

Раздел I. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Создание цифровых графических объектов представляет собой одно из наиболее динамично развивающихся и востребованных направлений современной цифровой культуры. Актуальность данного направления определяется широким распространением информационных технологий, развитием глобальных коммуникаций и стремительным ростом числа интерактивных платформ и сервисов.

Одним из ключевых факторов, влияющих на популярность графического дизайна, является постоянное расширение возможностей сети Интернет и активное использование социальных медиа. Социальные платформы становятся важнейшими каналами коммуникации между пользователями, компаниями и организациями, что стимулирует постоянный рост спроса на оригинальные и качественные цифровые визуализации.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» ориентирована на обучение рисунку в среде Adobe Illustrator, в основе курса – векторная графика.

Программа направлена на приобретение обучающимися теоретической базы и практических компетенций, позволяющих свободно ориентироваться в среде Adobe Illustrator и применять полученные знания в практической деятельности. В рамках учебного процесса обучающиеся будут ознакомлены с основными понятиями и принципами работы в Adobe Illustrator, такими как интерфейс программы, инструменты редактирования, методы создания и обработки векторных изображений. Особое внимание уделяется изучению методов создания сложных композиций, включающих персонажи, иллюстрации, иконки, логотипы и инфографику. Изучение Adobe Illustrator как инструмента для создания покадровой анимации (GIF) и анимированных элементов интерфейса позволяет учащимся не только освоить популярный программный продукт, но и научиться визуализировать свои идеи, превращая статичные изображения в динамичные истории.

Раннее знакомство с основами графического дизайна может стать первым шагом к выбору творческой профессии в будущем.

Направленность программы – техническая.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» разработана в соответствии со **следующими нормативными правовыми актами и государственными программными документами:**

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 28.02.2025) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.03.2025);
- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 28.02.2025) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.03.2025);
- Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ (ред. от 28.12.2024) «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ»;
- Федеральный закон от 21.11.2011 №323-ФЗ (ред. от 28.12.2024) «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.03.2025);
- Постановление Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (ред. от 21.02.2025) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»;
- 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»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации «Об утверждении концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года» от 31.03.2022г № 678-р (ред. от 15.05.2023);

- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»);
- 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 «Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (с изм. и доп., вступ. в силу с 30.08.2024);
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09–3242. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
- Положение о дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах государственного автономного нетипового образовательного учреждения Свердловской области «Дворец молодёжи», утвержденного приказом ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» от 18.05.2026 г. №703-Д.

Актуальность программы

В эпоху интенсивного развития цифровой экономики и информационного пространства возрастает значимость профессиональных компетенций в сфере графического дизайна. Общеразвивающая программа «Графический дизайн» способствует развитию у обучающихся 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 определиться в будущей профессиональной деятельности.

Данная программа является хорошей базой для перехода на более сложные программы обучения. Так, по итогам успешного освоения программы, обучающийся может быть зачислен на другие общеразвивающие программы центра, которые представляет собой более углублённое и профессионально-ориентированное изучение графики и 3D-моделирования.

Отличительная особенность

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» предполагает изучение векторной иллюстрации и применение ее в повседневной жизни. Особенность данной программы заключается в практическом подходе к процессу обучения, предполагающем выполнение небольших учебных проектов на каждом этапе занятий. Такая методология обеспечивает глубокую вовлеченность обучающихся в творческий процесс, позволяя постепенно усваивать теоретические знания и одновременно совершенствовать практические навыки. Применение передовых цифровых решений позволяет активизировать процессы познания, раскрыть творческие способности обучающихся, развить у них важные профессионально значимые навыки.

В основу программы заложены принципы модульности и практической направленности, что обеспечит вариативность обучения.

Программа состоит из двух модулей:

1. Основы графического дизайна
2. Графический дизайн: основы анимации

Первый модуль предполагает обучение навыкам работы с инструментами программы Adobe Illustrator для создания векторных иллюстраций.

Второй модуль предполагает обучение основам анимации в Adobe Illustrator.

Каждый модуль является структурной единицей образовательной программы и имеет определенную логическую завершенность по отношению к результатам обучения. Содержание программы имеет **стартовый уровень** сложности, который предполагает минимальный уровень освоения материала. Программа предполагает в дальнейшем разработку преемственных программ базового и продвинутого уровней сложности.

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» предназначена для детей в возрасте 9–13 лет, проявляющих интерес к компьютерным технологиям, созданию графических объектов. Количество обучающихся в группе – 10 человек. Состав групп постоянный.

Возрастные особенности группы

Выделенные нами возрастные периоды при формировании групп:

– *9–11 лет* – предподростковый период. Накопление ребёнком физических и духовных сил. Стремление утвердить себя (как результат приобретённого опыта социальных отношений). Приоритетная ценность – нравственное отношение к себе: доброта, забота, внимание. Возраст, который является самым важным для развития эстетического восприятия, творчества и формирования нравственных отношений к жизни. Благоприятный возраст

для развития способностей к рефлексии. Высокая потребность в признании своей личности взрослыми, стремление к получению от них оценки своих возможностей. Задача педагога – регулярно создавать повод для этих проявлений каждому ребёнку. Например, периодическая презентация достижений детей их родителям.

