

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

РАССМОТРЕНО:

Заседание МС

МАУ ДО «ДТДиМ» МО г. Братска

Протокол № 15

от « 08 » июня 2026 г.

Зам. директора по НМР,

_____ Д. В. Стрельникова

УТВЕРЖДЕНО:

Приказ № 731

от « 11 » июня 2026 г.

Директор МАУ ДО «ДТДиМ»

МО г. Братска

_____ О.В. Мельник

**Дополнительная общеразвивающая программа
«Графический дизайн»**

Направленность – техническая

Срок реализации – 2 года

Возраст учащихся – 12-17 лет

Уровень – базовый, продвинутый

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00ЕС41А4900ЕВ6С7С299В691822СААС21F
Владелец: МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ "ДВОРЕЦ
ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ" МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА БРАТСКА
Действителен: с 07.05.2025 до 31.07.2026

Автор-разработчик:

педагог дополнительного образования

Кушнерчук С.И.

г. 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 – базовый. Предполагает участие в постановке и решении таких заданий и задач, для которых необходимо использование специализированных предметных знаний, концепций. Расширяет материал начального уровня, доказывает, иллюстрирует и конкретизирует основное знание, показывает применение понятий. Этот уровень несколько увеличивает объем сведений, помогает глубже понять основной материал, делает общую картину более цельной. Требуется глубокое знание системы понятий, умения решать проблемные ситуации в рамках программы.

Уровень программы - продвинутый. Предполагает участие в постановке и решении таких заданий и задач, для которых необходимо использование сложных, специализированных предметных знаний, концепций. Существенно углубляет материал, дает его логическое обоснование, открывает перспективы творческого применения. Данный уровень позволяет ребенку проявить себя в дополнительной самостоятельной работе. Требуется умения решать проблемы в рамках программы и смежных программ посредством самостоятельной постановки цели и выбора программы действий.

В программах **технической направленности** осуществляется ознакомление с государственной символикой с учетом возрастных особенностей учащихся с использованием объяснительно-иллюстративных (рассказ, беседа), частично-поисковых, игровых, проектных, мультимедийных методов, приемов цифрового конструирования.

В программу включено формирование функциональной грамотности, а именно креативного мышления, как способность человека к продуктивному творческому подходу и умение смотреть на вещи с уникальной точки зрения, замечать неочевидные закономерности, подходить к решению проблем нетрадиционно и использовать воображение при выполнении задач.

Эта способность человека предполагает продуктивно участвовать в процессе **выработки, оценки и совершенствования** идей, направленных на получение:

- инновационных (новых, новаторских, оригинальных, нестандартных, непривычных) и эффективных (действенных, результативных, экономичных, оптимальных) решений, и/или
- нового знания, и/или
- эффектного (впечатляющего, вдохновляющего, необыкновенного, удивительного и т.п.) выражения воображения.

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.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы состоит в формировании устойчивого интереса учащихся не только к графическому дизайну, но и к личностному самосовершенствованию, художественно-творческой и коммуникативной деятельности, и помогает приобрести первоначальный социальный опыт, дает необходимые знания, развивает определенные навыки и умения, создает условия для творческого самовыражения личности учащегося, осуществляет психологическую и практическую подготовку к труду. Результаты труда можно ощутить непосредственно.

Отличительные особенности программы

В настоящее время ИТ технологии прочно вошли в нашу жизнь. Компьютерная графика внедрилась во все сферы нашей деятельности и играет огромную роль в жизни современного делового человека, поэтому индустрия графического дизайна, как части компьютерной графики, развивается стремительно, требует молодых талантливых специалистов способных удовлетворить самый взыскательный художественный вкус.

Программа «Графический дизайн» направлена на приобретение учащимися знаний, умений и навыков по выполнению графических проектов способами компьютерных технологий, овладение способами применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности.

Для успешного решения проектных задач учащемуся необходимо освоить все основные закономерности формальной композиции и уметь пользоваться этими средствами для сознательного подхода к дизайнерскому творчеству.

Цель программы базового уровня: развитие творческих способностей, умений и навыков учащихся в области графического дизайна.

Цель программы продвинутого уровня: совершенствование умений и навыков в области графического дизайна, способствующих самовыражению учащихся в творческой деятельности.

