

**Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
Дворец творчества детей и молодежи
муниципального образования г.Братска**

РАССМОТРЕНО:

Заседание МС

МАУ ДО «ДТДиМ» МО г. Братска

Протокол № _1_

от « 28 » _августа_ 2026 г.

Зам. директора по НМР,

_____ Малькова Д. В.

УТВЕРЖДЕНО:

Приказ № 793

от «31» августа 2026 г.

Директор МАУ ДО «ДТДиМ»

МО г. Братска

_____ О.В. Мельник

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

Сертификат: 234E7AF90BEAE4F24DD9724E7EECA64F
Владелец: МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ "ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И
МОЛОДЕЖИ" МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА БРАТСКА
Действителен: с 18.06.2026 до 11.09.2027

**Дополнительная общеразвивающая программа
«Дизайн Лаборатория»**

Направленность – техническая

Срок реализации – 1 год

Возраст учащихся – 12-16 лет

Уровень – стартовый

Автор-разработчик:

педагог дополнительного образования

Белькович С.Е.

Братск, 2026 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа разработана на основании нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон РФ от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации» (редакция от 13.12.2024).

- Постановления Правительства РФ от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»

- Приказ Министерства образования и науки РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (СП 2.4.3648-20).

- Устав МАУ ДТДиМ МО г. Братска;

- Приложение МАУ ДТДиМ МО г. Братска о ДОП

Направленность программы – техническая.

Уровень программы – стартовый

Дополнительная общеразвивающая программа «Дизайн Лаборатория» направлена на формирование у обучающихся первоначальных представлений о графическом дизайне как области художественно-творческой и проектной деятельности, развитие визуального мышления, креативности и практических навыков создания графических продуктов.

В процессе обучения учащиеся знакомятся с основами графики, композиции и цветоведения, особенностями работы с типографикой, изображением, формой и визуальной иерархией, осваивают первоначальные навыки работы в графическом редакторе Figma, учатся использовать искусственный интеллект как инструмент для реализации своих творческих задумок, а также учатся основам веб-дизайна и визуальной коммуникации в сети Интернет.

Актуальность программы определяется тем, что обозначенные в ней знания и умения графического дизайна учитывают современные достижения науки и техники. Программа ориентирована на запросы учащихся, родителей, социума. Содержание программы позволяет связать художественно-творческую деятельность с актуальными цифровыми технологиями, развитием проектного мышления и первоначальным знакомством с возможностями графического и веб-дизайна как направления творческой и профессиональной деятельности, а также познакомить учащихся с возможностями искусственного интеллекта в творческой сфере.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы заключается в сочетании художественно-творческого, проектного и цифрового компонентов обучения.

В процессе освоения программы обучающиеся не только получают первоначальные знания и навыки в области графического дизайна, но и учатся самостоятельно находить и анализировать визуальную информацию, генерировать идеи, аргументировать выбор художественного решения, работать с референсами, планировать последовательность выполнения проекта и представлять результаты своей деятельности.

Сочетание традиционных художественных материалов с цифровыми инструментами позволяет обеспечить разнообразие видов деятельности, поддерживать интерес обучающихся и создавать условия для поиска индивидуальных способов самовыражения. Практические задания строятся с учётом постепенного усложнения: от небольших упражнений и экспериментов с линией, формой, цветом и композицией к выполнению целостных графических проектов.

Отличительные особенности программы:

Программа «Дизайн Лаборатория» направлена на приобретение учащимися практических навыков современного графического и цифрового дизайна через освоение профессиональной среды Figma и инструментов искусственного интеллекта для генерации идей, создания визуального контента и прототипирования.

Практическая направленность программы позволяет обучающимся увидеть непосредственное применение полученных навыков: создавать визуальные материалы для собственных проектов, школьных мероприятий, социальных сетей и цифровых площадок, формировать первые работы для личного портфолио и знакомиться с возможностями дальнейшего развития в сфере дизайна.

В основу программы положен метод учебного проекта, предполагающий поэтапное создание обучающимся конкретного творческого продукта. Последовательность работы включает постановку задачи, поиск и анализ визуальной информации, генерацию идей, создание эскизов, выбор решения, практическую реализацию проекта и его презентацию.

Цель программы: формирование у учащихся практических навыков современного графического и цифрового и веб-дизайна через освоение профессиональной среды Figma, изучение возможностей искусственного интеллекта как инструментов генерации идей, создания визуального контента и прототипирования, а также разработку собственного портфолио, включающего дизайн-продукты для реальных задач: афиши, стикерпаки, баннеры, лендинги и элементы фирменного стиля.

Задачи
<i>Образовательные</i>
- сформировать знания, умения и навыки в области работы с ПК, графическим редактором Figma; - познакомиться с основами композиции, цветоведения, графики и типографики; - научиться работать с искусственным интеллектом как инструментом для генерации идей и продуктов для использования в своих творческих проектах; - научиться применять инструменты графических редакторов для создания и обработки изображений, коллажей, плакатов, логотипов, стикеров, паттернов и других графических продуктов; - познакомиться с основами проектной деятельности: генерацией идей, созданием эскизов, подбором референсов, разработкой и презентацией творческого продукта; - сформировать знания и умения о приемах работы по созданию презентаций.
<i>Развивающие</i>
- развивать индивидуально-познавательную сферу (восприятие, ощущение, внимание, память, воображение); - развивать коммуникативные навыки; - развивать креативные (творческие) способности; - развивать умение анализировать собственную работу, оценивать результат и вносить необходимые изменения; - развивать навыки самопрезентации.
<i>Воспитательные</i>
- создать условия для воспитания эмоционально-эстетического восприятия действительности и художественного вкуса средствами графического дизайна, искусства и культурной коммуникации.

