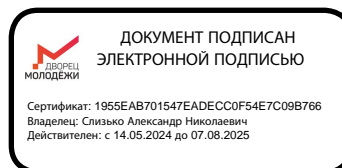


Государственное автономное нетиповое образовательное учреждение
Свердловской области «Дворец молодежи»
Детский технопарк «Кванториум» «Солнечный»

Принята на заседании
научно-методического совета
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
Протокол № 10 от 19.12.2024 г.

Утверждена директором
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
А.Н. Слизько
Приказ № 1347-д от 19.12.2024 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

«Основы графического дизайна»

Возраст обучающихся: 13-17 лет
Объём общеразвивающей программы: 36 часов
Срок реализации: 5 месяцев

СОГЛАСОВАНО:

Начальник детского технопарка
«Кванториум» «Солнечный»
О.О. Симакова

Авторы-составители:

педагог дополнительного
образования
Петрова Ксения Витальевна

Содержание

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ.....	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи общеразвивающей программы.....	8
1.3. Содержание общеразвивающей программы.....	10
1.4. Планируемые результаты общеразвивающей программы.....	15
2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ....	17
2.1. Календарный учебный график	17
2.2. Условия реализации общеразвивающей программы.....	19
2.2.1. Материально-техническое оснащение	19
2.2.2. Кадровое обеспечение	20
2.3. Формы аттестации и оценочные материалы	21
2.4. Методические материалы	23
2.5. Список литературы.....	25
Приложение 1	27
Приложение 2	28
Приложение 3	30
Приложение 4	32
Аннотация	34

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы графического дизайна» (далее – Программа) имеет ***техническую направленность***.

Новизна программы заключается в её инновационном подходе к обучению основ графического дизайна, ориентированном на детей. Программа позволяет учащимся познакомиться с принципами векторной компьютерной графики, развивая их творческие способности и практические навыки через создание реальных проектов. Ключевой особенностью программы является системно-деятельностный подход, который объединяет теоретические знания и практическое применение, постепенно погружая обучающихся в профессиональную среду.

При поддержке партнера ОЭЗ «Титановая долина» и педагогов детского технопарка «Кванториум» учащиеся приобретут базовые предметные компетенции в графическом дизайне и применят свои знания на практике.

Программа разработана с учётом требований, следующих нормативных правовых актов и государственных программных документов:

— Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 04.08.2023) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2023);

— Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ» (в редакции 2013 г.);

— Федеральный закон от 21.11.2011 №323-ФЗ (ред. от 25.12.2023) «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 05.01.2024);

— Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (вступ. в силу с 01.03.2023 г. и действует по 28.02.2029);

— Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем

дополнительного образования детей» ред. от 21.04.2023г. (с изм. и доп., вступ. в силу с 04.06.2023);

— Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

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

— Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

— Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09–3242. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;

— Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»);

— Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03 2022г № 678-р (ред. от 15.05.2023);

— Распоряжение Правительства Свердловской области № 646-РП от 26.10.2018 «О создании в Свердловской области целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей»;

— Положение о дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах государственного автономного нетипового образовательного учреждения Свердловской области «Дворец молодёжи», утвержденного приказом ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» от 14.05.2020г. №269-Д.

Актуальность программы «Основы графического дизайна» обусловлена современными требованиями к развитию у школьников цифровых навыков и творческого мышления. Она предоставляет возможность удовлетворить познавательные интересы обучающихся и углубить их знания в области информационных технологий и графического дизайна.

Изучение программы позволяет обучающимся освоить базовые приемы работы художника-дизайнера с использованием инструментов векторной графики. Это не только расширяет их компетенции, но и помогает подготовиться к будущей профессиональной деятельности в условиях цифровой экономики, где навыки графического дизайна становятся все более востребованными.

Прогностичность программы обусловлена её направленностью на развитие у обучающихся навыков работы с компьютерной графикой, которые становятся всё более востребованными в различных сферах. Освоение графических редакторов позволяет детям раскрыть творческий потенциал, применять знания для создания визуального контента и заложить основу для дальнейшего изучения технологий и реализации собственных проектов.

Отличительной особенностью программы «Основы графического дизайна» является её практико-ориентированность и использование проектной деятельности как ключевой образовательной технологии. Обучающиеся осваивают базовые принципы дизайна, цветоведение, основы типографики и работу в векторно-графических редакторах через решение реальных задач. Итогом обучения становится выполнение проекта по техническому заданию от партнёра программы — ОЭЗ «Титановая долина».