– *12–13 лет* – подростковый период. Характерная особенность – личное самосознание, сознательное проявление индивидуальности. Ведущая потребность – самоутверждение. В подростковый период стабилизируются интересы детей. Основное новообразование – становление взрослости как стремление к жизни в обществе взрослых. К основным ориентирам взросления относятся: социально-моральные – наличие собственных взглядов, оценок, стремление их отстаивать; интеллектуально-деятельностные – освоение элементов самообразования, желание разобраться в интересующих подростка областях; культурологические – потребность отразить взрослость во внешнем облике, манерах поведения. Роль педагога дополнительного образования в работе с подростками заключается в том, чтобы регулярно осуществлять их подготовку к самопрезентации социально значимой группе людей.

Содержание программы учитывает возрастные и психологические особенности детей в возрасте 9–13 лет, указанные в ДООП и определяющие выбор форм проведения занятий с обучающимися.

На данном этапе ведущей для ребёнка становится учебная деятельность. Этот возраст характеризуется тем, что происходит перестройка познавательных процессов ребёнка: формируется произвольность внимания и памяти, мышление из наглядно-образного преобразуется в словесно-логическое и рассуждающее, формируется способность к созданию умственного плана действий и рефлексии.

Однако игра в этом возрасте продолжает занимать второе по значимости место после учебной деятельности (как ведущей)

и существенно влиять на развитие детей. Развивающие игры способствуют самоутверждению детей, развивают настойчивость, стремление к успеху и другие полезные мотивационные качества, которые могут им понадобиться в их будущей взрослой жизни. В таких играх совершенствуется мышление, действия по планированию, прогнозированию, взвешиванию шансов на успех, выбору альтернатив и т. д.

Режим занятий, объём общеразвивающей программы: продолжительность одного занятия составляет 2 академических часа, продолжительность одного академического часа – 45 минут. Перерыв между учебными занятиями – 10 минут. Общее количество часов в неделю – 2 часа. Занятия проводятся – 1 раз в неделю.

Срок освоения общеразвивающей программы определяется содержанием программы и составляет 1 учебный год (8 месяцев).

Формы обучения очная, возможна реализация очно с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

Место проведения занятий: Центр цифрового образования детей «ИТ-куб» «Солнечный» г. Екатеринбург, ул. Чемпионов, 11.

По типу организации взаимодействия педагога с обучающимися при реализации программы используются личностно-ориентированные технологии, технологии сотрудничества. Реализация программы предполагает использование здоровьесберегающих технологий.

Здоровьесберегающая деятельность реализуется:

- через создание безопасных материально-технических условий;
- включением в занятие динамических пауз, периодической смены деятельности обучающихся;
- через создание благоприятного психологического климата в учебной группе в целом.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: формирование знаний и навыков по созданию цифрового рисунка и анимации средствами программы Adobe Illustrator.

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд обучающих, развивающих и воспитательных **задач**:

Обучающие:

- сформировать представление о профессии графический дизайнер;
- познакомить с основными принципами дизайна и правилами работы с цветом, перспективой, объемом;
- сформировать навыки по использованию различных техник рисования;
- сформировать навыки работы с объемом, свечением, текстом при создании иллюстраций.

Развивающие:

- сформировать умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения;
- способствовать формированию трудовых умений и навыков, предвидеть результат и достигать его, при необходимости вносить коррективы в первоначальный замысел;
- способствовать формированию умений визуального представления информации и собственных проектов.

Воспитательные:

- способствовать воспитанию этики групповой работы, отношений делового сотрудничества, взаимоуважения;
- способствовать формированию ответственного отношения к учению, способности довести до конца начатое дело;
- способствовать формированию способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий.

Цель и задачи модуля 1 «Основы графического дизайна»

Цель: формирование знаний и навыков по созданию цифрового рисунка средствами программы Adobe Illustrator.

Образовательные задачи:

- сформировать навыки работы с инструментами программы Adobe Illustrator для создания векторных иллюстраций;
- изучить принципы работы с векторными объектами.

Цель и задачи модуля 2 «Графический дизайн: основы анимации»

Цель: формирование знаний и навыков по созданию покадровой анимации средствами программы Adobe Illustrator.

Образовательные задачи:

- сформировать навыки работы с инструментами программы Adobe Illustrator для создания векторных иллюстраций;
- изучить этапы создания анимации;
- научить решать практические задачи по созданию графического контента.