Адресат программы: учащиеся 12-16 лет, у которых складывается ориентация на сферу будущей профессиональной деятельности. Программа дает достаточно полное представление об особенностях профессии графического дизайнера, о требованиях,

которые предъявляются. По окончании обучения учащиеся, возможно, сделают вполне осознанный выбор профессии и с полной уверенностью в своих силах и возможностях продолжить учебу на следующей ступени обучения базового уровня по программе «Дизайн Лаборатория: Digital-дизайн и визуальный брендинг»

Принцип комплектования групп:

Количественный состав групп — до 10 чел.

Прием детей осуществляется на основании письменного заявления от родителей, с учетом расписания занятий в школе.

Формирование групп проводится в соответствии с возрастом учащихся и по результатам входящей диагностики (учащиеся, набравшие от 4 до 5 баллов).

Срок реализации программы 1 год, с общим количеством часов 72.

Принцип зачисления на программу:

Зачисление на программу происходит итогам собеседования учащихся с педагогом (владение умениями работы на компьютере). Для определения стартового уровня и адаптации содержания занятий может использоваться входная диагностика, включающая краткое анкетирование, практическое творческое задание для определения уровня начальной компьютерной грамотности.

В программе «Введение в графический дизайн» предусмотрена возможность перехода на электронное обучение с применением дистанционных технологий в зависимости от эпидемиологической обстановки (реализация программы в условиях дистанционного режима проводится с использованием платформы МАХ, электронных почт, электронных образовательных ресурсов по изучаемым темам):

1. Платформы для видеоконференций и онлайн-занятий:

– Платформа Макс (мессенджер).

2. Инструменты для совместной работы и организации процесса обучения:

– Яндекс 360 (Документы, Диск, Календарь, Доска) – для совместного редактирования материалов, хранения файлов и планирования занятий;

3. Специализированные и интерактивные образовательные ресурсы:

Библиотеки электронных учебников и медиа ресурсов: VK Видео, rutube.ru.

В ходе реализации программы используются следующие формы, методы и приемы работ.

Типы занятий: изучение новой информации, формирование новых умений и навыков, обобщение и систематизация изученного материала, практическое применение знаний и умений, творческие и проектные занятия, комбинированные занятия (теория – практика). В основе программы лежат практические и проектные занятия.

При реализации программы применяется ведущая технология – **Проектной деятельности** (Д. Дьюи, Е.С. Палат).

Метод проектов – это система учебно-познавательных приемов, которые позволяют решить ту или иную проблему в результате самостоятельных или групповых действий учащихся. Метод проектов стимулирует потребность учащегося в самореализации, самовыражении, в творческой деятельности; реализует принцип сотрудничества учащихся и взрослых, позволяет сочетать групповую и индивидуальную работу.

В результате использования технологии происходит формирование познавательного интереса за счет вовлечения в поисково-исследовательскую деятельность на занятии; умение формулировать задачи и цели, вырабатывать план действий, осуществлять самоконтроль и корректировку своей деятельности; проявление высокой активности и самостоятельности учащихся; развитие логического мышления; формирование собственной точки зрения, умение ее аргументировать и отстаивать свое мнение; проявление чувства товарищества и взаимопомощи.

В 2026-2027 учебном году проектная деятельность будет связана с созданием современного визуального образа космоса, основанного на российской научной и культурной самоидентичности через погружение учащихся в творческую атмосферу космоса и исследование её с разных сторон: через искусство, дизайн, инженерное мышление и профориентационную деятельность.

Метод, прием	Цель использования	Описание действий педагога	Раздел программы, тема, вид деятельности
Метод творческого проекта (основополагающий метод при реализации и ДОП)	Формирование проектного мышления учащихся через поэтапное создание творческого продукта с использованием полученных знаний, умений и навыков (учащийся сначала исследует проблему (тему), затем преобразует ее в творческий проект, актуально и продуктивно).	Создание педагогических условий, необходимые для развития художественно-творческих способностей детей на занятиях графическим дизайном: грамотное планирование этапов проекта от идеи к воплощению, индивидуализация учебного процесса, развитие самостоятельности учащихся, правильное планирование учебной деятельности и исследовательской работы в течение работы над проектом, продуктивное завершению работы над творческим продуктом; создание и использование УМК и ЭУМК, создание комфортной обстановки на занятиях, использование современных технологий и искусственного интеллекта для творчества.	Системно реализуется в течение учебного года в каждом разделе программы.
Объяснительно – иллюстративный метод	Способствует правильной организации восприятия и первичного осмысления учащимися новой информации	Беседа, лекция, демонстрация наглядного материала. Прежде, чем приступить к выполнению творческого проекта, необходимо, в первую очередь, познакомить учащихся с источниками идей, взятых из мира художественной литературы, культуры, истории, науки.	Системно реализуется в течение учебного года во время изучения новой темы во всех разделах программы.
Репродуктивный метод	Направлен на формирование и закрепление базовых предметных умений и навыков посредством выполнения практических упражнений и повторения пройденного материала.	Педагог использует данный метод при овладении учащимися базовых ЗУН	Системно реализуется в течение учебного года во время знакомства с новыми возможностями программы, изучении новых тем.

Метод проблемного обучения	Является неотъемлемой частью методики творческого проекта, так как именно исследование учащимся проблемы (темы) является стартовым этапом в реализации проекта.	Педагог разрабатывает задания по созданию проблемной ситуации с помощью различных приёмов: (мозговой штурм, дискуссия, анализ).	Системно реализуется в течение учебного года на всех этапах работы над творческим проектом.
Приёмы ТРИЗ – технологии и (приёмы изобразительного фантазирования, ассоциаций, сочетания несочетаемого и т.д.)	Цель использования приёмов ТРИЗ – технологии – развитие креативного мышления учащихся.	Педагог разрабатывает упражнения, необходимые для системного и целенаправленного развития креативного мышления учащихся .	Периодически реализуется в течение учебного года в начале работы над новым творческим продуктом.
Методы рефлексии	Способность устанавливать границы собственных возможностей, знать, что знаю, умею и чего не знаю.	Подготавливает к самопрезентации, задает уточняющие\направляющие вопросы.	Представление творческой работы.