Адресат сетевой программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Основы графического дизайна» предназначена для детей в возрасте от 13 до 17 лет.

Количество обучающихся в группе – 14 человек. Состав группы постоянный.

Место проведения занятий: г. Екатеринбург, ул. Лучистая, 10.

Возрастные особенности

Внимание в юношеском возрасте (от 13-17 лет) является произвольным и может быть полностью организовано и контролируемо самим школьником. Объем внимания, способность длительно сохранять интенсивность и переключаться с одного предмета на другой увеличиваются. Вместе с тем, внимание подростка становится более избирательным, существенно зависящим от направленности его интересов. Социальная ситуация развития в старшем подростковом возрасте приводит к необходимости самоопределения и планированию собственного будущего. Социально-значимая деятельность является ведущей, средством реализации выступает учебно-профессиональная деятельность, наработка необходимых навыков. Познавательная деятельность направлена на познание профессий – в данном случае освоение «жестких» компетенций. Преимущественно развивается познавательная сфера психики. В мышлении «старших подростков» происходит переход от словесно логического к гипотетико-рассуждающему мышлению, что приводит в перспективе к обобщенности и абстрактности. Новообразования возраста – абстрактное мышление, самосознание, автономная мораль, определение собственных ценностей и планов на будущее, формирование мировоззрения, навыков самообразования.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа. Продолжительность одного академического часа - 40 мин. Перерыв между учебными занятиями - 10 минут.

Срок освоения общеразвивающей программы определяется содержанием программы и составляет 5 месяцев.

Объем общеразвивающей программы: 38 ак. часов.

Особенности организации образовательного процесса:

Программа является общеразвивающей и одноуровневой.

Форма обучения: очная, возможна реализация очно с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (п.2, ст.17, гл.2 ФЗ-273)

Виды занятий: основными формами занятий по данной программе являются комбинированное занятие (сочетание теоретического и практического), практическое занятие, беседа, экскурсия, реализация и презентация проекта.

Формы подведения итогов реализации общеразвивающей программы: защита итогового проекта.

1.2. Цель и задачи общеразвивающей программы

Цель:

Создание условий для формирования инженерных компетенций у обучающихся в сфере графического дизайна, а также обучение работе с современным высокотехнологичным оборудованием при создании собственных проектов.

Обучающие задачи:

- ознакомить с базовыми принципами дизайна, такими как композиция, ритм и стиль;
- обучить теории цветоведения;
- обучить основам типографики;
- сформировать навыки работы в векторно-графическом редакторе;
- познакомить с методами исследования и анализа целевой аудитории для создания эффективного дизайна;
- сформировать навыки безопасной работы на аддитивном и лазерном оборудовании.
- научить работе над проектом по данному техническому заданию

Развивающие задачи:

- способствовать развитию навыков работы с различными источниками информации, умения самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую информацию;
- научить излагать свои мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения;
- познакомить с правилами индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой;
- способствовать пониманию начальных, базовых основ проектной деятельности;
- формировать навык презентации своего кейса и проекта.

Воспитательные задачи:

— способствовать развитию целеустремлённости, организованности и ответственного отношения к обучению;

— формировать интерес к исследовательской и проектной деятельности;

— сформировать навык планирования своих действий с учетом фактора времени.

— способствовать формированию уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нём взаимопонимания.

1.3. Содержание общеразвивающей программы

Учебный (тематический) план

Таблица 1

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение. Инструктаж по ТБ. Лекция на тему «Что значит быть честным?». Входной мониторинг.	2	1,5	0,5	Беседа, опрос по теме, входное тестирование.
2	Векторный графический редактор.	20	10	10	
2.1	Понятие графического дизайна. Композиция в дизайне.	2	1	1	Беседа, тестирование
2.2	Рабочая среда. Трассировка изображений.	2	1	1	Беседа, практическая работа.
2.3	Инструменты. Создание фигур.	2	1	1	Беседа, практическая работа.
2.4	Работа с цветом.	2	1	1	Беседа, практическая работа.
2.5	Создание текста. Основы типографики.	2	1	1	Беседа, практическая работа.
2.6	Эффекты. Полезные опции. Работа с готовыми изображениями.	2	1	1	Беседа, практическая работа.
2.7	Работа со слоями.	2	1	1	Беседа, практическая работа.
2.8	Бесшовный паттерн.	2	1	1	Беседа, практическая работа.
2.9	Сетка в создании макета.	2	1	1	Беседа, практическая работа.
2.10	Отрисовка изображения в векторном формате	2	1	1	Самостоятельная работы
3	Проект для ОЭЗ «Титановая долина».	14	5	9	