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебный (тематический) план

Таблица 1

	Название темы	Кол-во часов	
--	---------------	--------------	--

№ п/п		Всего	Теория	Практика	Формы аттестации/ контроля
Модуль 1 «Основы графического дизайна»					
1	Введение. Инструктаж по технике безопасности. Что значит быть честным? Растровая и векторная графика.	2	1,5	0,5	Устный опрос Практическая работа
2	Изучение базового инструментария. Горячие клавиши. Создание первого документа.	2	1	1	Устный опрос Практическая работа
3	Слои и группы.	2	0,5	1,5	Устный опрос Практическая работа
4	Простые фигуры. Создание первых иконок.	2	0,5	1,5	Устный опрос Практическая работа
5	Простые фигуры. Создание полноценного изображения из простых фигур.	2	0,5	1,5	Устный опрос Практическая работа
6	Контрольное тестирование по фигурам	2	0,5	1,5	Тестирование Практическая работа
7	Работа с цветом. Тон	2	0,5	1,5	Устный опрос Практическая работа
8	Свет. Тень. Объем.	2	1	1	Устный опрос Практическая работа
9	Градиенты. Использование градиентов в рисунке	2	0,5	1,5	Устный опрос Практическая работа
10	Универсальная техника. Сопряжение фигур.	2	1	1	Устный опрос Практическая работа
11	Универсальная техника. Low Poly	4	1	3	Устный опрос Практическая работа
12	Текст. Использование текста в иллюстрациях	2	1	1	Устный опрос Практическая работа
13	Паттерн.	2	0,5	1,5	Сдача готовой иллюстрации
14	Изометрия	2	0,5	1,5	Сдача готовой иллюстрации

15	Мокап. Дизайн. Пейзаж.	2	0,5	1,5	Сдача готовой иллюстрации
16	Персонажи. Форма. Скелет. Эмоции	4	2	2	Сдача готовой иллюстрации
17	Сопряжение фигур.	2	0,5	1,5	Сдача готовой иллюстрации
18	Объем. Эффект свечения	4	2	2	Сдача готовой иллюстрации
19	Кисти.	2	1	1	Устный опрос
20	Шерсть. Рисуем шерстяные иллюстрации.	4	2	2	Сдача готовой иллюстрации
21	Проект. Защита проектов	2	--	2	Защита проектов
	Итого	50	18,5	31,5	
Модуль 2 «Графический дизайн: основы анимации»					
1	Инструктаж по технике безопасности. Что значит быть честным? Введение в моушн-дизайн	4	2	2	Устный опрос Практическая работа
2	12 принципов анимации Уолта Диснея	4	2	2	Устный опрос Практическая работа
3	Типы графики для анимации: Вектор vs Растр	4	1	3	Устный опрос Практическая работа
4	Раскадровка (Storyboarding) и аниматик (Animatic)	4	1	3	Устный опрос Практическая работа
5	Работа с таймлайном и ключевыми кадрами	4	1	3	Сдача готовой иллюстрации
6	Принципы анимации интерфейсов (UI)	4	1	3	Сдача готовой иллюстрации
7	Анимация логотипов и брендинга	4	1	3	Сдача готовой иллюстрации
8	Типографика в движении	4	1	3	Сдача готовой иллюстрации
9	Эффекты переходов между сценами	4	1	3	Сдача готовой иллюстрации
10	Работа с масками (Masking)	4	1	3	Устный опрос Практическая работа
11	Анимация на основе путей (Path Animation)	4	1	3	Устный опрос Практическая работа
12	Создание GIF-анимации	2	0	2	Устный опрос Практическая работа

13	Экспорт и форматы файлов	2	0	2	Устный опрос Практическая работа
14	Аудио в моушн-дизайне	2	0	2	Сдача готовой иллюстрации
	Итого	50	13	37	

1.3.2. Содержание учебного (тематического) плана

Модуль 1 «Основы графического дизайна»

Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.

Что значит быть честным? Растровая и векторная графика.

Теория: Знакомство с обучающимися. Антикоррупционное просвещение. Обсуждение правил поведения в компьютерном классе. Инструктаж по технике безопасности труда и пожарной безопасности.

Практика: Создание произвольного рисунка векторной и растровой графики

Тема 2. Изучение базового инструментария. Горячие клавиши.

Создание первого документа.

Теория: Изучение функционала программы Adobe Illustrator и использование комбинаций горячих клавиш.

Практика: Создание первого документа.

Тема 3. Слои и группы

Теория: Умение «разбить» иллюстрацию по группам.

Практика: Создание рисунка, разделенного на слои.

Тема 4. Простые фигуры. Создание первых иконок.

Теория: Введение понятий: «круг», «прямоугольник», «обводка», «заливка»

Практика: Создание сета иконок.

Тема 5. Простые фигуры. Создание полноценного изображения из простых фигур.

Теория: Рассмотрение техники наложения фигур.

Практика: Создание простых изображений (без сюжета), используя фигуры.

Тема 6. Контрольное тестирование по фигурам.