Для создания ситуации успеха учащегося использую следующие методы:

Операция	Назначение	Речевая парадигма
Снятие страха	Помогает преодолеть неуверенность в собственных силах, робость, боязнь самого дела и оценки окружающих	«Мы все пробуем и только начинаем учиться. У вас всё получится».
Авансирование успешного результата	Помогает педагогу выразить свою твердую уверенность в том, что его учащийся обязательно справится с поставленной задачей.	«У вас обязательно получится...»

Высокая оценка детали Ф о р	Поддержать ученика акцентируя внимание не на общем результате, а на удачно выполненном фрагменте работы.	«Тебе особенно удалась вот эта деталь...»
--	--	--

м

ы занятий: учебные и практические занятия, лекция, деловая игра, видео и мультимедиа занятия, лекции-беседы, творческие практикумы, занятия-презентации. Практические занятия проходят как в парах, так и индивидуально, так и групповые занятия.

Виды обучения: практические и проектные занятия, мастер-классы, деловая игра, лекции, др.

Алгоритм организации учебного занятия

Учебное занятие строится следующим образом: его начало посвящено рассмотрению теоретического материала. В ходе рассказа, просмотра презентационного материала, лекции или беседы педагога учащиеся получают теоретические знания, которые затем должны реализовать в практических заданиях - упражнениях и творческих проектах. Практические задания выполняются индивидуально каждым обучающимся.

Во время выполнения учащимися практических заданий педагог имеет возможность не только работать с каждым из них поочередно, координировать их деятельность, но и организовать индивидуальный контроль учащихся, выявляя уровень самостоятельности, отмечая успехи. В конце занятия подводятся итоги, обсуждается выполненная работа. Самостоятельную работу учащихся можно организовать парами, мини группами.

1 этап. Мотивационно-организационный (Приветствие. Обсуждение с учениками темы, определение индивидуальных и групповых задач на занятии. Просмотр работ, видео, обсуждение, игра или упражнение.)

2 этап. Операционно-деятельностный (Работа по созданию творческого продукта, включающая: создание эскиза на бумаге, проработка отдельных деталей, его воплощение на компьютере. Педагог следит за процессом и помогает тем, кому необходима помощь.)

3 этап. Рефлексивно-оценочный (Просмотр работ, подведение итогов; педагог обращает внимание детей на то, что получилось хорошо в каждой работе.)

На теоретических занятиях учащиеся знакомятся с основами визуальной коммуникации, этапами дизайн-проектирования, законами композиции, цветоведения и типографики. В ходе курса последовательно раскрываются ключевые темы: от введения в профессию и анализа окружающей визуальной среды до принципов работы в растровой и векторной графике, прикладного и цифрового дизайна. Особое внимание уделяется современным требованиям к профессии графического дизайнера и диджитал-проектировщика, а также новейшим цифровым инструментам – в том числе нейросетевым технологиям, которые используются на этапе генерации идей и визуального поиска (создание референсов, мудбордов, анализ результатов). Все теоретические блоки программы подкрепляются практическими заданиями, что способствует глубокому осмыслению материала и формированию устойчивых навыков.

На практических занятиях учащиеся последовательно осваивают работу в графическом редакторе Figma. Также в программу включены задания по прикладному дизайну – создание паттернов, афиш, плакатов, мокапов и презентационных материалов, что даёт представление о реальных задачах дизайнера. Практические задания строятся по принципу «от простого к сложному»: каждый модуль завершается созданием законченного дизайн-продукта (коллаж, стикерпак, паттерн, серия экранов), что позволяет учащимся увидеть собственный прогресс. Особое внимание уделяется развитию проектного мышления: через мозговые штурмы, ассоциативные техники, работу с референсами и мудбордами дети учатся генерировать идеи, выбирать концепции и

аргументировать свои решения. Такой подход не фиксирует слабые стороны, а подчёркивает сильные, укрепляя веру в себя и давая каждому возможность быть успешным.

Здоровьесберегающий компонент органично встроен в образовательный процесс: на каждом занятии проводятся динамические паузы, гимнастика для глаз, соблюдается регламент работы за компьютером в соответствии с СанПиН. Это способствует сохранению психического и физического здоровья детей и подростков, предупреждает переутомление и поддерживает устойчивый интерес к обучению.

Требования к учащимся: учащиеся должны посещать учебные занятия и выполнять все практические задания и проектные работы в установленный срок.

Учебный план

№	Название разделов	Количество часов				Форма промежуточной аттестации
		всего	теории	практики	При дистанционном обучении	
	Организационная работа по набору групп	4	-	4	-	
	Вводное занятие. Входящий контроль	2	1	1	2	творческое задание.
1.	Введение в графический дизайн и визуальную коммуникацию	4	2	2	4	
2.	Основы графики, композиции и цветоведения	10	4	6	10	Опрос, анализ визуального объекта
3.	Основы проектного мышления и визуального поиска	4	2	2	4	
4.	Искусственный интеллект как инструмент дизайна	8	2	6	8	Самопрезентация готового проекта
5.	Основы работы с растровой графикой в Figma	12	2	10	12	
6.	Типографика и векторная графика в Figma. Работа с простой анимацией.	14	2	12	14	Самопрезентация готового проекта
7.	Веб-дизайн в Figma	10	2	8	10	Самопрезентация готового проекта
	Промежуточная аттестация	2	-	2	2	Защита творческого продукта
	Создание своего портфолио	2	-	2	2	
	ИТОГО ОБЩЕГО:	72	17	55	72	

Календарный учебный график

Раздел / месяц	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
Организационная работа по набору групп	4								

Вводное занятие	2								
Введение в графический дизайн и визуальную коммуникацию	2	2							
Основы графики, композиции и цветоведения		6	4						
Основы проектного мышления и визуального поиска			4						
Искусственный интеллект как инструмент дизайна				8					
Основы работы с растровой графикой в Figma				2	6	4			
Типографика и векторная графика в Figma. Работа с простой анимацией						4	8	2	
Веб-дизайн в Figma								6	4
Промежуточная аттестация									2
Создание своего портфолио									2
Всего	8	8	8	10	6	8	8	8	8

Содержание программы:

Программа «Дизайн Лаборатория» включает в себя 7 разделов.