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
3.1	Введение. Анализ проекта.	2	2	-	Беседа, практическая работа.
3.2	Техническое задание. Понятие дизайна навигации в пространстве.	2	2	-	Беседа, практическая работа.
3.3	Референсы и мудборд. Подготовка первичной презентация проекта.	2	1	1	Беседа, практическая работа.
3.4	Работа над проектом.	4	-	4	Консультации, практическая работа.
3.5	Подготовка презентации проекта. Работа с мокапами.	2	-	2	Консультации, практическая работа.
3.6	Презентация проекта заказчику. Рефлексия.	2	-	2	Презентация.
	ИТОГО	36			

Содержание учебного (тематического) плана

Раздел 1 Введение

Тема 1. Инструктаж по ТБ. Лекция на тему «Что значит быть честным?». Входной мониторинг

Теория: Введение. Инструктаж по технике безопасности. Антикоррупционное просвещение.

Практика: Входной мониторинг-тестирование.

Раздел 2 Векторный графический редактор.

Тема 2.1 Понятие графического дизайна. Композиция в дизайне.

Теория: Понятие графический дизайн. Композиция.

Практика: Тестирование.

Тема 2.2 Рабочая среда. Трассировка изображений.

Теория: Рабочая среда. Трассировка изображений.

Практика: Создание рабочей среды, практическое задание на трассировку растрового изображения.

Тема 2.3 Инструменты. Создание фигур.

Теория: Инструменты. Создание фигур.

Практика: Практическое задание на использование основных инструментов и создание простых и сложных фигур.

Тема 2.4 Работа с цветом.

Теория: Работа с цветом.

Практика: Практическое задание на использование основных инструментов для работы с цветом. Виды цветowych заливок.

Тема 2.5 Создание текста. Основы типографики.

Теория: Создание текста. Основы типографики.

Практика: Практическое задание на знакомство с разными видами шрифта, создание идеального абзаца, заголовка и текстовых блоков (верстка афишы).

Тема 2.6 Эффекты. Полезные опции. Работа с готовыми изображениями.

Теория: Эффекты. Полезные опции. Работа с готовыми изображениями.

Практика: Практическое задание на знакомство с разными видами эффектов и полезными инструментами, которые пригодятся в графическом дизайне. Практическое задание на использование готовых растровых изображений на примере макета баннера или афишы.

Тема 2.7 Работа со слоями.

Теория: Работа со слоями.

Практика: Практическое задание на работу с разными слоями в одном макете.

Тема 2.8 Бесшовный паттерн.

Теория: Бесшовный паттерн.

Практика: Практическое задание на создание бесшовного паттерна.

Тема 2.9 Сетка в создании макета.

Теория: Сетка в создании макета.

Практика: Практическое задание на создание сетки в макете баннера.

Тема 2.10 Отрисовка изображения в векторном формате

Теория: Экзамен по работе в векторном графическом редакторе.

Практика: Практическое задание на самостоятельную отрисовку элементов растрового изображения в векторном формате.

Раздел 3 Проект.

Тема 3.1 Введение. Анализ проекта.

Теория: Введение. Анализ проекта и конкурентов. Для чего это необходимо.

Практика: Проанализировать текущий проект и прописать все виды конкурентов.

Тема 3.2 Техническое задание. Понятие дизайна навигации в пространстве.

Теория: Техническое задание по текущему проекту. Понятие дизайна навигации в пространстве.

Практика: Найти примеры хорошей и плохой навигации в пространстве.

Тема 3.3 Референсы и мудборд. Подготовка первичной презентация проекта.

Теория: Понятие референсов и мудборда.

Практика: Работа с картой ассоциаций. Практическое задание на самостоятельный поиск референсов, создание мудборда и подготовку первичной презентации проекта.

Тема 3.4 Работа над проектом.

Теория: Консультации в работе над проектом.

Практика: Работа над проектом. Самостоятельная подборка шрифта, отрисовка необходимых графических элементов, подбор цветосочетаний и отрисовка готовых объектов навигации в рамках технического задания.

Тема 3.5 Подготовка презентации проекта. Работа с мокапами.

