

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА
ЧЕЛЯБИНСКОЙ ОБЛАСТИ»
«ДЕТСКИЙ ТЕХНОПАРК «КВАНТОРИУМ» Г. ЧЕЛЯБИНСК»

ПРИНЯТО
на заседании
Педагогического совета
ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области»
«28» августа 2025 г.
Протокол заседания № 5

УТВЕРЖДАЮ:
Руководитель СП ДТ «Кванториум»
г. Челябинск
Халилова И.В.
Приказ №204 К от 11.08.2025



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Графический дизайн»

Направленность: техническая
Уровень освоения: стартовый
Срок реализации программы: 1 год (72 часа)
Возрастная категория обучающихся: 12–17 лет

Автор-составитель: Дементьев Егор Глебович,
педагог дополнительного образования

Челябинск
2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ.....	4
1.1. Пояснительная записка.....	4
1.2. Сведения о программе на 2025-2026 уч. год.....	6
1.3. Цели и задачи программы.....	7
1.4. Содержание программы.....	8
1.5. Учебный план.....	11
1.6. Планируемые результаты.....	12
РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.....	13
2.1. Календарный учебный график.....	13
2.2. Условия реализации программы.....	13
2.3. Формы аттестации.....	14
2.4. Оценочные материалы.....	15
2.5. Методические материалы.....	17
2.6. Воспитательный компонент.....	17
2.7. Информационные ресурсы и литература.....	19
ПРИЛОЖЕНИЕ 1. Оценочный лист аттестации обучающегося.....	20
ПРИЛОЖЕНИЕ 2. Оформление листа внесения изменений в программу	21

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» технической направленности, модифицированная, очной формы обучения, сроком реализации 1 год, для детей в возрасте 12-17 лет на базе детского технопарка «Кванториум», стартовый уровень освоения.

Проект программы составлен в соответствии с государственными требованиями к образовательным программам системы дополнительного образования детей на основе следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 22.06.2024) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 23.06.2024);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (ред. от 15.05.2023));
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629);
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 25 июля 2016 г. № 09-1790 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Рекомендациями по совершенствованию дополнительных образовательных программ, созданию детских технопарков, центров молодежного инновационного творчества и внедрению иных форм подготовки детей и молодежи по программам инженерной направленности»);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573);
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 16 ноября 2020 г. № ГД-2072/03 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Практическими рекомендациями (советами) для учителей и заместителей директоров по учебно-воспитательной работе в образовательных организациях, реализующих образовательные программы начального, общего, основного, среднего образования с использованием дистанционных технологий»);
- Государственная программа Челябинской области «Развитие образования в Челябинской области» (утверждена Постановлением Правительства Челябинской области от 28 декабря 2017 г. № 732-П (ред. от 06.03.2024);
- Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ;
- Локально-нормативные акты ГБУ ДО ДЮТТ

Актуальность дополнительной общеобразовательной программы обусловлена высокими потребностями общества в воспитании компетентных специалистов в области графического дизайна. Данная программа позволяет эффективно развивать необходимые компетенции со школьного возраста, передавая технически сложный материал в доступной форме.

Отрасль графического дизайна – 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 ниш в современном мире.

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 понимания 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.

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

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 увлечь обучающихся дизайном в общем широком спектре и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при решении практических и жизненных задач.

Отличительная особенность программы «Графический дизайн» является интеграция с рядом учебных предметов: изобразительное искусство, черчение, история, технология, информатика, что является средством разностороннего развития обучающихся в разнообразных сферах технического творчества. 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» является практико-ориентированной. В ходе освоения материала программы обучающиеся получают практические навыки самостоятельной и творческой деятельности, разовьют коммуникативные, социальные, а также прикладные знания и навыки.

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, и помогут определиться с выбором дальнейшей профессии.

Адресат программы – дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа рассчитана для обучения детей в возрасте 12-17 лет. Вступительные испытания не предусмотрены. Специальных знаний, умений и навыков в предметной области не требуется.

Направленность программы – техническая.

Язык реализации программы – государственный язык РФ – русский.

Особенности реализации программы – модульный принцип.

Форма обучения: очная с применением дистанционных технологий и/или электронного обучения (при дистанционной форме обучения применяется платформа Сферум).

Формы организации: групповое и индивидуально-групповое. В группе до 14 человек.