Большое внимание в образовательном процессе уделяется воспитанию учащихся. Для этого используются разнообразные методы воспитания: личный пример, убеждения, метод одобрения и осуждения, метод контроля.

Внедрение здоровьесберегающих технологий в учебно-воспитательный процесс способствует становлению и развитию психически и физически нравственно здоровой личности.

1. Введение в графический дизайн и визуальную коммуникацию. Графический дизайн – это деятельность по организации визуальной среды, направленная на эффективную передачу информации и создание эстетически значимых объектов. Учащиеся знакомятся с многообразием сфер применения дизайна: от полиграфии и наружной рекламы до цифровых интерфейсов и упаковки. В модуле рассматриваются основные задачи дизайнера – привлечение внимания, формирование имиджа, упрощение восприятия. На практических занятиях дети учатся «читать» визуальный код окружающих предметов: анализируют упаковки, афиши, вывески, обсуждают удачные и неудачные решения. Это закладывает базу для осознанного подхода ко всем последующим проектам.

2. Основы графики, композиции и цветоведения. Фундамент любого визуального произведения – это базовые элементы: точка, линия, пятно, форма. В модуле изучаются законы композиции (ритм, баланс, контраст, масштаб, акцент) и психология цвета (цветовой круг, сочетаемость, влияние на настроение). Теоретические сведения закрепляются через серию коротких графических упражнений – например, создание ритмичных композиций из линий, построение цветовых гармоний, поиск тональных контрастов, создание коллажей. Эти упражнения не требуют компьютера и развивают

«ручную» культуру, которая впоследствии переносится на цифровые инструменты. Результатом становится альбом набросков – визуальный дневник, к которому учащиеся будут возвращаться на протяжении всего курса.

3. Основы проектного мышления и визуального поиска. Проектный цикл в дизайне начинается не с открытия программы, а с осмысления задачи. Модуль посвящён этапу генерации идей: постановка проблемы, мозговой штурм, ассоциативные техники, поиск референсов и создание мудбордов с помощью сервисов в сети Интернет. Учащиеся осваивают методы сбора визуального материала, учатся формулировать концепцию и делать первые эскизы от руки. Также вводятся современные цифровые помощники – нейросети для создания референсных изображений и текстовых промптов, что расширяет горизонты поиска. Итогом становится защита мудборда и эскизной концепции перед группой – первый опыт публичного «питча» своей идеи.

4. Искусственный интеллект как инструмент дизайна. Обзор современных нейросетей (Ideogram.ai, Recraft, Playground AI, Flyvi, Phygital+, Vidu). Учащиеся учатся правильно писать промпты и генерировать продукты для реализации своих творческих проектов.

5. Основы работы с растровой графикой в Figma. Этот модуль даёт практическое погружение в мир растровой графики. Изучаются интерфейс программы, слои, маски, инструменты выделения, цветокоррекция, работа с фильтрами и плагинами. Особое внимание уделяется созданию коллажей и обработке фотографий – навыкам, востребованным и в дизайне, и в повседневной цифровой жизни. Все техники осваиваются через цепочку мини-упражнений, которые завершаются крупным проектом – цифровым коллажем, обложкой музыкального альбома или постера. При создании работы учащиеся применяют полученные ранее знания о композиции и цвете, а также учатся аргументировать свои визуальные решения.

6. Типографика и векторная графика в Figma. Шрифт и форма – язык брендов и идентичности. Модуль знакомит с основами типографики: характер шрифта, визуальная иерархия, шрифтовая композиция. Параллельно осваивается векторная составляющая графического редактора Figma: инструменты рисования контуров, работа с опорными точками, создание простых фигур и сложных знаков. Пошагово учащиеся проходят путь от отдельной буквы до целого логотипа и стикерпака для мессенджеров – современного формата, который понятен подросткам. Важной частью является осознание связи между формой, знаком и смыслом, что закладывает основы фирменного стиля..

7. Веб-дизайн в Figma. Учащиеся осваивают основные инструменты графического редактора, принципы построения структуры экрана, сетки, компоненты, учатся создавать простой лендинг сайта. В финале года каждый ученик разрабатывает полную визуальную идентичность для вымышленного мероприятия (концерт, фестиваль, выставка, спортивный турнир, благотворительная акция и т.п.), создает презентацию своего проекта, добавляет краткие комментарии и представляет его на итоговой защите. Это завершающий этап, формирующий навыки саморефлексии, самопрезентации и готовности к дальнейшему профессиональному развитию.

Организационная работа по набору учебных групп – 4 часа

Вводное занятие – 2 ч.

Инструктаж по ТБ. Знакомство с ПК.

Практикум по формированию коммуникативной компетенции.

Беседа о взаимном уважении в коллективе (в процессе игры «Комплименты»), бережном отношении к компьютерному оборудованию и ответственности за его сохранность.

Раздел 1. Введение в графический дизайн и визуальную коммуникацию - 4 ч.

Кто такой графический дизайнер? Профбеседа.

Что такое графический дизайн. Сферы применения и виды дизайна. Профессия дизайнера: задачи и этапы работы. Анализ окружающей визуальной среды. Знакомство с

понятием «референс». Первые практические задания на анализ визуальных объектов. Экспресс-опрос по терминам.

Теория: 2 часов; Практика: 2 часов

Раздел 2. Основы графики, композиции и цветоведения - 10 ч.

Профессия – Иллюстратор. Профбеседа.

Базовые элементы графики: точка, линия, пятно. Характер линии. Композиция: равновесие, симметрия/асимметрия, ритм, контраст, масштаб, акцент. Цветоведение: цветовой круг, основные и составные цвета, тёплые и холодные оттенки, цветовые гармонии (аналоговая, контрастная, триада). Настроение цвета и его связь с эмоциями. Графические упражнения на бумаге: создание композиций из линий, пятен, цветовых сочетаний. Интеграция изученных принципов в итоговую работу модуля. Оформление альбома графических упражнений.