Теория: Работа с мокапами (шаблонами фото-изображений, служащие для более эффектной презентации своего макета). Консультации в работе над презентацией.

Практика: Самостоятельная работа над итоговой презентацией проекта с использованием мокапов.

Тема 3.6 Презентация проекта заказчику. Рефлексия.

Теория: Рефлексия и обратная связь от заказчика.

Практика: Презентация готового проекта заказчику.

1.4. Планируемые результаты общеразвивающей программы

По окончании обучения по программе обучающиеся будут:

Предметные:

- знать и использовать техническую терминологию;
- уметь работать в графическом редакторе панели инструментов, палитр, режимы отображения, способы масштабирования и т.д.;
- знать основы дизайна, композиции и колористики;
- знать основы типографики;
- знать основные правила создания презентаций проекта.

Метапредметные результаты:

- уметь самостоятельно искать и анализировать информацию в различных источниках;
- уметь излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать точку зрения;
- знать и соблюдать правила безопасного поведения в учебной аудитории и при работе с оборудованием;
- знать основы проектной деятельности и владеть начальными навыками разработки проектов, включая постановку целей, планирование, анализ требований, разработку концепций и подготовку проектной документации
- уметь презентовать свой кейс/ проект;

Личностные результаты:

- ответственно относиться к обучению;
- проявлять интерес к исследовательской и проектной деятельности;
- уметь планировать свои действия с учетом фактора времени;
- терпимо относиться к критике и советам;
- уважительно и доброжелательно относиться к другому человеку, его мнению, быть готовым вести диалог с другими людьми и достигать в нём взаимопонимания.

— обладать способностью к рефлексии для достижения более высоких результатов в будущем.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Таблица 2

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема	Форма контроля
1	Февраль	03.02-09.02	индивидуальная	2	Введение. Инструктаж по ТБ. Лекция по антикоррупции. Входной мониторинг.	Беседа, опрос по теме, входное тестирование.
2	Февраль	10.02-16.02	индивидуальная	2	Понятие графический дизайн. Композиция.	Беседа, тестирование
3	Февраль	17.02-23.02	индивидуальная	2	Рабочая среда. Трассировка изображений.	Беседа, практическая работа.
4	Февраль/ Март	24.02-02.03	индивидуальная	2	Инструменты. Создание фигур.	Беседа, практическая работа.
5	Март	03.03-09.03	индивидуальная	2	Работа с цветом.	Беседа, практическая работа.
6	Март	10.03-16.03	индивидуальная	2	Создание текста. Основы типографики.	Беседа, практическая работа.
7	Март	17.03-23.03	индивидуальная	2	Эффекты. Полезные опции. Работа с готовыми изображениями.	Беседа, практическая работа.
8	Март	24.03-30.03	индивидуальная	2	Работа со слоями.	Беседа, практическая работа.
9	Март/ Апрель	31.03-06.04	индивидуальная	2	Бесшовный паттерн.	Беседа, практическая работа.
10	Апрель	07.04-13.04	индивидуальная	2	Сетка в создании макета.	Беседа, практическая работа.
11	Апрель	14.04-20.04	индивидуальная	2	Отрисовка изображения в векторном формате	Самостоятельная работы
12	Апрель	21.04-	индивидуальная	2	Введение.	Беседа, практическая

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема	Форма контроля
		27.04			Анализ проекта.	работа.
13	Апрель/ Май	28.04- 04.05	индивидуальная	2	Техническое задание. Понятие дизайна навигации в пространстве.	Беседа, практическая работа.
14	Май	05.05- 11.05	индивидуальная	2	Референсы и мудборд. Первичная презентация проекта.	Беседа, практическая работа.
15	Май	12.05- 18.05	индивидуальная	2	Работа над проектом.	Консультации, практическая работа.
16	Май	19.05- 25.05	индивидуальная	2	Работа над проектом.	Консультации, практическая работа.
17	Май/ Июнь	26.05- 01.06	индивидуальная	2	Подготовка презентации проекта. Работа с мокапами.	Консультации, практическая работа.
18	Июнь	02.06- 08.06	индивидуальная	2	Презентация проекта заказчику. Рефлексия.	Презентация.

2.2. Условия реализации общеразвивающей программы

2.2.1. Материально-техническое оснащение

Требования к помещению:

— помещение для занятий, отвечающие требованиям СанПин 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» для учреждений дополнительного образования;

— качественное освещение;

— столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочим местом для педагога.

