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

Принята на заседании
научно-методического совета
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»

Протокол № 7 от 24.09.2026 г.

Утверждена директором
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
А.Н. Слизько

Приказ № № 1115-д от 24.09.2026 г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 626418E6AB087A793772B595AC33AE35
Владелец: ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ "ДВОРЕЦ МОЛОДЁЖИ"
Действителен: с 06.10.2026 до 30.12.2027

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

«Введение в графический дизайн»
Стартовый уровень

Возраст обучающихся: 13-17 лет
Объём общеразвивающей программы: 22 часа
Срок реализации: 3 месяца

СОГЛАСОВАНО:

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

Авторы-составители:

Есюнина Е.В., ПДО
Мещерякова О.А., педагог-организатор
Семерикова И.Е., методист

г. Екатеринбург, 2026

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 13
1.5. Воспитание..... 14
Календарный план воспитательной работы на 2026-2027 год..... 15
2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ 16
2.1. Календарный учебный график..... 16
2.2. Условия реализации общеразвивающей программы 17
2.2.1. Материально-техническое оснащение..... 17
2.2.2. Кадровое обеспечение 18
2.3. Формы аттестации и оценочные материалы 19
2.4. Методические материалы..... 21
2.5. Список литературы 23
Приложение 1 25
Приложение 2 26
Приложение 3 28
Приложение 4 30
Приложение 5 32
Аннотация 33

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Введение в графический дизайн» (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 учащихся в профессиональную среду.

При поддержке педагогов детского технопарка «Кванториум» учащиеся приобретут начальные 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 ГАНОУ СО «Дворец молодежи», утвержденное приказом от 18.05.2026 № 703–д.

Актуальность программы «Введение в графический дизайн» обусловлена современными требованиями к развитию у школьников цифровых навыков и творческого мышления. Она предоставляет возможность удовлетворить познавательные интересы учащихся 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 «Введение в графический дизайн» 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.

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 (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 «жёстких» 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 раза 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 3 месяцев.

Объем общеразвивающей программы: 22 ак. часа.

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, реализация и презентация проекта.

Формы подведения итогов реализации общеразвивающей программы: выполнение итогового кейса.

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;

— сформировать культуру безопасного взаимодействия с компьютерной техникой;

— сформировать навыки безопасной работы на аддитивном и лазерном оборудовании.

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.

Воспитательные задачи:

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

— формировать интерес к исследовательской деятельности;

— сформировать навык планирования своих действий с учетом фактора времени.

— способствовать формированию уважительного и доброжелательного отношение 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**	**16**	**8**	**8**	
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. Работа с цветом	2	1	1	Беседа, практическая работа
2.4	Создание текста. Основы типографики	2	1	1	Беседа, практическая работа
2.5	Эффекты. Полезные опции. Работа с готовыми изображениями	2	1	1	Беседа, практическая работа
2.6	Работа со слоями. Бесшовный паттерн	2	1	1	Беседа, практическая работа
2.7	Сетка в создании макета	2	1	1	Беседа, практическая работа
2.8	Отрисовка изображения в векторном формате	2	1	1	Самостоятельная работы
3	**Итоговый кейс**	**4**	**1**	**3**	
3.1	Выполнение итогового кейса	1	0	1	Беседа, практическая работа
3.2	Подведение итогов. Рефлексия	3	1	2	Беседа, практическая работа

	ИТОГО	**22**	**10,5**	**11,5**	

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. Работа с цветом.

Теория: Инструменты. Создание фигур. Работа с цветом.

Практика: Практическое задание на использование основных инструментов и создание простых и сложных фигур. Практическое задание на использование основных инструментов для работы с цветом. Виды цветовых заливок.

Тема 2.4 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 афиши).

Тема 2.5 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 афиши.

Тема 2.6 Работа со слоями. Бесшовный паттерн.

Теория: Работа со слоями. Бесшовный паттерн.

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

Тема 2.7 Сетка в создании макета.

Теория: Сетка в создании макета.

Практика: Практическое задание на создание сетки в макете баннера.

Тема 2.8 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 Итоговый кейс.

Тема 3.1Выполнение итогового кейса.

Теория: Разбор задания по кейсу.

Практика: Выполнение итогового кейса.

Тема 3.2.Подведение итогов. Рефлексия.

Практика: подведение итогов работы, рефлексия.

1.4. Планируемые результаты общеразвивающей программы

По окончанию обучения по программе обучающиеся будут:

***Предметные*:**

— знать базовые принципы дизайна, такие как композиция, ритм и стиль;

— понимать теорию цветоведения;

— знать основы типографики;

— иметь навыки работы в векторно-графическом редакторе;

— иметь сформированную культуру безопасного взаимодействия с компьютерной техникой;

— иметь навыки безопасной работы на аддитивном и лазерном оборудовании.

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.

