

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»

ПРИНЯТО

на заседании педагогического совета
ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области»
Протокол № 3 от «15» мая 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ

Руководитель СП «Отдел по проектному
управлению и внешним коммуникациям»

Штраух Н.А.

Приказ № 96 «25» июня 2025 г



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА

«Графический дизайн (Вводный модуль)»

Направленность: техническая

Уровень программы: базовый

Срок освоения программы: 1 год (72 часа)

Возрастная категория обучающихся: 11 - 14 лет

Автор-составитель: Яковенко Ирина Валерьевна,
педагог дополнительного образования

Челябинск
2025 г.

Оглавление

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ.....	3
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Сведения о программе на 2025-2026 уч. год	7
1.3 Цели и задачи программы	8
1.4 Содержание программы	9
1.5 Учебный план	10
1.6 Планируемые результаты	11
РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ...	12
2.1 Календарный учебный график.....	12
2.2 Условия реализации программы.....	13
2.3 Формы аттестации.....	13
2.4 Оценочные материалы.....	14
2.5 Методические материалы.....	16
2.6 Воспитательный компонент	17
2.7 Информационные ресурсы и литература.....	17
Приложение № 1	19
Приложение № 2	20

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 1 учебный год, для детей в возрасте 11-14 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» 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.

Проект программы составлен 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 – 2025 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 (Вводный модуль)» 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» 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 «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».

Адресат программы. Обучение рассчитано на детей от 11 до 14 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 12 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 на 2025-2026 уч. год

Название программы	«Графический дизайн (Вводный модуль)»
Возраст обучающихся	11-14 лет
Длительность программы (в часах)	72 часа
Количество занятий в неделю	1 занятие в неделю по 2 учебных часа
Цель, задачи	Формирование у обучающихся мотивацию 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. 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 соревнований, в которых обучающиеся смогут принять участие	Всероссийский конкурс «ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ», конкурс «Цифровой ветер», хакатон «Промдизона», конкурс «ТехноСтрелка», конкурс «ТехноОлимп» конкурс «Дизайн-код», конкурс «#ВместеЯрче».
Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы	ПК; графические планшеты; графический планшет со встроенным экраном; мультимедийный проектор или экран; оргтехника; выход в сеть Internet; программное обеспечение.

Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)	Программа «Графический дизайн» 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 мотивацию 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 эффектной 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

Модуль 1: Введение в графический дизайн.

Тема 1.1: Основы графического дизайна.

Теоретическая часть: Определение графического дизайна и его роль в коммуникации. История графического дизайна: ключевые стили (модернизм, постмодернизм, швейцарский стиль). Принципы дизайна: композиция, баланс, контраст, иерархия.

Практическая часть: Анализ примеров дизайна (плакаты, логотипы, обложки). Задание: выбрать 2 работы и описать, как в них применены принципы дизайна.

Тема 1.2: Инструменты графического дизайнера.

Теоретическая часть: Обзор программ: Adobe Photoshop, Illustrator, Figma, Canva. Введение в растровую и векторную графику. Основы работы с графическим планшетом и цифровыми инструментами.

Практическая часть: Ознакомление с интерфейсом Adobe Illustrator или Figma. Задание: создать простую векторную иконку или элемент дизайна.

Тема 1.3: Цвет и визуальное восприятие.

Теоретическая часть: Теория цвета: цветовой круг, гармония, психология цвета. Влияние цвета на восприятие и эмоции. Цветовые модели: RGB, CMYK, их применение.

Практическая часть: Создание цветовой палитры для гипотетического проекта. Задание: применить палитру к простому макету (например, визитке).

Модуль 2: Типографика и композиция.

Тема 2.1: Основы типографики

Теоретическая часть: Типы шрифтов: serif, sans-serif, декоративные, их применение. Типографская иерархия и читаемость. Правила сочетания шрифтов и кернинг.

Практическая часть: Анализ типографики в существующих дизайн-проектах. Задание: создать текстовую композицию с 2–3 шрифтами для плаката.

Тема 2.2: Композиция и макетирование.

Теоретическая часть: Основы композиции: сетки, золотое сечение, правило третей. Макетирование: баланс, ритм, фокусные точки. Работа с модульными сетками в дизайне.

Практическая часть: Создание макета плаката с использованием сетки. Задание: разработать макет для журнала или буклета.

Тема 2.3: Визуальная иерархия.

Теоретическая часть: Принципы визуальной иерархии: размер, цвет, контраст. Направление взгляда и управление вниманием зрителя. Примеры эффективной визуальной иерархии в рекламе.

Практическая часть: Анализ иерархии в рекламных макетах. Задание: переработать существующий макет для улучшения иерархии.

Модуль 3: Брендинг и идентичность.

Тема 3.1: Основы брендинга.

Теоретическая часть: Что такое бренд и визуальная идентичность. Элементы брендинга: логотип, цвет, типографика, стиль. Кейсы успешных брендов (Nike, Apple, Coca-Cola).

Практическая часть: Анализ брендбука известного бренда. Задание: разработать концепцию логотипа для вымышленного бренда.

Тема 3.2: Создание логотипов.

Теоретическая часть: Типы логотипов: текстовые, графические, комбинированные. Процесс разработки логотипа: от эскиза до финальной версии. Ошибки в дизайне логотипов и как их избежать.

Практическая часть: Создание 3–5 эскизов логотипа для бренда. Задание: оцифровать один эскиз в векторном формате.