Задачи:

Базовый	Продвинутый
Образовательная	
Учащийся: - сможет расширить знания, умения и навыки в области графического дизайна; - обучится приемам работы в различных техниках, в т.ч. и комбинированных; - научится работать с инструментами по созданию продукта (мышь, планшет); - научится определять вид дизайна по техническому заданию; - расширит свои знания о приемах работы в разных видах техники исполнения графического дизайна; - обучится приемам собственного стиля.	Учащийся: - обучится навыкам работы с программой AdobePhotoshop с использованием дополнительных расширений и возможностей (камера RAW); - научится создавать реалистичные объекты с учетом правил построения и светового оформления; - обучится умению объективно осуществлять самоанализ уровня развития своих специальных навыков в области графического дизайна.
Развивающая	
Учащийся: - разовьет индивидуально-познавательную сферу (восприятие, ощущение, внимание, память, воображение); - разовьет коммуникативные навыки; - разовьет креативные (творческие) способности;	Учащийся: - разовьет чувства красоты и гармонии, индивидуальности и стиля; - разовьет деловые качества: самостоятельность, ответственность, активность.

- разовьет умение и навыки самоанализа, самоконтроля.	
Воспитательная	
воспитывать эмоционально-эстетическое восприятие действительности и художественный вкус средствами графического дизайна, изобразительного искусства и культурной коммуникации	воспитывать эмоционально-эстетическое восприятие действительности и художественный вкус средствами графического дизайна, изобразительного искусства и культурной коммуникации

Адресат программы: учащиеся 12-17 лет, у которых складывается ориентация на сферу будущей профессиональной деятельности, 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 в специальных учебных заведениях, лицеях, колледжах.

Срок реализации программы, форма обучения.

Форма обучения – групповая. Количественный состав групп - 10 чел.

Формирование групп проводится в соответствии с возрастом учащихся.

Срок реализации программы 2 года с общим количеством часов на двух уровнях – 288.

Принцип зачисления на уровни программы:

Базовый уровень дополнительной общеразвивающей программы «Графический дизайн» рассчитан на учащихся с 12 лет. Зачисление на базовый уровень происходит или после обучения на стартовом уровне по программе «Введение в графический дизайн», или по итогам собеседования с педагогом (владение умениями работы на компьютере).

Срок реализации 1 уровня 1 год, с общим количеством часов 144, 2 раза в неделю по 2 часа.

По окончании данного уровня учащиеся имеют возможность продолжить обучение на продвинутом уровне по ДОП «Графический дизайн».

Продвинутый уровень

Продвинутый уровень ДОП «Графический дизайн» для учащихся 13-17 лет, которые прошли успешно 1 уровень (базовый) по ДОП «Графический дизайн», или по итогам собеседования с педагогом (владение умениями работы на компьютере).

Срок реализации программы 1 год, с общим количеством часов 144, 2 раза в неделю по 2 часа. Длительность учебного часа – 45 минут, перерыв 10 минут.

Прохождение каждой новой теоретической темы предполагает постоянное повторение пройденных тем, обращение к которым диктует практика.

На каждый уровень программы предоставляется возможность включения в группу детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов при создании специальных условий с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий учащихся в соответствии с заключением психолого-медико-педагогической комиссии.

В программе «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.

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 профорientационную деятельность.

Учитывая требования компетентностного подхода в обучении, в рамках реализации программы разработана программа компетентностного компонента, включающая дополнительно – развивающие мероприятия за рамками часов учебной деятельности, целью проведения которой является совершенствование 4К компетенций учащихся (Приложение 8).

Метод, прием	Цель использования	Описание действий педагога	Раздел программы, тема, вид деятельности
-------------------------	---------------------------	-----------------------------------	---

Метод творческого проекта (основополагающий метод при реализации 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 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 (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 вопросы.	Представление творческой работы.

Одной из отличительных особенностей программы является то, что она построена на принципе разноуровневости:

- **базовый уровень** знакомит учащихся с профессией дизайнера. Он построен на формирование знаний, умений и навыков в области графического дизайна; на освоение правил, которые научат создавать работы по заданной тематике и критериям в различных стилях (коллажирование, обработка фотографий, основы композиции, основы графического рисунка). Учащиеся приобретут базовые знания по теории и технологии работы с ПК и дополнительными аксессуарами (графический планшет).

- **продвинутый уровень** для учащихся, которые желают получить дополнительный опыт в практической деятельности по графическому дизайну; получить знания по созданию сложных объектов при помощи рендеров и специальных возможностей камеры RAW. Данный уровень направлен на формирование дополнительных навыков по работе с графической программой.

Программа позволяет получить возможность профессиональной пробы - на практике выполнить все изученное и поучаствовать в выставках, т.е. получить «творческий продукт».

Формы занятий: учебные и практические занятия, лекция, видео и мультимедиа занятия. Практические занятия проходят как в парах, так и индивидуально, так и групповые занятия.

Типы занятий: изучение новой информации, занятия по формированию новых умений, обобщение и систематизация изученного, практическое применение знаний, умений (закрепление), комбинированные занятия (теория – практика). В основе программы лежат практические занятия.

Разные типы и формы занятий создают условия для развития познавательной активности, повышения интереса учащихся к обучению.