Теория: устный опрос по понятиям и механике фигур в Adobe illustrator

Практика: Создание рисунка с фигурами

Тема 7. Работа с цветом. Тон.

Теория: Введение понятий: «тональность».

Практика: Создание рисунка, соблюдая тональность в рисунке

Тема 8. Свет. Тень. Объем.

Теория: Объяснение представления объемных фигур и того, как падает свет.

Практика: Тренировка создания на шаре, кубе и конусе эффекта объемных фигур.

Тема 9. Градиенты. Использование градиентов в рисунке.

Теория: Влияние градиентов на содержание и восприятия картинки.

Практика: Создание картинки, используя только градиенты.

Тема 10. Универсальная техника. Сопряжение фигур.

Теория: Изучение универсальной техники «сопряжения фигур».

Практика: Создание иллюстрации при помощи изученной техники.

Тема 11. Универсальная техника. Low Poly.

Теория: Изучение универсальной техники «Low Poly».

Практика: Создание иллюстрации при помощи изученной техники.

Тема 12. Текст. Использование текста в иллюстрациях.

Теория: Изучение техники применения текста в иллюстрациях.

Практика: Создание открытки на 8-е Марта.

Тема 13. Паттерн

Теория: Введение понятия «паттерн».

Практика: Создание паттерна.

Тема 14. Изометрия.

Теория: Рассмотрение техники создания изометрии.

Практика: Создание иллюстрации в изометрии.

Темы 15. Мокап. Дизайн. Пейзаж.

Теория: Введение понятия «мокап».

Практика: Создание собственного дизайна упаковки.

Тема 16. Персонажи. Форма. Скелет. Эмоции

Теория: Введение понятия «персонаж». Изучение техники «наброска персонажа». Рассмотрим способы передачи эмоций.

Практика: Создание иллюстрации с персонажами.

Тема 17. Сопряжение фигур.

Теория: Изучение универсальной техники «сопряжение фигур».

Практика: Создание иллюстрации при помощи изученной техники.

Тема 18. Объем. Эффект свечения.

Теория: Методики создания эффекта свечения.

Практика: Создание картинки.

Тема 19. Кисти.

Теория: Рассмотрение инструмента «Кисть», примеры использования.

Практика: Создание картинки с применением кистей, анализ работы.

Тема 20. Шерсть. Рисуем шерстяные иллюстрации.

Теория: Изучение способов передачи шерсти в иллюстрациях.

Практика: Создание иллюстрации при помощи изученной техники.

Тема 21. Проект. Защита проектов

Теория: Подведение итогов обучения.

Практика: Презентация подготовленных обучающимися иллюстраций.

Модуль 2 «Графический дизайн: основы анимации»

Тема 1. Инструктаж по технике безопасности. Что значит быть честным? Введение в моушн-дизайн.

Теория: Знакомство с обучающимися. Антикоррупционное просвещение. Обсуждение правил поведения в компьютерном классе. Инструктаж по технике безопасности труда и пожарной безопасности. Определение моушн-дизайна. Роль анимации в современной цифровой среде: веб, мобильные приложения, реклама, брендинг.

Практика: Просмотр примеров анимации в современной цифровой среде.

Тема 2. 12 принципов анимации Уолта Диснея.

Теория: Сжатие и растяжение (Squash and Stretch). Придание объектам веса и гибкости. Подготовка к действию (Anticipation). Подготовка зрителя к предстоящему движению. Сценичность (Staging).

Практика: Построение композиции.

Тема 3. Типы графики для анимации: Вектор vs Растр.

Теория: Сравнение форматов. Преимущества векторной графики для моушн-дизайна (масштабируемость, малый вес).

Практика: Работа с форматами.

Тема 4. Раскадровка (Storyboarding) и аниматик (Animatic).

Теория: Планирование хронометража и последовательности кадров до начала работы в программе.

Практика: Создание визуального сценария.

Тема 5. Работа с таймлайном и ключевыми кадрами.

Теория: Основы работы с временной шкалой в графических редакторах. Понятие интерполяции между ключевыми кадрами.

Практика: Работа с таймлайном и ключевыми кадрами.

Тема 6. Принципы анимации интерфейсов (UI).

Теория: Анимация как инструмент UX: обратная связь на действия пользователя, навигационные переходы, загрузочные экраны.

Практика: Работа с анимацией.

Тема 7. Анимация логотипов и брендинга.

Теория: Основные приёмы: появление, трансформация, анимация деталей.

Практика: Создание «живых» логотипов.

Тема 8. Типографика в движении.

Теория: Анимация текста: кинетическая типографика, появление букв.

Практика: Создание ритма с помощью анимированных заголовков.

Тема 9. Эффекты переходов между сценами.

Теория: Изучение переходов: cut, fade, wipe, morph.

Практика: Создание переходов: cut, fade, wipe, morph. Их применение для связки кадров в единый ролик.

Тема 10. Работа с масками (Masking).

