни и здоровья	сентябрь
3	Тематические беседы по вопросам профилактики правонарушений	в течение года