Тема 3.3: Разработка фирменного стиля.

Теоретическая часть: Элементы фирменного стиля: визитки, бланки, упаковка. Создание брендбука: структура и содержание. Адаптация стиля для разных носителей.

Практическая часть: Разработка элементов фирменного стиля (визитка, бланк). Задание: создать мини-брендбук для вымышленного бренда.

Модуль 4: Цифровой дизайн и мультимедиа.

Тема 4.1: Дизайн для веба и приложений.

Теоретическая часть: Основы UI/UX: интерфейсы, пользовательский опыт. Принципы веб-дизайна: адаптивность, интерактивность. Инструменты: Figma, Adobe XD.

Практическая часть: Создание прототипа интерфейса в Figma. Задание: разработать макет главной страницы сайта.

Тема 4.2: Моушн-дизайн и анимация.

Теоретическая часть: Основы моушн-дизайна: анимация текста, иконок, переходов. Инструменты: After Effects, Figma (анимация). Применение анимации в брендинге и рекламе.

Практическая часть: Создание простой анимации (например, анимированный логотип). Задание: разработать короткий ролик для соцсетей.

Тема 4.3: Подготовка файлов к печати и цифре.

Теоретическая часть: Технические требования для печати: CMYK, разрешение, вылеты. Форматы файлов: PDF, PNG, SVG, их применение. Проверка файлов перед отправкой в производство.

Практическая часть: Подготовка макета (плакат, визитка) для печати. Задание: экспортировать файлы в разных форматах для печати и веба.

Модуль 5: Презентация и портфолио.

Тема 5.1: Презентация дизайн-проекта.

Теоретическая часть: Структура презентации: вступление, процесс, результат. Инструменты: Canva, PowerPoint, Figma. Техники сторителлинга для дизайнеров.

Практическая часть: Подготовка презентации проекта (например, брендинг). Задание: провести пробную презентацию перед группой.

Тема 5.2: Создание портфолио.

Теоретическая часть: Структура портфолио: отбор работ, описание процесса. Платформы. Советы по оформлению: композиция, типографика.

Практическая часть: Создание макета портфолио с проектами курса. Задание: подготовить PDF-портфолио или загрузить на платформу.

Тема 5.3: Продвижение дизайнера.

Теоретическая часть: Основы личного брендинга для дизайнера. Использование соцсетей для продвижения. Работа с клиентами: фриланс, студии, порталы.

Практическая часть: Создание поста для соцсетей с проектом. Задание: составить план продвижения себя как дизайнера.

1.5 Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма контроля / аттестации
		Всего	Теория	Практ.	
Модуль 1: Введение в графический дизайн		12	6	6	
1.1	Тема 1.1: Основы графического дизайна	4	2	2	Фронтальный опрос
1.2	Тема 1.2: Инструменты графического дизайнера	4	2	2	Фронтальный опрос
1.3	Тема 1.3: Цвет и визуальное восприятие	4	2	2	Выполнение практ. задания
Модуль 2: Типографика и композиция		14	6	8	
2.1	Тема 2.1: Основы типографики	5	2	3	Выполнение

					практ.задания
2.2	Тема 2.2: Композиция и макетирование	5	2	3	Выполнение практ.задания
2.3	Тема 2.3: Визуальная иерархия	4	2	2	Выполнение практ.задания
Модуль 3: Брендинг и идентичность		16	6	10	
3.1	Тема 3.1: Основы брендинга	5	2	3	Фронтальный опрос
3.2	Тема 3.2: Создание логотипов	6	2	4	Фронтальный опрос
3.3	Тема 3.3: Разработка фирменного стиля	5	2	3	Выполнение практ.задания
Промежуточная аттестация					
Модуль 4: Цифровой дизайн и мультимедиа		16	6	10	
4.1	Тема 4.1: Дизайн для веба и приложений	5	2	3	Выполнение практ.задания
4.2	Тема 4.2: Моушн-дизайн и анимация	5	2	3	Выполнение практ.задания
4.3	Тема 4.3: Подготовка файлов к печати и цифре	6	2	4	Выполнение практ.задания
Модуль 5: Презентация и портфолио		14	6	8	
5.1	Тема 5.1: Презентация дизайн-проекта	5	2	3	Выполнение практ.задания
5.2	Тема 5.2: Создание портфолио	5	2	3	Выполнение практ.задания
5.3	Тема 5.3: Продвижение дизайнера	4	2	2	Выполнение практ.задания
Аттестация по итогам освоения программы					Презентация инд.проектов
	Итого	72	24	48	

1.6 Планируемые результаты

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;

Развивающие (метапредметные):

- 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.

Воспитательные (личностные) 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
2025-2026	36	72	1 раз в неделю по 2 учебных часа

Начало учебных занятий для обучающихся в текущем учебном периоде – 01.09.2025 г.

Окончание в текущем учебном периоде – 31.05.2026 г.

Продолжительность учебного года – 1 год

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	13
Графический планшет со встроенным экраном	13
Парта двухместная	6
Стеллаж для хранения оборудования и канцелярских принадлежностей	1
Корзина для мусора	1

Информационное (наглядное)обеспечение:

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

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 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 итоговой аттестации (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	— 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

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.

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 собрание, мастер-классы	сентябрь, май
2	«День защиты детей»	июнь
4.Модуль «Проектная деятельность»		
1	«Ярмарка проектов»	декабрь, май
5.Модуль «Профориентационная 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 профиограмм 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