Оборудование:

— Интерактивная панель NEWLINE TRUTOUCH TT-8622Q;

— Монитор 27" Huawei MateView GT XWU-CBA 27;

— Беспроводная клавиатура с тачпадом Oklick 830ST;

— Компьютер MSI Infinite X2 13FNUF-071RU MT i7 13700KF/32Gb/SSD2Tb RTX4070Ti 12Gb/noOS/черный;

— Устройство многофункциональное Pantum 6550NW;

— Манипулятор типа мышь. Oklick 325M;

— Графический планшет Wacom Intuos S Bluetooth.

Расходные материалы:

— Батарейки для оптической «мышки»;

— Бумага для принтера А4.

Программное обеспечение:

— Офисный пакет приложений;

— Векторно-графический редактор;

— Бесплатное приложение для работы с мокапами.

2.2.2. Кадровое обеспечение

Теоретические и практические занятия реализуются педагогом дополнительного образования, обладающим профессиональными знаниями и компетенциями в организации и проведении образовательной деятельности согласно содержанию модулей.

Уровень образования: среднее профессиональное образование, высшее образование – бакалавриат, специалитет или магистратура. Уровень соответствия квалификации: образование педагога соответствует профилю модулей базового уровня. Профессиональная категория: без требований к категории.

2.3. Формы аттестации и оценочные материалы

Предусмотрено использование следующих форм отслеживания, фиксации и предъявления образовательных результатов:

способы и формы выявления результатов: практическая работа, устный опрос, тестирование, презентация;

способы и формы фиксации результатов: журнал посещаемости, ведомость успеваемости, проекты обучающихся;

способы и формы предъявления и демонстрации результатов: результаты выполнения учебных кейсов, выполнение итогового проекта, решение тестов.

Для зачисления на программу входной контроль не предусмотрен. Аттестация обучающихся проводится на основе накопленных баллов за промежуточные и итоговые работы (Приложение 1).

Промежуточная аттестация является итоговой суммой баллов по результатам освоения тем, разделов курса образовательной программы в соответствии с календарно-тематическим планом с использованием оценочных материалов (Приложение 2).

Итоговая аттестация включает защиту итогового учебного проекта (Приложение 3).

Оценка личностных и метапредметных результатов представлена в Приложении 4.

Сумма баллов результатов аттестации переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно Таблице 3. Программа считается освоенной при получении достаточного количества баллов в соответствии с уровнями.

Таблица 3 - Сумма баллов результатов аттестации

Итоговые баллы	Уровень освоения	Комментарии
0-15	Низкий	Программа не освоена. Рекомендуется повторное обучение по данной программе / сменить направление.
16-25	Средний	Программа освоена в достаточном объеме для продолжения обучения с корректировкой недостающих знаний/навыков.
26-37	Высокий	Программа освоена в полном объеме.

2.4. Методические материалы

В образовательном процессе используются следующие методы обучения:

- объяснительно-иллюстративный (для формирования знаний и образа действий);
- практический (практические задания, анализ и решение проблемных ситуаций и т. д; для формирования умений, навыков и способов деятельности);
- словесный - рассказ, объяснение, беседа, лекция (для формирования сознания).

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня готовности обучающихся к освоению содержания программы, степени сложности материала, типа учебного занятия. На выбор методов обучения значительно влияет персональный состав группы, индивидуальные особенности, возможности и запросы обучающихся.

Методы воспитания: мотивация, убеждение, стимулирование, создание ситуации успеха и др.

Образовательный процесс строится на следующих принципах:

— *Принцип научности.* Его сущность состоит в том, чтобы обучающийся усваивал реальные знания, правильно отражающие действительность, составляющие основу соответствующих научных понятий.

— *Принцип наглядности.* Наглядные образы способствуют правильной организации мыслительной деятельности обучающегося. Наглядность обеспечивает понимание, прочное запоминание.

— *Принцип доступности,* учёта возрастных и индивидуальных особенностей детей в процессе обучения по программе. Предполагает соотнесение содержания, характера и объёма учебного материала с уровнем развития, подготовленности детей. Переходить от лёгкого к трудному, от известного к неизвестному. Но доступность не отождествляется с лёгкостью. Обучение, оставаясь доступным, сопряжено с приложением серьёзных усилий, что приводит к развитию личности.