Теория: Использование масок для создания эффектов появления, «проявления» объектов из фона и сложных анимационных трюков.

Практика: Работа с масками.

Тема 11. Анимация на основе путей (Path Animation).

Теория: Привязка объектов к траекториям для создания сложного движения: полёт камеры, движение персонажа по маршруту.

Практика: Работа с анимацией.

Тема 12. Работа с цветом и светом в динамике.

Теория: Анимация изменения цвета, градиентов, прозрачности (opacity) для создания настроения и акцентов.

Практика: Работа с цветом и светом в динамике.

Тема 13. Создание GIF-анимации.

Теория: Особенности формата GIF: палитра цветов, зацикливание (looping), оптимизация веса файла для веба.

Практика: Создание GIF-анимации.

Тема 14. Экспорт и форматы файлов.

Теория: Сравнение форматов экспорта: GIF, MP4 (H.264), MOV.

Практика: Настройки качества, разрешения и частоты кадров (FPS) для разных задач.

Тема 15. Аудио в моушн-дизайне.

Теория: Основы работы со звуком.

Практика: Подбор музыки, звуковых эффектов (SFX), синхронизация звука с движением для усиления эффекта.

1.4. Планируемые результаты

Предметные результаты:

- знание особенностей профессии графический дизайнер;
- знание основных принципов дизайна и правилами работы с цветом, перспективой, объемом;
- формирование навыка по использованию различных техник рисования;
- формирование навыка по работе с объемом, свечением, текстом при создании иллюстраций.

Метапредметные результаты:

- умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения;
- умение предвидеть результат и достигать его, при необходимости вносить коррективы в первоначальный замысел
- умение визуального представления информации и собственных проектов.

Личностные результаты:

- понимание этики групповой работы, отношений делового сотрудничества, взаимоуважения;
- проявление ответственного отношения к учению, способности довести до конца начатое дело;
- проявление способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий

Предметные результаты модуля 1 «Основы графического дизайна»:

- умение работать с инструментами программы Adobe Illustrator для создания векторных иллюстраций;
- знание принципов работы с векторными объектами.

Предметные результаты модуля 2 «Графический дизайн: основы анимации»:

- умение работать с инструментами программы Adobe Illustrator для создания векторных иллюстраций;
- знание этапов создания анимации;
- умение решать практические задачи по созданию графического контента.

II Комплекс организационно-педагогических условий реализации общеразвивающей программы

2.1. Календарный учебный график на 2026–2027 учебный год

Таблица 2

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1	Количество учебных недель	25
2	Количество часов в неделю	2
3	Количество часов	50
4	Недель в I полугодии	Определяется рабочей программой
5	Недель во II полугодии	Определяется рабочей программой
6	Начало занятий	С момента формирования группы
7	Окончание учебного года	Определяется рабочей программой

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

Требования к помещению:

- помещение для занятий, отвечающее требованиям СанПин 2.4.3648–20 для учреждений дополнительного образования;
- качественное освещение;
- столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочее место для педагога.

Оборудование:

- ноутбуки на каждого обучающегося и преподавателя;
- Wi-Fi для поддержания on-line доступа к сети Интернет;
- интерактивная панель smart vision DC75-E4c подставкой.

Расходные материалы:

- whiteboard маркеры;
- простые карандаши;
- бумага для эскизов;
- шариковые ручки;
- permanent маркеры.

Информационное обеспечение

- операционная система Windows 7,8,10 / MacOS;
- программное обеспечение Microsoft Office;
- программное обеспечение Adobe Illustrator 2020.

Кадровое обеспечение

Реализовывать программу могут педагоги дополнительного образования, соответствующие профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021г. № 652н), обладающие достаточными знаниями в области педагогики, психологии и методологии, знающие особенности обучения векторной графике в программе Adobe Illustrator.

2.3. Формы аттестации и оценочные материалы

Мониторинг качества образования – это систематическая и регулярная процедура сбора данных по важным образовательным аспектам. Педагогический мониторинг это – непрерывное, систематическое отслеживание состояния и результатов какой-либо деятельности, системы, с целью управления их качеством, повышения эффективности. Объектами мониторинга являются образовательный процесс и его результаты, личностные характеристики всех участников образовательного процесса, их потребности и отношение к образовательному учреждению.

Текущий контроль осуществляется регулярно в течение учебного года. Контроль теоретических знаний осуществляется с помощью педагогического наблюдения, опросов. Проверка знаний и умений обучающихся в форме педагогического наблюдения осуществляется в процессе выполнения ими практических заданий. В практической деятельности результативность оценивается качеством выполнения работ обучающихся, где анализируются положительные и отрицательные стороны работ, корректируются недостатки.

Система контроля знаний и умений обучающихся представляется в виде учёта результатов по итогам выполнения заданий отдельных кейсов и посредством наблюдения, отслеживания динамики развития обучающегося. Оценивая личностные и метапредметные качества обучающихся, педагог проводит наблюдение, отслеживание динамики изменения их творческих, коммуникативных и иных способностей (Приложения 1,2).