Личностные результаты:

— ответственно относиться к обучению, быть организованным;

— проявлять интерес к исследовательской и проектной деятельности;

— уметь планировать свои действия с учетом фактора времени;

— уважительно и доброжелательно относиться к другому человеку, его мнению, быть готовым вести диалог с другими людьми и достигать в нём взаимопонимания.

1.5. Воспитание

Цель воспитания: формирование гармонично развитой личности с выраженной гражданской позицией, основанной на традиционных духовно-нравственных ценностях. Развитие у обучающихся трудолюбия, ответственности, уважения к культурному наследию России и Свердловской области, а также навыков социально-эмоционального интеллекта и эффективного коллективного взаимодействия в контексте научно-технического творчества и проектной деятельности.

Задачи воспитания:

— формировать понимание и принятие традиционных российских ценностей: жизни и достоинства человека, прав и свобод, патриотизма, гражданственности, служения Отечеству, созидательного труда, ценности крепкой семьи;

— формировать навыки конструктивного общения, умения слушать и аргументировать свою позицию, находить компромиссы, развивать толерантность, уважение к различным точкам зрения и культурным традициям;

— прививать ответственное отношение к собственному здоровью и безопасности, в том числе при работе с оборудованием и технологиями;

— воспитывать трудолюбие, дисциплинированность, целеустремлённость и настойчивость в достижении результатов.

Целевые ориентиры воспитания:

Стартовый уровень: формирование первоначальных представлений о нормах поведения в коллективе, воспитание бережного отношения к результатам своего и чужого труда, оборудованию и материалам; освоение элементарных навыков работы в паре или малой группе.

Формы и методы воспитания:

— беседы, лекции;

— коллективные творческие дела (мастер-классы, праздники, фестивали, игры, квизы);

— проектная и исследовательская деятельность социальной направленности.

Условия воспитания:

— создание воспитывающей среды в учебной группе и структурном подразделении;

— поддержка детских инициатив;

— взаимодействие с семьей, учреждениями культуры;

— использование ресурсов региональной системы дополнительного образования, в том числе навигатора дополнительного образования детей Свердловской области.

Анализ результатов воспитания осуществляется через педагогическое наблюдение, анкетирование, анализ участия в мероприятиях.

Календарный план воспитательной работы на 2026-2027 год

Таблица 2

№ п/п	Дата проведения	Название	Формат	Участники	Результат
1	октябрь 2026	«КвантоСуббота»	Творческий семейный мастер-класс	Обучающиеся/ Родители	Фото- и видеоматериалы /анкетирование
2	октябрь 2026	Мероприятие в рамках развития гибких и предметных компетенций	Мастер-класс/тренинг /интерактивная лекция	Обучающиеся	Фото- и видеоматериалы /анкетирование
3	ноябрь 2026	Лекция по развитию общекультурных компетенций	Лекция	Обучающиеся	Фото- и видеоматериалы /анкетирование
4	декабрь 2026	Школа проектных замыслов «Апгрейд»	Проектная смена	Обучающиеся	Фото- и видеоматериалы /анкетирование
5	декабрь 2026	Новогодний квиз «Ёлки-палки, КВИЗ»	Семейный квиз	Обучающиеся/ Родители	Фото- и видеоматериалы /анкетирование

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Таблица 3

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1	Количество учебных недель	11
2	Количество учебных дней	11
3	Количество часов в неделю	2
4	Количество часов на учебный период	22
5	Начало занятий	05.10.2026

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;

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

— Устройство многофункциональное Pantum 6550NW;

— Графический планшет Wacom Intuos S Bluetooth.

Расходные материалы:

— Батарейки для оптической «мышки»;

— Бумага для принтера А4.

Программное обеспечение:

— Офисный пакет приложений;

— Векторно-графический редактор.

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 программы.

Уровень образования: среднее профессиональное образование, высшее образование – бакалавриат, специалитет или магистратура. Уровень соответствия квалификации: образование педагога соответствует профилю программы стартового 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, 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 выполнение итогового учебного кейса (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 4. Программа считается освоенной при получении достаточного количества баллов в соответствии с уровнями.

Сумма баллов результатов аттестации

Таблица 3

Итоговые баллы	Уровень освоения	Комментарии
0-20	Низкий	Программа не освоена. Рекомендуется повторное обучение по данной программе / сменить направление.
21-29	Средний	Программа освоена в достаточном объеме для продолжения обучения с корректировкой недостающих знаний/навыков.
30-37	Высокий	Программа освоена в полном объеме.

Результативность воспитательной работы, включающей мероприятия, представленные в таблице 2, определяется посредством специализированного анкетирования обучающихся (Приложение 5). Данный метод позволяет комплексно оценить уровень вовлеченности обучающихся, достигнутые воспитательные эффекты и степень соответствия запланированным целям и задачам образовательной программы.