Виды занятий: практические. На практических занятиях педагог дополнительного образования использует различные формы занятий: игра, конкурс, творческая работа, творческий отчет, соревнования.

Срок реализации и объем программы - трудоёмкость программы (объем учебной нагрузки) составляет 72 часа. Срок освоения – 1 год.

Направленность (профиль) программы – техническая.

Язык реализации программы – государственный язык РФ – русский.

Режим занятий – 1 занятие в неделю продолжительностью 2 академических 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.

Уровень освоения программы – стартовый.

Продолжительность образовательной деятельности устанавливается в соответствии с требованиями по регламенту и не превышает 1,5 часа. Через 40 минут перерыв 10 минут, могут проводиться физкультурные минутки, они могут соответствовать теме образовательной деятельности, в образовательную деятельность включаются зрительная гимнастика, речевая разминка, пальчиковая гимнастика.

Метод 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 14 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»
Возраст обучающихся	12-17 лет
Длительность программы (в часах)	72 часа
Количество занятий в неделю	1 раз в неделю по 2 учебных часа
Цель, задачи	Цель: 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: формирование системного и критического мышления, овладение технологиями графического дизайна, развитие творческих способностей и проф. самоопределения.
Краткое описание программы	Программа предполагает освоение базовых компетенций и навыков: работа с графическими планшетами и онлайн-сервисами для графического дизайна, развивает логическое мышление, работа с мультимедиа, создаются условия для активного, поискового учения, предоставляются широкие возможности для проектной деятельности. Программа позволяет приобщить детей и подростков к опыту издательского дела, современным достижениям в области иллюстрации, техническим возможностям полиграфии. 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	Специальных знаний, умений и навыков в предметной области не требуется.
Результат освоения программы	Освоение базовой терминологии, основ растровой и векторной графики. Знание правил композиции, колористики, типографики. Умение работать в ПО Autodesk SketchBook, Figma, Adobe Растровые программы. и Векторные программы.
Перечень соревнований, в которых обучающиеся смогут принять участие	Всероссийский конкурс «ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ», конкурс «Цифровой ветер», хакатон «Промдизона», конкурс «Дизайн-код», конкурс «#ВместеЯрче».
Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы	ПК; графические планшеты; мультимедийный проектор или экран;
Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)	Программа «Графический дизайн» предполагает освоение в прикладной области дизайна и дополнительно обучающиеся получают 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;
- 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: Autodesk SketchBook, Figma, Adobe Растровые программы., Векторные программы;
- сформировать общие принципы работы с композицией, колористикой, типографикой.

Метапредметные (развивающие):

- развивать общий кругозор;
- развивать художественно-эстетический вкус при составлении композиции и объектов графического дизайна;
- содействовать формированию умений и навыков проектной и проектно-исследовательской деятельности, научить детей грамотно и творчески подходить к собственной работе над проектом;
- 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 эффектной презентации готового продукта;
- развивать креативное мышление и пространственное воображение.

Личностные (воспитательные):

- поддерживать представление учащихся о значимости общечеловеческих нравственных ценностей, доброжелательности, сотрудничества;
- прививать культуру организации рабочего места, дисциплину обращения со сложными и опасными инструментами;
- воспитывать бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям.
- формировать интерес к практическому применению знаний, умений и навыков в повседневной жизни и в дальнейшем обучении;
- поощрять целеустремленность, усердие, настойчивость, оптимизм, трудолюбие, аккуратность;
- воспитывать эмоциональную отзывчивость на явления художественной культуры.

1.4. Содержание программы

Тема 1. Вводное занятие. Техника безопасности.

Теория: знакомство с группой. Проведение инструктажа по правилам поведения и технике безопасности. Проведение вводного тестирования.

Тема 2. SketchBook. Основные инструменты.

Теория: принцип взаимодействия с графическим планшетом. Основы интерфейса программы Autodesk SketchBook. Инструменты: палитра кистей, палитра цветов, выделение, обрезка, преобразование, заливка, направляющие.

Практика: творческая работа на свободную тему с применением изученных инструментов.

Тема 3. SketchBook. Продвинутое инструменты.

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

Практика: творческая работа на свободную тему с применением изученных инструментов.

Тема 4. Figma. Типы объектов и их свойства.