2.3.1. Контроль результативности обучения.

Модуль 1 «Основы графического дизайна»

Промежуточный контроль проводится в форме оценивания творческих работ обучающихся по итогам практических занятий - презентация обучающимися подготовленных ими иллюстраций согласно заданию (Приложение 5). Максимальное количество баллов при оценивании работ – 20 баллов.

Итоговый контроль проводится в форме защиты проекта. Тема проекта выбирается самостоятельно. Максимальное количество баллов за выполнение итогового проекта – 20 баллов.

Сумма баллов результатов промежуточного и итогового контроля переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице:

Таблица 3

Баллы, набранные обучающимся	Уровень освоения
0–10 баллов	Низкий
11–30 баллов	Средний
31–40 баллов	Высокий

2.3.2. Контроль результативности обучения.

Модуль 2 «Графический дизайн: основы анимации»

Итоговая аттестация проводится в форме оценивания творческих работ обучающихся, осуществляется по 20-балльной шкале (Приложение 6), которая переводится в один из уровней освоения модуля образовательной программы согласно таблице:

Таблица 4

Баллы, набранные учащимся	Уровень освоения
0–4 баллов	Низкий
5–15 баллов	Средний
16–20 баллов	Высокий

2.4. Методические материалы

Особенности организации образовательного процесса – образовательный процесс осуществляется в очной форме с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

В образовательном процессе используются следующие **методы обучения**:

- объяснительно-иллюстративный;
- метод проблемного изложения (постановка проблемы и решение её самостоятельно или группой);
- проектно-исследовательский;
- наглядный (демонстрация схем, таблиц, диаграмм; использование технических средств; просмотр видеоматериалов);

– практический (практические задания; анализ и решение проблемных ситуаций и т. д.).

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 детей.

Образовательный процесс строится на следующих **принципах**:

– *принцип научности* - сущность состоит в том, чтобы ребёнок усваивал реальные знания, правильно отражающие действительность, составляющие основу соответствующих научных понятий;

– *принцип наглядности* - наглядные образы способствуют правильной организации мыслительной деятельности ребёнка. Наглядность обеспечивает понимание, прочное запоминание;

– *принцип доступности* - учёт 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* - 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.

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

Формы организации учебного занятия: тестирование, беседа, практическое занятие, защита проектов.

Используются следующие **педагогические технологии:**

- технология личностно-ориентированного развивающего обучения;
- технология группового обучения;
- технология коллективно-взаимного обучения;
- технология исследовательского (проблемного) обучения;

технология работы с аудио- и видеоматериалами.

Здоровьесберегающая деятельность реализуется:

- через создание безопасных материально-технических условий;
- включением в занятие динамических пауз, периодической смены деятельности обучающихся;
- контролем соблюдения обучающимися правил работы на ПК;
- через создание благоприятного психологического климата в учебной группе в целом.

2.5. Воспитательная работа на 2026–2027 учебный год

Воспитательная работа призвана обеспечить гармоничное сочетание технического образования с развитием личности, поддержать интерес к инновациям, стимулируя социальную активность.

Цель воспитания - формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, гражданской идентичности, трудолюбия, ответственности, уважения к культурному наследию России и Свердловской области, а также развитие социально-эмоционального интеллекта и навыков коллективного взаимодействия.

Задачи воспитания:

- содействовать присвоению обучающимися традиционных российских духовно-нравственных ценностей (жизнь, достоинство, права и свободы человека, патриотизм, гражданственность);
- формировать у обучающихся активную жизненную позицию, готовность к участию в общественно значимой деятельности;
- развивать коммуникативные навыки, культуру поведения, умение работать в команде, эмпатию и уважение к другим людям;
- воспитывать ответственное отношение к своему здоровью, безопасному поведению в природной и городской среде;
- содействие всестороннему развитию обучающихся, включая формирование их информационно-технологических компетенций, этического отношения к технологиям, а также укрепление морально-нравственных и гражданских ценностей.

Целевые ориентиры воспитания: формирование первоначальных представлений о нормах поведения в коллективе, бережном отношении к результатам труда, уважении к старшим.

Формы и методы воспитания:

- беседы, дискуссии, этические диалоги;

- коллективные творческие дела;
- проектная и исследовательская деятельность социальной направленности;
- знакомство с интересными людьми, представителями профессий;
- участие в конкурсах, соревнованиях, экскурсиях.

Условия воспитания:

- создание воспитывающей среды в учебной группе и структурном подразделении;
- поддержка детских инициатив, самоуправления;
- взаимодействие с семьёй, общественными организациями, учреждениями культуры и спорта;
- использование ресурсов региональной системы дополнительного образования, в том числе навигатора дополнительного образования детей Свердловской области.