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: Питер, 2019. – 384 с.
2. Кузвесова Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко. — М.: Юрайт, 2024. — 138 с.
1. Лаврентьев А.Н. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика. — М.: Юрайт, 2024. — 216 с.

Литература, рекомендованная обучающимся:

3. Павловская Е.Э. Графический дизайн. Современные концепции — М.: Юрайт, 2024. — 120 с.
4. Павловская Е.Э. Основы дизайна и композиции: современные концепции — М.: Юрайт, 2023. — 120 с.
2. Панкина М. В., Захарова С. В. Экологический дизайн. — М.: Юрайт, 2023. — 198 с.
3. Райтман М.А., Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс, М.: Эксмо, 2011г. – 591 с.
5. Саакян С. Г. Промышленный дизайн. – М.: Фонд новых форм развития образования, 2017. – 128 с.

Интернет-ресурсы:

1. 10 базовых ошибок в цифровом рисовании и как их исправить (часть 1) [электронный ресурс] URL: https://cgmag.net/10-bazovyh-oshibok-v-tsifrovom-risovanii-i-kak-ih-ispravit-chast-1 (дата обращения: 23.04.2026);
2. 10 базовых ошибок в цифровом рисовании и как их исправить (часть 2) [электронный ресурс] URL: https://cgmag.net/10-bazovyh-oshibok-v-tsifrovom-risovanii-i-kak-ih-ispravit-chast-2 (дата обращения: 20.05.2026);
3. Виталий Ивлев. От общего к частному: о самом важном в правильном подходе к рисунку [электронный ресурс] URL: https://render.ru/ru/a.misharin/post/11216 (дата обращения: 10.04.2026);

4. Как рисовать в Photoshop [электронный ресурс] URL: https://proverili.ru/blog/post/kak-risovat-v-fotosope/ (дата обращения: 10.05.2026);
5. Как создавать концепт-арт — полишинг и болванки [электронный ресурс] URL: https://www.school-xyz.com/blog/kak-sozdavat-koncept-art--polishing-i-bolvanki (дата обращения: 29.04.2026);
6. Основные законы гармонии в простых формах [электронный ресурс] URL: https://vk.com/@drawit-osnovnye-zakony-garmonii-v-prostyh-formah (дата обращения: 07.06.2026).
7. Учебное пособие «Основы рисунка» [электронный ресурс] URL: https://art-gallery-7dk.ucoz.ru/2017/uchebnoe_posobie_osnovy_risunka_dlja_1_klassa_dpop.pdf (дата обращения: 17.06.2026);

Приложение 1

Шкала оценки промежуточной и итоговой аттестации

Таблица 5

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

Приложение 2

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

Таблица 6

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

Приложение 3

Оценочный лист для проведения итоговой аттестации

Таблица 7

Критерий	Балл
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.	
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	
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.	
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.	
Соблюдение сроков работы **баллов** 0 - Сроки работы не соблюдены 1 - Сроки работы соблюдены	
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.	

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

Итого_____/25 баллов

Приложение 4

Мониторинг достижения метапредметных и личностных результатов

Таблица 8

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

Владение навыками командной работы 1 — Не может работать в команде, часто конфликтует с участниками. 2 — Способен работать в команде, но иногда возникают трудности в координации. 3 — Уверенно работает в команде, эффективно координирует свои действия с другими обучающимися.	
Личностные результаты	
Ответственное отношение к обучению, целеустремленность и организованность 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.	
Проявление интереса к исследовательской и проектной деятельности 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.	
Умение планировать свои действия с учетом фактора времени 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.	
Уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению, готовность к диалогу 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.	

Итого_____/30 баллов

Приложение 5

Анкета участника мероприятия

Таблица 9

Критерий	Балл
Насколько интересным вам показалось мероприятие? *Оцените по шкале от 1 до 10*	
Насколько полезным и содержательным оказалось мероприятие? *Оцените по шкале от 1 до 10*	
Какие Hard компетенции удалось развить в ходе мероприятия? *Пример: Научился основам программирования Arduino* _____ _____ _____	
Какие Soft компетенции удалось развить в ходе мероприятия? *Пример: Улучшил способность публичного выступления* _____ _____ _____	
Что бы вы хотели изменить или добавить в следующем подобном мероприятии? *Напишите ваше пожелание:* _____ _____ _____	

Аннотация

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Введение в графический дизайн» 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. Ключевой особенностью программы является системно-деятельностный подход, который объединяет теоретические знания и практическое применение, постепенно погружая учащихся в профессиональную среду.

Уровень общеразвивающей программы: стартовый.

Программа рассчитана на обучающихся 13 – 17 лет.

Срок освоения общеразвивающей программы определяется содержанием программы и составляет 3 месяца.

Объём общеразвивающей программы: 22 часа.