Теория: аккаунт в Figma, основы интерфейса, объекты (фреймы, группы, простейшие фигуры), свойства (размеры, наклон, закругления, цвет, эффекты).

Практика: создание абстрактного коллажа.

Тема 5. Figma. Инструменты рисования.

Теория: работа с векторными инструментами, кривые Безье, создание и редактирование форм.

Практика: создание логотипа или иконки.

Тема 6. Figma. Компонировка.

Теория: выравнивание объектов, добавление сетки, строк и колонок, основы композиции.

Практика: создание макета одностраничного сайта.

Тема 7. Figma. Автокомпоновка.

Теория: использование Auto Layout для адаптивного дизайна, настройка отступов и промежутков.

Практика: доработка макета сайта с применением Auto Layout.

Тема 8. Figma. Типографика.

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

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

Тема 9. Figma. Колористика.

Теория: цветовой круг, виды цветовых пространств, сочетаемость цветов, подбор цветовой гаммы; цвета и градиенты в Figma.

Практика: доработка документа с предыдущей темы.

Тема 10. Figma. Простые Компоненты.

Теория: принципы работы и предназначение компонентов в Figma.

Практика: создание набора кнопок для интерфейса.

Тема 11. Figma. Вариабельные компоненты.

Теория: создание и настройка вариабельных компонентов, работа с состояниями.

Практика: создание интерактивной кнопки с разными состояниями.

Тема 12. Figma. Интерактивные компоненты.

Теория: особенности работы интерактивных компонентов в Figma, создание переходов и анимаций.

Практика: создание прототипа экрана приложения.

Тема 13. Figma. Простая анимация.

Теория: основы анимации в Figma, создание плавных переходов.

Практика: добавление анимации к прототипу приложения.

Тема 14. Figma. Продвинутая анимация.

Теория: работа с ключевыми кадрами, сложные переходы, микровзаимодействия.

Практика: создание анимированного баннера.

Тема 15. Figma. Библиотеки компонентов.

Теория: поиск и дубликация готовых наборов с компонентами для различных задач.

Практика: создание макета из готовых элементов.

Тема 16. Промежуточная аттестация.

Практика: выполнение практического задания.

Тема 17. Figma. Обзор разделов.

Теория: повторение и систематизация знаний по работе с Figma.

Практика: самостоятельная работа по созданию макета.

Тема 18. Figma. Плагины.

Теория: поиск, установка и применение дополнений (аддонов) в Figma.

Практика: использование плагинов для оптимизации работы.

Тема 19. Нейросети для текста.

Теория: обзор нейросетевых инструментов для генерации текстового контента.

Практика: создание текстовых описаний для проектов.

Тема 20. Нейросети для визуализации.

Теория: обзор онлайн-сервисов для создания визуализации по текстовому запросу, принципы формирования запросов.

Практика: создание визуализаций по заданным темам.

Тема 21. Портфолио и фриланс.

Теория: обзор рынка фриланса и фриланс-бирж, принципы работы с ними.

Практика: создание портфолио на основе выполненных работ.

Тема 22. Стикеры.

Теория: особенности дизайна стикеров, работа с форматами и платформами.

Практика: создание набора стикеров для мессенджеров.

Тема 23. Фирменный стиль.

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

Практика: разработка элементов фирменного стиля (цветовая гамма, паттерн, типографика).

Тема 24. Афиши и плакаты.

Теория: принципы создания и компоновки информации для POS-материалов.

Практика: создание афиши или плаката.

Тема 25. UI/UX.

Теория: обзор принципов UI/UX-дизайна, изучение готовых наборов элементов.

Практика: создание макета приложения.

Тема 26. Инфографика.

Теория: особенности инфографики, обзор типовых шаблонов.

Практика: создание небольшой инфографики.

Тема 27. Растровые программы. Базовые инструменты.

Теория: обзор начальных настроек, стандартных инструментов выделения, преобразования, рисования, текста, работа со слоями.

Практика: создание коллажа из иллюстраций.

Тема 28. Растровые программы. Цветокоррекция.

Теория: обзор вариантов изменения цветов изображения, яркости, контрастности, замена и выделение отдельных цветов.

Практика: цветокоррекция изображений.

Тема 29. Растровые программы. Ретушь фотографий.

Теория: принципы работы с пластикой, добавление теней и тонов, обработка тонких объектов (шерсть, волосы).