Теория: 4 часов; Практика: 6 часов

Раздел 3. Основы проектного мышления и визуального поиска - 4 ч.

Профессия – Продуктовый дизайнер. Профбеседа

Введение в проектный цикл: постановка задачи (бриф), целевая аудитория. Мозговой штурм и ассоциативные техники. Генерация идей и создание эскизов от руки. Работа с референсами и мудбордами в сети Интернет. Выбор концепции и аргументация. Подготовка и защита мудборда и эскизной концепции перед группой (питч на 3 минуты). Рефлексия и обсуждение.

Теория: 2 часов; Практика: 2 часов

Раздел 4. Искусственный интеллект как инструмент дизайна - 8 ч.

Знакомство с нейросетями (Ideogram.ai, Recraft, Playground AI, Flyvi, Phygital+, Vidu) как инструментом генерации идей: составление промптов, анализ сгенерированных изображений, обязательная авторская переработка. Создание собственного проекта с помощью ИИ.

Теория: 2 часов; Практика: 6 часов

Раздел 5. Основы работы с растровой графикой в Figma - 12 ч.

Интерфейс Figma. Фреймы, слои, сетки. Работа с изображениями: загрузка, обрезка, маски, эффекты, цветокоррекция, плагины. Режимы наложения и фильтры. Создание фотоколлажа. Итоговый проект модуля: цифровой коллаж / постер / обложка музыкального альбома. Подготовка и защита проекта (2–3 минуты).

Теория: 2 часов; Практика: 10 часов

Раздел 6. Типографика и векторная графика в Figma. Работа с простой анимацией - 14 ч.

Профессия – Моушен-дизайнер. Профбеседа.

Основы типографики: шрифты, иерархия, композиция. Векторные инструменты: формы, контуры, объединение. Создание логотипа. Простая анимация в Figma (SmartAnimate). Создание стикерпака для мессенджеров (несколько эмоций, единый стиль). Итоговый проект модуля: логотип + стикерпак. Защита векторных работ.

Теория: 2 часов; Практика: 12 часов

Раздел 7. Веб-дизайн в Figma - 10 ч.

Профессия – UX/UI-дизайнер.

Знакомство с Figma: интерфейс, фреймы, сетки. Компоненты и авто-лейауты. Основы структуры сайта: шапка, основной блок, футер. Создание простого лендинга для своего события (1–2 экрана): заголовок, описание, дата, логотип, кнопка. Сборка портфолио в Figma: размещение всех итоговых работ (коллаж, логотип, стикеры, афиша, паттерн, мокап, лендинг) с подписями и комментариями. Подготовка к итоговой защите: оформление презентации, тренировка выступления (5–7 минут). Итоговая защита курса:

представление портфолио и проекта «Бренд моего события». Ответы на вопросы, рефлексия.

Теория: 2 часов; Практика: 8 часов

Промежуточная аттестация - 2 часа Создание своего портфолио - 2 часа.

Планируемые результаты:

Предметные	Метапредметные:	Личностные:
Учащиеся овладеют основами работы на ПК в практической деятельности: - освоят первоначальные навыки работы с традиционными художественными материалами, графическими редакторами и нейросетями для генерации идей и референсов; - научатся создавать и оформлять простые графические продукты: коллажи, плакаты, афиши, логотипы, стикеры, паттерны, упаковку и презентационную графику; - научатся использовать основные принципы работы со шрифтом и цветом при создании графических композиций; - изучат правила безопасности при работе с инструментами; профессиональную терминологию.	- Сформируют умение осуществлять сотрудничество с педагогом, учащимися; самостоятельно решать практические задачи в процессе выполнения практических графических работ; умение осуществлять самоанализ, самоконтроль и корректировку результатов собственной деятельности.	Проявят личностные качества (аккуратность, трудолюбие, терпение, положительное отношение к труду), необходимые для решения практических задач; правила этики и культуры поведения.

Коллективным результатом реализации программы является представление выставки творческих работ учащихся по заданной теме.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Программой предусмотрено проведение педагогического контроля:

- **Входящая диагностика** - определение начальной подготовки учащегося перед освоением им дополнительной общеразвивающей программы в форме теста для определения уровня готовности учащихся к освоению программы и разделения учащихся на мини группы. Диагностический материал – вопросы для теста, критерии оценивания и таблица фиксации результатов в *Приложении 1*.

- **Тематического** - проводится проверка качества освоения учебного материала по дополнительной общеразвивающей программе учащимися после прохождения разделов в форме защиты и представления своего творческого продукта в рамках творческого проекта (не менее 3 в год).

- **Промежуточная аттестация по итогам освоения программы** - проверка качества освоения дополнительной общеразвивающей программы учащимися проводится в конце учебного года (май) в форме защиты одного творческого продукта в рамках творческого проекта.

Диагностический материал – рекомендации учащимся по разработке творческого

продукта, план защиты продукта в рамках творческого проекта, таблицы результатов
оценивания (Приложение 2-6).

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Учебное занятие строится следующим образом: его начало посвящено рассмотрению теоретического материала. В ходе рассказа, просмотра презентационного материала, лекции или беседы педагога учащиеся получают теоретические знания, которые затем должны реализовать в практических заданиях - упражнениях и творческих проектах. Практические задания выполняются индивидуально каждым обучающимся.

Во время выполнения учащимися практических заданий педагог имеет возможность не только работать с каждым из них поочередно, координировать их деятельность, но и организовать индивидуальный контроль учащихся, выявляя уровень самостоятельности, отмечая успехи. В конце занятия подводятся итоги, обсуждается выполненная работа. Самостоятельную работу учащихся можно организовать парами, мини группами.

Методической основой обучения выбрана технология учебных проектов. В отличие от традиционного процесса обучения она позволяет реализовать творческое сотрудничество педагога и учащегося, интеллектуальное партнерство, активную деятельность со стороны учащего, индивидуальный подход к учащимся через корректировку сложности выбранного учебного проекта. Для создания ситуации успеха учащихся применяются методы: авансирования успешного результата, скрытое инструктирование учащегося, мобилизация активности или педагогическое внушение.