— *Принцип осознания процесса обучения.* Данный принцип предполагает необходимость развития у ребёнка рефлексивной позиции: как я узнал новое, как думал раньше. Если ребёнок видит свои достижения, это укрепляет в нём веру в собственные возможности, побуждает к новым усилиям. И если ребёнок понимает, в чём и почему он ошибся, что ещё не получается, то он делает первый шаг на пути к самовоспитанию.

— *Принцип воспитывающего обучения.* Обучающая деятельность педагога, как правило, носит воспитывающий характер. Содержание обучения, формы его организации, методы и средства оказывают влияние на формирование личности в целом.

Формы организации образовательного процесса: индивидуальная.

Виды занятий: в образовательном процессе помимо традиционного учебного занятия используются многообразные формы, которые несут учебную нагрузку и могут использоваться как активные способы освоения обучающимся образовательной программы, в соответствии с возрастом обучающихся, составом группы, содержанием программы: беседа, лекция, опрос, практическая работа, размышление, презентации.

Педагогические технологии: индивидуализации обучения; развивающего обучения; дистанционного обучения; игровой деятельности; коммуникативная технология обучения; решения изобретательских задач; здоровьесберегающая технология.

Дидактические материалы: методические пособия, разработанные преподавателем с учётом конкретных задач, варианты демонстрационных программ, материалы по терминологии.

2.5. Список литературы

Литература:

1. Джанда М. «Сожги свое портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах». - СПб: Изд-во Питер, 2019. - 384 с.
2. Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория. - Москва: Омега-Л, 2006. - 224 с.
3. Кухта М.С. Промышленный дизайн. Томск: Изд-во Томского политехнического университета, 2013. - 312 с.
4. Лидтка Ж., Огилви Т. «Думай как дизайнер. Дизайн-мышление для менеджеров»: Изд-во Манн, Иванов и Фербер, 2014. - 280 с.
5. Саакян С. Г. Промышленный дизайн. – М.: Фонд новых форм развития образования, 2017. - 128 с.
6. Ульрих К. Промышленный дизайн. Создание и производство продукта: пер. с англ. / К. Ульрих, С. Эппингер. - М.: Вершина, 2007. - 448 с.
7. Кливер Ф. Чему вас не научат в дизайн-школе. М: Изд-во Рипол Классик, 2015. - 224 с.
8. Шонесси А. Как стать дизайнером, не продав душу дьяволу. - СПб : Питер, 2015. - 206 с.

Литература, рекомендованная обучающимся:

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.

Интернет-ресурсы:

1. 10 базовых ошибок в цифровом рисовании и как их исправить (часть 1) [Электронный ресурс], <https://cgmag.net/10-bazovyh-oshibok-v-tsifrovom-risovanii-i-kak-ih-ispravit-chast-1> (дата обращения: 23.04.2024);

2. 10 базовых ошибок в цифровом рисовании и как их исправить (часть 2) [Электронный ресурс], <https://cgmag.net/10-bazovyh-oshibok-v-tsifrovom-risovanii-i-kak-ih-ispravit-chast-2> (дата обращения: 20.05.2024);
3. Учебное пособие «Основы рисунка» [Электронный ресурс], https://art-gallery-7dk.ucoz.ru/2017/uchebnoe_posobie_osnovy_risunka_dlja_1_klassa_dpop.pdf (дата обращения: 17.06.2024);
4. Как рисовать в Photoshop [Электронный ресурс], <https://proverili.ru/blog/post/kak-risovat-v-fotosope/> (дата обращения: 10.05.2024);
5. Виталий Ивлев. От общего к частному: о самом важном в правильном подходе к рисунку [Электронный ресурс], <https://render.ru/ru/a.misharin/post/11216> (дата обращения: 10.04.2024);
6. Как создавать концепт-арт — полишинг и болванки [Электронный ресурс], <https://www.school-xyz.com/blog/kak-sozdavat-koncept-art--polishing-i-bolvanki> (дата обращения: 29.04.2024);
7. Основные законы гармонии в простых формах [Электронный ресурс], <https://vk.com/@drawit-osnovnye-zakony-garmonii-v-prostyh-formah> (дата обращения: 07.06.2024);

Шкала оценки промежуточной и итоговой аттестации

Критерии оценки	Кол-во баллов
Промежуточная аттестация	12
Итоговая аттестация	25
ИТОГО	37

Пример промежуточной аттестации

Задание: На основе представленного примера изображения (рисунок 1) необходимо создать его в векторном графическом редакторе. Важно максимально точно повторить изображение, соблюдая пропорции, цветовую палитру и порядок элементов.