Практика: создание ретушированных портретов.

Тема 30. Растровые программы. Фильтры.

Теория: обзор встроенного набора фильтров, особенности их использования.

Практика: создание изображений с применением фильтров.

Тема 31. Растровые программы. Мокапы.

Теория: применение мокапов в маркетинговых материалах, поиск и донастройка готовых мокапов.

Практика: создание мокапов различных объектов.

Тема 32. Векторные программы. Базовые инструменты.

Теория: принципы работы в векторных программах, инструменты создания линий, объектов, текста, работа с цветом.

Практика: создание векторного коллажа.

Тема 33. Векторные программы. Макет брелока.

Теория: основы подготовки макетов для лазерной резки.

Практика: Создание макета брелока.

Тема 34. Векторные программы. Лазерная резка.

Теория: особенности работы с файлами для лазерной резки, настройка параметров.

Практика: подготовка файла для лазерной резки.

Тема 35. Итоговая аттестация.

Практика: выполнение итоговой практической работы. Презентация проектов.

Тема 36. Повторение и закрепление материала.

Теория: повторение ранее пройденного материала по запросам учащихся.

Практика: выполнение самостоятельных работ для закрепления пройденного материала. Рефлексия.

1.5. Учебный план

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Форма контроля / аттестации
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Введение. Техника безопасности.		2	2	0	
1	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	2	-	Фронтальный опрос
Раздел 2. Скетчинг в SketchBook.		4	2	2	
2	SketchBook. Основные инструменты.	2	1	1	Выполнение практ.задания
3	SketchBook. Продвинутые инструменты.	2	1	1	Выполнение практ.задания
Раздел 3. Основы графического дизайна и Figma.		30	15	15	
4	Figma. Типы объектов и их свойства.	1	1	2	Выполнение практ.задания
5	Figma. Инструменты рисования.	1	1	2	Выполнение практ.задания
6	Figma. Компоновка.	1	1	2	Выполнение практ.задания
7	Figma. Автокомпоновка.	1	1	2	Выполнение практ.задания
8	Figma. Типографика.	1	1	2	Выполнение практ.задания
9	Figma. Колористика.	1	1	2	Выполнение практ.задания
10	Figma. Простые Компоненты.	1	1	2	Выполнение практ.задания
11	Figma. Вариабельные компоненты.	1	1	2	Выполнение практ.задания
12	Figma. Интерактивные компоненты.	1	1	2	Выполнение практ.задания
13	Figma. Простая анимация.	1	1	2	Выполнение практ.задания
14	Figma. Продвинутая анимация.	1	1	2	Выполнение практ.задания
15	Figma. Библиотеки компонентов.	1	1	2	Выполнение практ.задания
16	Промежуточная аттестация.	1	1	2	Выполнение практ.задания
17	Figma. Обзор разделов	1	1	2	Выполнение практ.задания
18	Figma. Плагины.	1	1	2	Выполнение практ.задания
Раздел 4. Направления графического дизайна.		16	8	8	
19	Нейросети для текста.	2	1	1	Выполнение практ.задания

20	Нейросети для визуализации.	2	1	1	Выполнение практ.задания
21	Портфолио и фриланс.	2	1	1	Выполнение практ.задания
22	Стикерс.	2	1	1	Выполнение практ.задания
23	Фирменный стиль.	2	1	1	Выполнение практ.задания
24	Афиши и плакаты.	2	1	1	Выполнение практ.задания
25	UI/UX.	2	1	1	Выполнение практ.задания
26	Инфографика.	2	1	1	Выполнение практ.задания
Раздел 5. Профессиональное ПО.		16	8	8	
27	Растровые программы. Базовые инструменты.	2	1	1	Выполнение практ.задания
28	Растровые программы. Цветокоррекция.	2	1	1	Выполнение практ.задания
29	Растровые программы. Ретушь фотографий.	2	1	1	Выполнение практ.задания
30	Растровые программы. Фильтры.	2	1	1	Выполнение практ.задания
31	Растровые программы. Мокапы.	2	1	1	Выполнение практ.задания
32	Векторные программы. Базовые инструменты.	2	1	1	Выполнение практ.задания
33	Векторные программы. Макет брелока.	2	1	1	Выполнение практ.задания
34	Векторные программы. Лазерная резка	2	1	1	Выполнение практ.задания
Раздел 7. Завершение программы		4	1	3	
35	Итоговая аттестация.	2	-	2	Презентация инд.проектов
36	Повторение и закрепление материала.	2	1	1	Выполнение практ.задания
	Итого	72	36	36	

1.6. Планируемые результаты

Предметные :

- работать в ПО Autodesk SketchBook и Figma;
- обладать навыками рисования на графическом планшете;
- владеть методами дизайн-мышления;
- владеть методами визуализации идей.