Анализ результатов воспитания

В начале учебного года педагог-организатор проводит серию мероприятий в учебных группах на знакомство и сплочение коллектива. Показателем успешной организации воспитательной деятельности выступает вовлеченность обучающихся в проводимые мероприятия. Вовлеченность обучающихся – это уровень активного участия и эмоциональной включенности в процесс обучения.

Оценивая результаты, педагог – организатор проводит наблюдение за обучающимися, отслеживает динамику развития отношения обучающихся к учебной деятельности, окружающей действительности и взаимодействию между собой.

Календарный план воспитательной работы на 2026–2027 учебный год

№ п/п	Название события, мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1.	«Детям о коррупции» - беседа с обучающимися	октябрь	Беседа, презентация	Формирование антикоррупционного мировоззрения у обучающихся. Фото и видеоматериалы.
2.	Игры на знакомство и командообразование в учебных группах.	октябрь- ноябрь	игра, тренинг	Объединение обучающихся в слаженный коллектив, развитие навыков работы в команде. Фото и видеоматериалы. Серия постов в телеграмм и Вконтакте
3.	Дни науки в IT- куб: интеллектуальная игра об открытиях и изобретениях	февраль	игра	Общеинтеллектуальное и гражданское воспитание, знакомство с достижениями русской науки. Фото и видеоматериалы. Серия постов в Вк.
4.	Мастер-класс «Подготовка защитного слова и презентации»	март	игры, мастер- классы	Сформировать стремление к познанию окружающего мира, к проектной деятельности в области IT-знаний. Фото и видеоматериалы. Серия постов в Вк.
5.	День космонавтики: space-x	12 апреля	Цикл лекций	Общеинтеллектуальное и гражданское воспитание, знакомство с главными событиями русской истории. Фото и видеоматериалы. Серия постов в Вк.
6.	Итоговая защита проектов обучающихся	апрель	Очная защита проектов (предваритель ный этап; итоговый этап)	Сформировать стремление к познанию окружающего мира, к проектной деятельности в области информационных технологий. Фото и видеоматериалы. Серия постов в

				официальном сообществе центра в социальной сети «ВКонтакте»
7.	Информирование и привлечение обучающихся к участию в конкурсных мероприятиях разного уровня	в течение года	конкурсы, соревнования, хакатоны, олимпиады	Сформировать стремление к познанию окружающего мира, к проектной деятельности в области IT-знаний. Фото и видеоматериалы. Серия постов в Вк.
8.	Информирование и привлечение обучающихся к участию в мероприятиях IT- куб	в течение года	конкурсы, соревнования, хакатоны, олимпиады	Сформировать стремление к познанию окружающего мира, к проектной деятельности в области IT-знаний. Фото и видеоматериалы. Серия постов в Вк.

2.6. Список литературы

Методическая литература

1. Аббасов Ифтихар Балакиши оглы. Основы графического дизайна. Учебное пособие. М.: ДМК-Пресс, 2021. – 228 с.
2. Гарни Джеймс. Цвет и свет. М.: Эксмо, 2022. – 224 с.
3. Лисицина Е. Векторная иллюстрация на iPad. Мастер-классы по рисованию в Adobe Illustrator и Vectorsnator. М.: Бомбора, 2023. – 128 с.
4. Поляков Е.Ю. Векторная графика для начинающих. Теория и практика. М.: Бомбора, 2023. – 488 с.
5. Ратковски Н. Профессия – иллюстратор. М.: МИФ, Арт, 2019. – 336 с.
6. Тучкевич Е.И. Adobe Illustrator CC 2020. Мастер-класс Евгении Тучкевич. СПб.: BHV, 2021. – 320 с.
7. Трофимова Н. М. Возрастная психология: учебное пособие для вузов. СПб.: «Питер», 2005. – 240 с.
8. Крейг Джеймс Р., Скала Ирина К. Шрифт и дизайн. Современная типографика. СПб.: Питер, 2016. – 176 с.

Интернет-ресурсы:

1. Adobe Illustrator. Уроки для начинающих [Электронный ресурс] URL: <https://videasmile.ru/post/929-adobe-illustrator-uroki-dlya-nachinayuschih> (дата обращения: 02.06.2026)
2. Виктор Папанек. Дизайн для реального мира. [Электронный ресурс] URL: https://monoskop.org/images/6/64/Papanek_Viktor_Dizayn_dlya_realnogo_mira.pdf (дата обращения: 02.06.2026)
3. Иллюстрированный самоучитель Adobe Illustrator [Электронный ресурс] URL: [Иллюстрированный самоучитель по Adobe Illustrator CS \[страница - 1\] | Самоучители по графическим программам | Иллюстрированные самоучители](#) (дата обращения: 02.06.2026)

Литература для обучающихся:

1. Дэвид Дэбнер. Школа графического дизайна. М.: РИПОЛ классик, 2007. – 192 с.
2. Триггс Т. Школа искусств. 40 уроков для юных художников и дизайнеров / Т. Триггс, Д. Фрост. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. — 320 с.