Рисунок 1 – Пример изображения

Оценочный лист для проведения промежуточной аттестации

Критерий	Балл
<p>Знание инструментов векторного графического редактора</p> <p>3 балла — используются разнообразные инструменты (например, кривые Безье, преобразования, маски), работа выполнена уверенно и без ошибок.</p> <p>2 балла — используются базовые инструменты, допускаются незначительные ошибки.</p> <p>1 балл — ограниченное использование инструментов, заметны трудности в их применении.</p>	
<p>Умение грамотно использовать инструменты</p> <p>3 балла — инструменты применяются правильно и эффективно, элементы изображения выполнены аккуратно и точно.</p> <p>2 балла — инструменты в основном используются корректно, но допущены мелкие недочеты (например, неровные контуры).</p> <p>1 балл — ошибки в применении инструментов значительно снижают качество работы.</p>	
<p>Умение точно подбирать нужный цвет из палитры</p> <p>3 балла — цвета подобраны точно в соответствии с примером, без отклонений.</p> <p>2 балла — цвета в целом соответствуют примеру, но есть незначительные отклонения.</p> <p>1 балл — цвета подобраны с большими отклонениями от примера.</p>	
<p>Умение работать в слоях</p> <p>3 балла — структура слоев четкая и логичная, каждый элемент организован корректно.</p> <p>2 балла — структура слоев в целом правильная, но есть небольшие ошибки в организации.</p> <p>1 балл — слои организованы хаотично или отсутствует их использование.</p>	

Оценочный лист для проведения итоговой аттестации

Критерий	Балл
<p>Постановка проблемы 1 – Проблема нечетко сформулирована, отсутствует понимание её сути. 2 – Проблема сформулирована частично, имеются недостатки в определении ключевых аспектов. 3 – Проблема чётко и ясно сформулирована, все ключевые аспекты учтены.</p>	
<p>Командная работа: коммуникация и взаимодействие, использование методов и инструментов работы в команде 1 – Вся работа была сосредоточена только на одном участнике, остальные самоустранились/не получили возможности поучаствовать в групповой работе 2 – Работа распределялась между участниками команды ситуативно 3 – Работа была распределена между участниками ситуативно согласно предварительной договоренности, задачи выполнялись в соответствии с установленным распределением</p>	
<p>Соблюдение технологии работы (правильность последовательности действий, соблюдение алгоритмов) 1 – Часто допускаются ошибки в последовательности действий, не соблюдаются алгоритмы. 2 – Допускаются небольшие ошибки в последовательности, которые можно исправить, алгоритмы соблюдаются частично. 3 – Действия выполняются в правильной последовательности, ошибок не возникает, алгоритмы строго соблюдаются.</p>	
<p>Умение определения приоритета действий и планирование работы 1 – Трудности с определением приоритетов, планирование работы отсутствует или неэффективно. 2 – Частично способен определить приоритеты, планирование работы имеется, но не всегда эффективно. 3 – Уверенно определяет приоритеты и планирует работу, эффективно распределяя время и ресурсы.</p>	
<p>Соблюдение сроков работы баллов 0 - Сроки работы не соблюдены 1 - Сроки работы соблюдены</p>	
<p>Оригинальность решения 1 – Решение стандартное, не содержит оригинальных идей. 2 – Решение включает некоторые оригинальные элементы, но в целом предсказуемо. 3 – Решение креативное и оригинальное, включает инновационные подходы.</p>	
<p>Концепция проекта (актуальность, целеполагание и т.п.) 1 - Концепция слабо разработана, цели и задачи не ясны. 2 – Концепция разработана частично, имеются пробелы в целеполагании. 3 – Концепция полностью разработана, цели и задачи четко сформулированы, актуальны.</p>	

<p>Техническая и технологическая проработка продукта</p> <p>1 – Продукт технически и технологически слабо проработан, имеются существенные недостатки.</p> <p>2 – Продукт частично проработан, имеются незначительные недостатки.</p> <p>3 – Продукт технически и технологически полностью проработан, недостатков нет.</p>	
<p>Презентация проекта (выступление)</p> <p>1 – Сильно волнуется, много пауз, не знает о чём говорить, не смотрит на слушателей.</p> <p>2 – Общается с аудиторией, делает паузы, показывает волнение, но соблюдены ключевые точки.</p> <p>3 – Общается с аудиторией, не показывает волнение, паузы отсутствуют, рассказ ведёт последовательно, соблюдены ключевые точки: приветствие и подведение итога.</p>	