Цифровые образовательные ресурсы: фотографии, видеофрагменты, звукозаписи, символные объекты и текстовые документы и иные учебные материалы, необходимые для организации учебного процесса.

В ходе образовательного процесса в целях эффективности организации учебно-творческой деятельности учащихся педагогом могут быть использованы:

А) следующие приемы и методы:

- объяснительно – иллюстративный, он способствует правильной организации восприятия и первичного осмысления учащимися новой информации с помощью рассказа, демонстрации наглядного материала и технических средств,
- репродуктивный метод, он направлен на формирование умений и навыков посредством выполнения практических упражнений, проведения беседы, повторения пройденного и т.п.,
- метод проблемного обучения помогает педагогу организовать активную самостоятельную деятельность учащихся с целью творческого овладения ими профессиональными знаниями, умениями, навыками.
- метод проекта, он способствует индивидуализации учебного процесса, развитию самостоятельности учащихся, правильному планированию их учебной деятельности и исследовательской работы, продуктивному завершению работы.
- формы деятельности и эвристические методы в сочетании с объяснительно-иллюстративными и репродуктивными методами с учетом возрастных особенностей учащихся среднего школьного возраста.
- компетентностные задания, выполнение которых требует применения имеющихся предметных и общеучебных знаний и умений с целью решения построенной на предметном и жизненном материале проблемной ситуации.

Изучение теории предполагает такие формы проведения занятия, как:

- устное объяснение нового материала с записью ключевых моментов с доски — в конспект в начале занятия;
- устно вопросы «на засыпку», — для закрепления ранее изученного материала в начале каждого занятия;
- показ слайдов по теме занятия с помощью локальной сети или мультимедийного проектора;
- демонстрация выполнения работы по теме занятия со всеми подробностями и пояснениями с помощью локальной сети или мультимедийного проектора.

Практические задания предполагают такие формы проведения занятия, как:

- вслед за теорией — выполнение работы непосредственно на компьютере (на

каждом занятии)

- творческая работа, включающая:
- создание эскиза на бумаге: два-три варианта композиции, проработка отдельных деталей,
- его воплощение на компьютере,
- демонстрацию готового проекта с помощью локальной сети или мультимедийного проектора; последующее обсуждение проекта всей группой и его оценку.

К программе разработан ЭУМК, который имеет следующие разделы:

- Программы (дополнительные общеразвивающие)
- Мониторинг по программе (диагностики, критерии оценивания, таблицы, протоколы).
- Дидактические материалы (содержит подборки видео-уроков, заданий, викторин, загадок, тестов, кроссвордов и т.п.).
- Учебные занятия. Организована по основным темам (КТП к программе, подборки материалов по темам (План-конспекты, технологические карты, презентации, фото и видео-материалы и т.д.)

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Для успешной работы по данной программе необходимы следующие условия:

Кадровые:

Учебный процесс должны организовывать квалифицированные специалисты по предмету, имеющий профессиональное образование и опыт педагогической деятельности.

Техническое оснащение:

Материально техническое:

- Наличие 10 рабочих мест, укомплектованных IBM PC класса с процессором не ниже IntelCore i3 (или аналогичный), оперативная память не менее 8 ГБ, свободное дисковое пространство от 10 ГБ (рекомендуется использование SSD-накопителя), операционная система Windows 10 или 11 (64-разрядная), монитор с разрешением экрана от 1920×1080 пикселей, видеокарта с поддержкой OpenGL 4.0 и WebGL 2.0.;
- Оборудование класса локальной сетью и доступом в INTERNET;
- Наличие программного обеспечения: Windows 10, Figma;
- Учебный кабинет, оборудованный специализированной мебелью в соответствии с возрастом обучающихся столами и стульями, ПК в количестве, соответствующем нормативам наполняемости групп.
- Для демонстрации творческих наград учащихся – стенд с фото-рамками формата А4.

Оборудование общего назначения:

- стенды для выставок работ учащихся;
- столы офисные для работы.

В рабочей зоне педагога должно быть:

- ПК с более высокими техническими характеристиками, чем у учащихся;
- мультимедийный проектор;
- учебная доска для компьютерного класса;
- интерактивная доска.
- цветной принтер для печати готовых работ учащихся.

Требования к учащимся: учащиеся должны посещать учебные занятия и выполнять все практические задания и проектные работы в установленный срок.

Список литературы

Для педагога:

1. Скотт Келби - Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера

2. Кэтрин Айсмэн - Маски и композиция в Photoshop
3. Дэн Маргулис - Photoshop для профессионалов. Классическое руководство по цветокоррекции
4. Сьюзан Уэйншенк - 100 новых главных принципов дизайна

Для детей и родителей:

1. С. Хазова – Компьютерная графика
2. Д. Миронов – Компьютерная графика в дизайне
3. Ян Чихольд – Новая типографика
4. Остин Клеон – Покажи свою работу
5. Хизер Брэдли – Дизайн. Современный креатив

Электронные ресурсы:

1. Дизайн с ИИ: от идеи до готовых проектов : онлайн-курс для детей / Университет СИНЕРГИЯ. - Текст : электронный. - URL: <https://synergy.ru> (дата обращения: 27.07.2026).
2. RenderMagazine : журнал о компьютерной графике и анимации / Render.ru. - Текст : электронный // Render.ru. - URL: <https://render.ru> (дата обращения: 27.07.2026).
3. FigmaforEducation : учебные материалы для К-12 / Figma. - Текст : электронный. - URL: <https://www.figma.com/education/k-12/> (дата обращения: 27.07.2026).
4. TYPE(A)IN : периодическое издание о типографике и графическом дизайне. - Текст : электронный. - URL: <https://typeain.com> (дата обращения: 27.07.2026).
5. PalavaMagazine : журнал о графическом дизайне, фотографии и иллюстрации. - Текст : электронный. - URL: <https://palavamagazine.com> (дата обращения: 27.07.2026).