Мониторинг достижения обучающимися личностных результатов

Направление / Группа _____

№ п/п	ФИО	ПОКАЗАТЕЛИ									Итого	
		Понимает этику групповой работы, отношений делового сотрудничества, взаимоуважения			Проявляет ответственное отношение к учению, способности довести до конца начатое дело			Проявляет интерес к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий				
		Диагностика										
		Входная	Промежуточная	Итоговая	Входная	Промежуточная	Итоговая	Входная	Промежуточная	Итоговая		

Значение показателя по группе:

- 3 балла – качество проявляется систематически
- 2 балла – качество проявляется ситуативно
- 1 балл – качество не проявляется

- 1–1.7 – низкий уровень развития качества в группе
- 1.8–2.5 – средний уровень развития качества в группе
- 2.6–3 – высокий уровень развития качества в группе

Бланк наблюдения за достижениями обучающимися метапредметных результатов

Направление / Группа _____

№ п/п	ФИО	П О К А З А Т Е Л И									Итого
		Проявляет умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения			Проявляет умение предвидеть результат и достигать его, при необходимости вносить коррективы в первоначальный замысел			Проявляет умение визуального представления информации и собственных проектов			
		Диагностика									
		Входная	Промежуточная	Итоговая	Входная	Промежуточная	Итоговая	Входная	Промежуточная	Итоговая	

Значение показателя по группе:

3 балла – качество проявляется систематически

2 балла – качество проявляется ситуативно

1 балл – качество не проявляется

1–1.7 – низкий уровень развития качества в группе

1.8–2.5 – средний уровень развития качества в группе

2.6–3 – высокий уровень развития качества в группе

План рассказа о проекте

Расскажи о своем проекте по плану

1. Мой проект называется ...
2. Я представляю свое задание ...
3. В соответствии с заданием мной создан проект ... (о созданном бренде)
4. Я использовал (-а) следующие техники ... (почему именно их)
5. В работе я опирался на ...
 1. Создание персонажа.
 2. Создание рисунка с использованием градиентов.
 3. Создание иллюстрации с использованием текста.
 4. Создание объемной фигуры с эффектом свечения.
 5. Создание иллюстрации с использованием техники Low Poly.

Бланк оценки итоговой проектной работы

№ Группы _____

Дата _____

№ п/п	ФИО	Сложность работы (от 0 до 5 баллов)	Соответствие работы заданным целям (от 0 до 5 баллов)	Степень владения специальными терминами (от 0 до 5 баллов)	Степень увлечённости процессом и стремление к оригинальности при выполнении задания (от 0 до 5 баллов)	Итого
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Лист оценивания промежуточных творческих работ обучающихся, модуль 1

№	ФИ обучающегося	Темы							ИТОГО
		Персонажи. Форма. Скелет. Эмоции. (от 0 до 3 баллов)	Градиенты. Использование градиентов в рисунке (от 0 до 3 баллов)	Универсальная техника. Сопряжение фигур. (от 0 до 3 баллов)	Универсальная техника. Low Poly (от 0 до 3 баллов)	Текст. Использование текста в иллюстрациях (от 0 до 3 баллов)	Объем. Эффект свечения (от 0 до 3 баллов)	Презентация проекта (от 0 до 2 баллов)	

Лист оценивания итоговых творческих работ обучающихся, модуль 2

№	ФИ обучающегося	Темы				ИТОГО
		Персонажи (от 0 до 5 баллов)	Качество линий и форм (от 0 до 5 баллов)	Гармоничность цветового решения (от 0 до 5 баллов)	Чистота и организованность рабочего файла (структура слоев) (от 0 до 5 баллов)	

Аннотация

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» рассчитана на обучающихся системы дополнительного образования 9-13 лет. По содержательной направленности является технической, по форме организации – групповой.

Программа «Графический дизайн» ориентирована на обучение рисунку в среде Adobe Illustrator, в основе курса – векторная графика. Программа направлена на приобретение обучающимися теоретической базы и практических компетенций, позволяющих свободно ориентироваться в среде Adobe Illustrator и применять полученные знания в практической деятельности. В рамках учебного процесса обучающиеся будут ознакомлены с основными понятиями и принципами работы в Adobe Illustrator, такими как интерфейс программы, инструменты редактирования, методы создания и обработки векторных изображений. Особое внимание уделяется изучению методов создания сложных композиций, включающих персонажи, иллюстрации, иконки, логотипы и инфографику. Изучение Adobe Illustrator как инструмента для создания покадровой анимации (GIF) и анимированных элементов интерфейса позволяет учащимся не только освоить популярный программный продукт, но и научиться визуализировать свои идеи, превращая статичные изображения в динамичные истории.

Раннее знакомство с основами графического дизайна может стать первым шагом к выбору творческой профессии в будущем.