Методы обучения, применяемые в обучении, можно классифицировать следующим образом:

по источнику получения знаний:

- наглядные: показ видов графического дизайна, его стилей, элементов, демонстрация различных видов графики, дидактических пособий, тематических папок по

изучаемой теме, работа с каталогами, просмотр видео и мультимедиа материала, наблюдение за творческим процессом;

- словесные: рассказ, беседа, обсуждение и высказывание своей точки зрения, обмен впечатлениями после экскурсий, объяснение нового материала по темам программы;

- практические: выполнение работ и упражнений по заданию педагога, работа с тестами, анкетами, участие в социальных акциях.

по типу познавательной деятельности:

- объяснительно-иллюстративный (предлагается образец дизайна, который учащиеся рассматривают, анализируют);

- исследовательско-поисковый (поиск самостоятельного решения творческих замыслов, выбор соответствующих техник дизайна);

- игровой (игра «Ассоциации», «Объединение профессий» и другие).

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

- игровые 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.

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 убежденность в том, что его учащийся обязательно справится с поставленной задачей.	«У вас обязательно получится...»

Формы обучения: индивидуальная, парная, групповая.

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 детьми 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 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.)

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

**Учебный план
Базовый уровень**

№	Название разделов	Количество часов				Форма промежуточной аттестации
		всего	теории	практики	При дистанционном обучении	
	Вводное занятие. Правила ТБ.	2	2	-	2	
	Входящий контроль	2		2	2	творческое задание
1.	Основы фотошопа	12	6	6	16	
2.	Работа с фотографией	38	16	22	38	
3.	Художественный фотошоп	40	18	22	40	
4.	Типографика	12	6	6	8	
5.	Анимация	34	12	22	38	
	Промежуточная аттестация	2	-	2	2	Защита творческого продукта
	Создание своего портфолио	2	-	2	2	
	ИТОГО ОБЩЕГО:	144	58	86	144	

Календарный учебный график

Раздел / месяц	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
Вводное занятие	2								
Входящий контроль	2								
Основы фотошопа	12								
Работа с фотографией	2	18	14	4					
Художественный фотошоп				14	12	14			
Типографика							12		
Анимация							6	16	12
Промежуточная аттестация									2
Создание своего портфолио									2
Всего	18	18	14	18	12	14	18	16	16

**Учебный план
Продвинутый уровень**

№	Название разделов	Количество часов				Форма промежуточной аттестации
		всего	теории	практики	При дистанционном обучении	

	Вводное занятие. Правила ТБ.	2	2	-	2	
	Входящий контроль	2		2	2	творческое задание
1.	Дополнительные функции фотошопа	12	6	6	16	
2.	Художественная обработка фотографии	38	16	22	38	
3.	Основы художественной иллюстрации	12	6	6	40	
4.	Художественная иллюстрация	40	18	22	8	
5.	Коммерческая и игровая иллюстрация	34	12	22	38	
	Промежуточная аттестация	2	-	2	2	Защита продукта
	Создание своего портфолио	2	-	2	2	
	ИТОГО ОБЩЕГО:	144	58	86	144	

Календарный учебный график

Раздел / месяц	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
Вводное занятие	2								
Входящий контроль	2								
Дополнительные функции фотошопа	12								
Художественная обработка фотографии	2	18	14	4					
Основы художественной иллюстрации				12					
Художественная иллюстрация				2	12	14	12		
Коммерческая и игровая иллюстрация							6	16	12
Промежуточная аттестация									2
Создание своего портфолио									2
Всего	18	18	14	18	12	14	18	16	16

Содержание программы

На теоретических занятиях учащиеся узнают об истории графического дизайна, о современных требованиях к профессии дизайнера и диджитал проектировщика, о новейших технологиях компьютерной графики. Предоставляется возможность закрепить на практике все представленные теоретические темы программы, что существенно влияет на восприятие и усвоение материала учащимися.

На практических занятиях формируются компетенции в выполнении коллажей, афиш, иллюстраций, обработки объектов и созданий персонажей, приобретается начальный опыт профессии дизайнера, воспитывается дисциплинированность, любовь к профессии, уверенность в своих силах. Практические задания строятся так, чтобы не фиксировать слабые стороны учащегося, а подчеркивать сильные, укреплять его веру в себя, давая возможность ему быть успешным.

В содержание занятий включены задания, направленные на развитие "4К" учащихся: критическое мышление, креативность, коммуникация и коллаборация. Проектная деятельность учащихся также способствует формированию навыков 4 «К».

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.

Базовый уровень «Графического дизайна»

ДОП «Графический дизайн» базового уровня обучения включает в себя 5 разделов:

1. Основы фотошопа. Компьютерная графика - область деятельности, в которой компьютеры используются в качестве инструмента, как для синтеза (создания) изображений, так и для обработки визуальной информации, полученной из реального мира. Теория изобразительного искусства как теория предметного изображения на плоскости. Два непереносимых условия создания гармонии: равновесие, единство и соподчинение. Художественный образ. Ассоциация – психологическая связь представлений о различных предметах и явлениях, выработанных жизненным опытом. Эмоции, чувства и средства их выражения. Ассоциативная композиция.