Тест-опросник на выявление уровня владения компьютерными
программами и ИКТ

Ф.И. _____

1. **Графическим редактором называется программа, предназначенная для:**
 - + Работы с графическими изображениями
 - Работы с диаграммами, графами и графиками
 - Преобразования текстовых данных в картинку
2. **Одной из основных функций графического редактора является:**
 - Ввод информации текстового и графического типов
 - + Создание изображений
 - Перевод изображения на какой-либо язык программирования
3. **Растровый графический редактор предназначен для:**
 - Преобразования текстовой информации и графическую
 - + Создания и обработки изображений, сохраняемых в памяти компьютера в виде набора точек
4. **Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:**
 - Геометрическая фигура
 - Символ (знакоместо)
 - + Точка экрана (пиксель)
5. **Минимальным объектом, используемым в векторном графическом редакторе, является:**
 - + Геометрическая фигура
 - Символ (знакоместо)
 - Точка экрана (пиксель)
6. **Функциями графического редактора являются:**
 - Создание рисунка; изменение рисунка; удаление рисунка
 - Ввод рисунка и текста; манипулирование и изменение введенных рисунка и текста
 - + Создание рисунка и манипулирование им; добавление текста к изображению; работа с палитрой цветов; работа с внешними устройствами ввода-вывода
7. **Какое из перечисленных расширений файлов не относится к графическим объектам?**
 - .png
 - + .dwg
 - .jpg
8. **Укажите отличительную особенность объектов, созданных в векторных графических редакторах:**
 - + Не теряют своих очертаний и четкости при приближении
 - «Рассыпаются» на пиксели (точки) при приближении
 - Могут редактироваться в графическом редакторе любого типа.

- Цветовая модель RGB состоит из цветов:

- Красного, желтого и зеленого
- Голубого, белого и черного
- + Красного, зеленого и синего

- Основными недостатками растровой графики являются:

- + Изображения занимают большой объем памяти; неизбежна потеря качества изображения при его масштабировании
- Сложность создания и редактирования изображений в связи с потребностью проведения определенных предварительных математических вычислений; для установки графических редакторов растрового типа требуются мощные вычислительные машины
- Некорректная передача некоторых цветов; не всякое изображение можно представить в растровой форме

- Для растрового изображения наибольшее качество отмечается в формате с расширением:

- .png
- + .jpeg
- .gif

- Дайте определение компьютерной графики.

- Изображения и чертежи, хранящиеся в памяти ЭВМ
- + Раздел информационных технологий, посвященный проблемам получения графических объектов на ЭВМ
- Раздел изобразительного искусства, занимающийся созданием изображений при помощи ЭВМ

Оцените свой уровень владения ПК:

продвинутый пользователь (самостоятельно могу устранить проблемы с программами, операционной системой) – 4

уверенный пользователь (помимо офисных программ могу работать с другими программами и периферийными устройствами) – 3

пользователь (умею работать в офисных приложениях (Word, PowerPoint), пользоваться принтером) – 2

новичек (могу включить или выключить компьютер, вводить и сохранять текст) - 1 не умею – 0

1 группа - учащиеся, набравшие от 0 до 7 баллов

2 группа - учащиеся, набравшие больше 8 баллов

Таблица: «Результаты опроса учащихся на выявление уровня владением компьютерными программами и ИКТ»

№	Ф.И. учащихся	Кол-во баллов	группа

Таблица: «Результаты освоения программы учащимся»

№	Ф.И. учащихся	Вид контроля					
		Входящий	Тематический	Тематический	Тематический	Тематический	Промежуточный
1							
2							

Таблица: «Результаты оценивания качества творческих продуктов в рамках творческого проекта» для тематического контроля (педагогом и учащимися)

№	Ф.И. учащихся	Защита творческого проекта					Итого	Результат
		Наличие названия изготавливаемого продукта, обоснование выбора (0 – 1 балл)	Наличие развернутого рассказа об этапах подготовки и изготовления продукта (0 – 3 баллов)	Характеристика творческого продукта (количество слоев, Характеристика применяемых инструментов, приемов работы) (0 – 3 баллов)	Качество и аккуратность (0 – 3 баллов)	Представление творческого продукта (0 – 3 баллов)		
1								
2								
3								
4								
5								

Высокий уровень –10 – 15 баллов

Средний уровень – 5 - 9 баллов Низкий

уровень – 0 - 4баллов

Таблица: «Результаты оценивания качества творческого продукта в рамках творческого проекта»

для проведения промежуточной аттестации (педагогом и внешними экспертами)

[illegible]

4									
5									

Высокий уровень – 12 – 16 баллов

Средний уровень – 7 - 12 баллов

Низкий уровень – 0 - 6 баллов

Приложение 5

План защиты творческого продукта учащимся в рамках творческого проекта

1. Озвучить выбранную тему проекта и обосновать её выбор.
2. Рассказать, что послужило источником для разработки идеи и описаний для изготовления работы?
3. Представить эскиз работы и аргументировать его композиционное и цветовое решение.
4. Характеристика применяемых инструментов: кисти, маски, слои и т.д. применяемое оборудование.
5. Характеристика творческого продукта (структура логотипа, построение афиши, принцип создания паттерна, особенности мокапа и организация лендинга).
6. Где можно использовать данный проект?
7. Что нового узнали, чему научились в процессе реализации творческого проекта.
8. В чем выражается ваше авторство (например: внесение изменений в изготовление продукта, разработка своей цветовой схемы, добавление дополнительных деталей, оформление и т.д.).
9. Оформить защиту.

МОДУЛЬ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ВОСПИТАНИЯ

Пояснительная записка

Современный национальный воспитательный идеал – это высоконравственный, творческий, компетентный гражданин России, принимающий судьбу Отечества как свою личную, осознающий ответственность за настоящее и будущее своей страны, укорененный в духовных и культурных традициях многонационального народа Российской Федерации и бережно сохраняющий историю, и культуру своей малой родины. Через опыт творческой деятельности у учащихся формируется представление о значимости русской культуры и науки в жизни современного человека.