Метапредметные:

- развитие творческих способностей и логического мышления;
- 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 креативного мышления и пространственного воображения.

Воспитательные:

- 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.

Обучающие будут знать:

- историю декоративно-прикладного искусства и дизайна, полиграфии;
- технологии в полиграфическом производстве и особенностями профессии дизайнера в этой сфере;
- принципы работы с композицией, колористикой, типографикой .
- правила безопасной работы с компьютером и графическим планшетом;
- правила обработки изображений на персональном компьютере;
- основы композиции;
- понимать взаимосвязь между потребностями пользователей и свойствами проектируемых предметов и процессов;
- способы планирования деятельности, разбиение задач на подзадачи, распределение ролей в рабочей группе;

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;
- У обучающихся будут сформированы:
- базовые компетенции в области дизайна для дальнейшего применения углубления знаний в отдельных областях и использования полученных компетенций в реальной жизни.

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.

Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2025-2026	36	72	1 раз в неделю по 2 учебных часа

Начало учебных занятий для обучающихся в текущем учебном периоде – 02.09.2025 г.

Окончание в текущем учебном периоде – 31.05.2026 г.

2.2. Условия реализации программы

Для успешной реализации данной программы необходимы следующие условия:

Материально-техническое обеспечение:

Наименование	Количество (из расчета на 14 обучающихся), шт.
ПО Autodesk SketchBook	14
ПО Figma	14
ПО Векторные программы	14
ПО Adobe Растровые программы.	14
Стол педагога	1
Стулья	14
Мультимедийный экран	1
ПК (рабочая станция)	14
Графический планшет без экрана	1
Графический планшет со встроенным экраном	14
Парта двухместная	6
Стеллаж для хранения оборудования и канцелярских принадлежностей	1
Корзина для мусора	1
Маркеры Copic для скетчинга	144
Чернила для маркеров Copic	70

Информационное (наглядное) обеспечение:

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

Кадровое обеспечение программы.

Для реализации программы привлекаются педагоги, имеющие профильное техническое образование с профессиональной переподготовкой в области педагогики или педагогические работники, прошедшие курсы повышения квалификации по данному направлению.

Требования к образованию и обучению педагога – 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.

Особые условия допуска к работе – успешное прохождение ежегодных курсов повышения квалификации; прохождение обязательных предварительных и периодических медицинских осмотров; отсутствие ограничений на занятие педагогической деятельностью.

Необходимые умения – осуществлять деятельность по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе; создавать условия для успешного освоения обучающимися программы; устанавливать и использовать на занятиях педагогически обоснованные формы, методы и технологии; готовить обучающихся к участию в конкурсах и мероприятиях технической направленности дополнительного образования; анализировать результаты образовательной деятельности; эффективно взаимодействовать с коллективом.

Необходимые знания – нормативно-правовая база в области образования; техники и приемы общения, вовлечения в деятельность; принципы и приемы представления дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

2.3. Формы аттестации

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

Виды и формы контроля:

1. Входная 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 аттестация – 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 итоговой аттестации (Приложение 1).

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.

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

Уровень освоения материала	Показатели
Высокий 3 балла	— 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 практическим назначением объекта; — 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. Итоговое занятие: — 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.
Средний 2 балл	— 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. Итоговое занятие: — 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.
Низкий 1 балл	— 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. Итоговое занятие: — 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:** индивидуальная, 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

Общей целью воспитания в ГБУ ДО ДЮТТ является формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе. Достижению поставленной цели воспитания будет способствовать решение следующих основных задач:

- поддерживать и развивать традиции учреждения, коллективные творческие формы деятельности, реализовать воспитательные возможности ключевых дел ГБУ ДО ДЮТТ, формировать у обучающихся чувство солидарности и принадлежности к образовательному учреждению;
- реализовывать воспитательный потенциал общеобразовательных общеразвивающих программ и возможности учебного занятия и других форм образовательных событий;