Итого _____ /25 баллов

Мониторинг достижения метапредметных и личностных результатов (из задач)

Критерий	Балл
<i>Метапредметные результаты</i>	
<p>Умение самостоятельно искать и анализировать информацию в различных источниках</p> <p>1 — Имеет трудности в нахождении информации, полная зависимость от помощи других.</p> <p>2 — Способен найти информацию, но возникают проблемы с её анализом и обработкой.</p> <p>3 — Уверенно и самостоятельно находит и анализирует информацию из разных источников.</p>	
<p>Умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать точку зрения</p> <p>1 — Мысли изложены бессистемно, не может обосновать свою точку зрения.</p> <p>2 — Мысли изложены логично, но иногда нарушается последовательность. Способен обосновать свою точку зрения, но с трудом.</p> <p>3 — Мысли изложены четко и логично, уверенно отстаивает свою точку зрения с убедительными аргументами.</p>	
<p>Знание и соблюдение правил безопасного поведения в учебной аудитории и при работе с оборудованием</p> <p>1 — Постоянно нарушает правила безопасности.</p> <p>2 — Соблюдает правила безопасности, но иногда допускает ошибки.</p> <p>3 — Строго соблюдает правила безопасности</p>	
<p>Владение начальными, базовыми навыками проектной деятельности</p> <p>1 — Не владеет базовыми навыками проектной деятельности.</p> <p>2 — Владеет базовыми навыками проектной деятельности, но нуждается в помощи.</p> <p>3 — Уверенно применяет базовые навыки проектной деятельности самостоятельно.</p>	
<p>Умение презентовать свой кейс/проект</p> <p>1 — Презентация кейса неубедительная и неполная, затрудняется в ответах на вопросы.</p> <p>2 — Презентация кейса достаточно полная, но с недочетами в подаче информации.</p> <p>3 — Презентация кейса убедительная и структурированная, уверенно отвечает на вопросы.</p>	
<p>Владение навыками командной работы</p> <p>1 — Не может работать в команде, часто конфликтует с участниками.</p> <p>2 — Способен работать в команде, но иногда возникают трудности в координации.</p> <p>3 — Уверенно работает в команде, эффективно координирует свои действия с другими обучающимися.</p>	

<i>Личностные результаты</i>	
<p>Ответственное отношение к обучению, целеустремленность и организованность</p> <p>1 — К обучению относится небрежно, не проявляет целеустремленности. 2 — Проявляет интерес к обучению, но иногда испытывает трудности с организацией. 3 — Ответственно относится к обучению, всегда целеустремлен и организован.</p>	
<p>Проявление интереса к исследовательской и проектной деятельности</p> <p>1 — Проявляет слабый интерес к исследовательской и проектной деятельности. 2 — Проявляет интерес, но иногда требует дополнительной мотивации. 3 — Проявляет активный интерес, инициативен в исследовательской и проектной деятельности.</p>	
<p>Умение планировать свои действия с учетом фактора времени</p> <p>1 — Не умеет планировать свои действия, часто не укладывается в сроки. 2 — Способен планировать свои действия, но иногда испытывает трудности с соблюдением сроков. 3 — Уверенно планирует свои действия и всегда укладывается в сроки.</p>	
<p>Уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению, готовность к диалогу</p> <p>1 — Часто неуважителен к мнению других, избегает диалога. 2 — В целом уважителен, но иногда затрудняется в ведении диалога. 3 — Всегда уважителен и доброжелателен, активно участвует в диалогах и стремится к взаимопониманию.</p>	

Итого _____ /30 баллов

Аннотация

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы графического дизайна» имеет техническую направленность.

Программа представляет инновационный подход к обучению основ графического дизайна, ориентированном на детей. Программа позволяет учащимся познакомиться с принципами векторной компьютерной графики, развивая их творческие способности и практические навыки через создание реальных проектов. Ключевой особенностью программы является системно-деятельностный подход, который объединяет теоретические знания и практическое применение, постепенно погружая обучающихся в профессиональную среду.

Программа рассчитана на обучающихся 13 – 17 лет.

Срок освоения общеразвивающей программы определяется содержанием программы и составляет 5 месяцев.

Объём общеразвивающей программы: 36 часов.