Базовые ценности нашего общества - патриотизм, созидательный труд, историческая память и преемственность поколений, высокие нравственные идеалы. Цель воспитания в ТО «Школа графического дизайна» исходит из воспитательного идеала, а также основывается на базовых для нашего общества ценностях.

Цель модуля рабочей программы воспитания: создать условия для воспитания эмоционально-эстетического восприятия действительности и художественного вкуса средствами графического дизайна, искусства и культурной коммуникации.

Задачи воспитания:

- формирование **нравственного самоопределения** учащихся, национальной гордости за русскую культуру и науку,
- **овладение учащимися нормами общественной жизни и культуры** через коллективную деятельность и различные формы коммуникации.

Технология воспитания: технология коллективного творческого воспитания И. П. Иванова. Технология коллективного творческого воспитания – это такая организация совместной деятельности взрослых и детей, при которой все участвуют в коллективном творчестве, планировании и анализе результатов КТД.

Главная цель КТД – это совместная деятельность детского коллектива, направленная на создание нового общего или индивидуального творческого продукта. Коллективное творческое дело предполагает совместную деятельность детей, при которой они учатся проявлять терпение к чужому мнению и идеям, доброжелательным взаимоотношениям в коллективе.

Формы работы: практикум, беседа, интерактивная игра, экскурсия, мастер-класс,

Форма реализации модуля программы воспитания: традиционная

Календарь реализации модуля программы воспитания
на 2026 – 2027 уч. год

Месяц	Мероприятие воспитательной направленности
Декабрь	Космический дизайн. Оформление Дворца к Новому году.
Март	Шоу проектов «Это –космос»

Этапы реализации КТД

«Космический дизайн. Оформление Дворца к Новому году»

№	Этап реализации	Содержание	Месяц
1	Планирование. Беседа. Эскиз-сессия.	Определение идеи оформления. Эскиз-сессия. От каждого – идея! Обсуждение. Отбор лучших вариантов.	Сентябрь
2	Подготовка материально-технической базы. Практикум. Дизайн-проект.	Работа над дизайн-проектом. Оформление эскизов в единую концепцию. Согласование с администрацией учреждения. Составление сметы (материалы). Распределение задач.	Октябрь
3	Мастерская художника-оформителя. Мастер-класс по	Создание декораций и арт-объектов в соответствии с поставленной задачей. Работа в материале по подготовленным ранее	Ноябрь.

	изготовлению арт-объектов в материале.	эскизам.	
4	Оформление. Практикум «Создание фотозоны». Совместная фотосессия.	Совместное оформление интерьера Дворца творчества в соответствии с дизайн-проектом. Развеска и расстановка созданных арт-объектов. Проведение совместной фотосессии. Размещение фотографий в сообществе Школы дизайна.	Декабрь
5	Подведение итогов. Рефлексия.	Обсуждение результатов. Анализ успехов и недочетов. Поощрение самых активных участников (сертификаты, сладкие призы).	Декабрь

Этапы реализации КТД «Шоу проектов «Это – космос».

№	Этап реализации	Содержание	Месяц
1	Разработка сценария. Творческая встреча с режиссером (хореографом).	Создание сценического образа. Искусство двигаться. Подбор музыкального сопровождения для каждой группы учащихся. Коллективное решение сценических задач в соответствии с тематикой созданных творческих продуктов в рамках проекта.	Январь
2	Репетиция. Мастер-класс с хореографом.	Инструктаж по технике безопасности и правилам поведения во время мероприятия Репетиционная деятельность. Создание целостного номера для дефиле в каждой группе учащихся.	Февраль
3	Проведение мероприятия «Шоу проектов» Дефиле на сцене.	Анонс на сайте Дворца и в родительских чатах. Афиши. Приглашение гостей (родителей, одноклассников). Проведение мероприятия.	Март
7	Подведение итогов. Рефлексия. Круглый стол.	Обсуждение мероприятия. Анкетирование участников. Размещение фотоотчёта на сайте Дворца Успеха и в соцсетях.	Апрель

Планируемые результаты

- осознанное, уважительное отношение к истории, науке, культуре, традициям, ценностям России.
- умение работать в команде, готовность к сотрудничеству;
- наличие таких качеств, как воля, целеустремленность, креативность, инициативность, эмпатия, трудолюбие, дисциплинированность.
- опыт творческого самовыражения в искусстве, знакомство с космосом как источником вдохновения.

Мониторинг осуществляется через наблюдение, анкетирование учащихся, фиксирование участия детей в коллективно– творческих делах.

Профориентационная модель

Профориентация является важной частью образовательного процесса. Это помощь выпускникам с определением их карьерных целей, выбором профессии и направлением обучения.

Цель: сформировать профессиональную ориентацию обучающихся, их профессиональное самоопределение.

Задачи профориентационного модуля:

- познакомить учащихся с актуальными творческими и техническими профессиями: графический дизайнер, иллюстратор, продуктовый дизайнер, моушен-дизайнер, UX/UI-дизайнер;
- развить интерес к профессиональной деятельности в области компьютерной графики;
- сформировать первичные практические навыки через выполнение профессиональных проб.

Формы и методы работы по формированию профессионального самоопределения учащихся:

Реализация профориентационной модели осуществляется посредством трёх взаимосвязанных форматов работы: профориентационного занятия, профориентационной беседы и профессиональных проб.

Профессиональные пробы

Наименование Раздела / темы	Профессия	Модель профориентаций		Кол-во часов	Результат
		теоретическая	практическая		
Выполнение итогового творческого проекта.	Графический дизайнер	Обзор профессий в сфере графического дизайна	Защита итогового творческого проекта с опорой на профессию в сфере графического дизайна.	2 ч	Умение самостоятельно разработать и воплотить художественный проект в соответствии с алгоритмом необходимых действий