- развивать социальное партнерство как один из способов достижения эффективности воспитательной деятельности в ГБУ ДО ДЮТТ;
- организовывать работу с семьями обучающихся, их родителями или законными представителями, активно их включать в образовательный процесс, содействовать формированию позиции союзников в решении воспитательных задач;
- использовать в воспитании детей возможности занятий по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам как источник поддержки и развития интереса к познанию и творчеству;
- содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках;
- формировать сознательное отношение обучающихся к своей жизни, здоровью, здоровому образу жизни, а также к жизни и здоровью окружающих людей.
- создавать инновационную среду, формирующую у детей и подростков изобретательское, креативное, критическое мышление через освоение дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ нового поколения в области инженерных и цифровых технологий;
- повышать разнообразие образовательных возможностей при построении индивидуальных образовательных траекторий (маршрутов) обучающихся;
- оптимизировать систему выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и подростков, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию обучающихся.

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.

Мероприятия по взаимодействию с родителями: проведение родительских собраний, совместных праздников, мастер-классов и т.д., а также участие родителей в проектной деятельности, в разработке и защите проектов вместе с ребенком.

Мероприятия по взаимодействию с родителями (проведение родительских собраний, совместных праздников, мастер-классов и т.д.), а также участие родителей в проектной деятельности, в разработке и защите проектов вместе с ребенком.

№ п/п	Формы взаимодействия	Тема	Сроки
1.	Родительское собрания.	Особенности образовательной программы «Графический дизайн». Дистанционно.	Сентябрь 2025 г.
2.	Совместные мероприятия.	Мастер-класс	Декабрь, май 2025- 2026 г.
3.	Индивидуальные и групповые консультации.	В течение учебного года	2025-2026 г.

Примерный перечень мероприятий

Сроки	Уровень	Название соревнований
-------	---------	-----------------------

	проведения соревнований	
Январь-апрель	Всероссийский	Взгляд в будущее
Март-май	Всероссийский	Мир 3D моделирования
Январь-апрель	Всероссийский	Мастерская дизайнера

2.7 . Информационные ресурсы и литература

Список литературы для педагога:

1. Баранов, П. П. Графический дизайн: современные тенденции и перспективы развития. – Москва: Дизайн-Пресс, 2022. – 240 с.
2. Волкова, Е. В. Шрифт и типографика в графическом дизайне: практическое руководство. – Екатеринбург: Изд-во Уральского университета, 2022. – 160 с.
3. Кузнецова, Л. Д. Цвет в графическом дизайне: теория и практика . – Воронеж: ВГУ, 2021. – 150 с.
4. Михеева М.М. «Дизайн-исследования» Методическое указание. – Москва : МГТУ имени Н.Э. Баумана, 2021. – 85 с.
5. Лебедев, А. И. Графический дизайн в рекламе: современные решения. – Челябинск: ЮУрГУ, 2023. – 170 с.
6. Сидорова, Е. Г. Иллюстрация в графическом дизайне: техники и стили – Саратов: СГТУ, 2021. – 130 с.

Список литературы для обучающихся:

1. Беляева, А. С., Дизайн-мышление в графическом дизайне: учебное пособие. – Санкт-Петербург: СПбГУПТД, 2023. – 180 с
2. Федоров, Д. Р., Логотип: разработка и визуализация – Пермь: ПНИПУ, 2023. – 160 с.
3. Тихонова, А. М., Веб-дизайн: создание эффективных сайтов – Уфа: УГНТУ, 2022. – 210 с.

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.

Оформление листа внесения изменений в программу

«СОГЛАСОВАНО»

Заведующий учебной части/методист

_____/_____
«__» _____ 202__ г.

Лист изменений в программе на 202__ г.

	Раздел программы	Внесённые изменения
1.	Титульный лист	
2.	Пояснительная записка	
3.	УП и содержание программы	
4.	Календарный учебный график	
5.	Условия реализации программы	
6.	Формы аттестации. Оценочные материалы	
7.	Методическое обеспечение	
8.	Список литературы	

Все изменения программы рассмотрены и одобрены на заседании педагогического / методического совета «ДТ «Кванториум» г. Челябинск»

«__» _____ 202__ г., протокол № ____ .