Учащиеся знакомятся с видами композиции: фронтальная композиция, объемная композиция, глубинно-пространственная композиция. Наиболее удобный для восприятия вид информации – информация графическая. Ассоциация, ассоциативное восприятие. Средствами выражения художественного образа – форма. Элементами организации плоскостной композиции: точка, линия, пятно. Линия как одно из средств композиции. Виды линий. Динамичность линии, главные линии в композиции – вертикаль и горизонталь.

2. Работа с фотографией. Цвет является выражением художественного образа. Учащиеся знакомятся с основными характеристиками цвета, цветовых контрастах, смешении цветов, колорите, цветовой гармонии, цветовом языке, цветовой гармонии и цветовой культуре. Учатся обработке фотографий и созданию коллажей.

3. Художественный фотошоп. Создание рисованных с помощью инструментов «кисти» изображений или обработка фотографий под реалистичную живопись развивает творческое мышление и является выражением художественного образа.

4. Типографика. Значение шрифта играет огромную роль в работе дизайнера. Учащиеся знакомятся с графическим оформлением текста посредством набора и верстки с использованием специальных норм и правил. Классификацией шрифтов: антикварные (шрифты с засечками), рубленые (шрифты без засечек), специфические (декоративные шрифты). Основными характеристиками шрифта: гарнитура, насыщенность, пропорции, кегль (размер шрифта), интерлиньяж (расстояние между линиями строк), кернинг (интервал между символами), выключка (размещение текста в параграфе). Основами современного алфавита и письма. Текстовыми композициями. С ролью заголовка и иллюстрации, цветовым акцентированием. Понятием «фирменный стиль», знак, логотип. Именно поэтому типографика является неотъемлемой частью дизайна и оформительского искусства. Проектируется реклама, вывески, фирменный стиль, буклеты.

5. Анимация. Создание короткометражных мультипликационных зарисовок играет большую роль в творческом развитии личности. В настоящее время анимированные изображения играют большую роль в создании графического дизайна, поскольку позволяют создать мини-ролики с движением объекта.

Вводное занятие. Правила ТБ - 2 ч.

Беседа о взаимном уважении в коллективе, бережном отношении к компьютерному оборудованию и ответственности за его сохранность.

Входящий контроль- 2 ч.

Этическая беседа «Как давать конструктивную критику и не обижать других» (при обсуждении работ).

Практикум по формированию коммуникативной компетенции. Формирование Творческого объединения.

Раздел 1. Основы фотошопа - 12 ч.

Беседа «Правила дружной команды» – как договариваться, слушать друг друга, уважать чужое мнение (в процессе парной работы).

Знакомство с программой и программным обеспечением. Основы работы Photoshop. Инструменты рисования. Цветоделение: CMYK и RGB. Правила «золотого сечения» и «триады». Работа с простым объектом: методы выделения и вырезания объекта. Отделение выбранных частей. Работа со слоями: группировка и структурирование слоев. Параметры наложения. Применение эффектов к слоям и объектам. Способы комбинирования. Использование градиентов и заливок. Создание шаблонов. Для развития креативности и критического мышления учащиеся выполняют задания „Подходит, не подходит“ (выявление несочетаемых свойств предметов) и „Друдл-разминку“ (многозначная интерпретация абстрактных линий), а также участвуют в игре „Критик в действии“, где учатся аргументированно анализировать визуальные решения.

Теория: 6 часов; Практика: 6 часов

Раздел 2. Работа с фотографией - 38 ч.

Профессия – ретушёр. Профбеседа.

Беседа «Почему дизайнеру важно уважать чужой труд» (авторское право, плагиат, использование чужих фотографий).

Изучение методов обработки изображений. Знакомство со способами обработки фотографий и их практическое применение. Регулировка яркости и контрастности с помощью уровней; насыщенность фотографии; цветокоррекция. Изучение техники фотомонтажа. Маски. Применение и удобство использования. Работа с камерой RAW, изучение света и основ ретуши. Изучение стиля «Авангард». Для развития креативности, критического мышления и кооперации, учащиеся выполняют творческое задание „Преврати предмет в персонажа“ (дорисовка к реальному объекту нарисованных деталей), а также участвуют в групповом мозговом штурме „Новогодний коллаж-парадокс“, где учатся передавать смысл через неочевидные символы.

Теория: 16 часов; Практика: 22 часов

Раздел 3. Художественный фотошоп - 40 ч.

Профессия – цифровой иллюстратор. Профбеседа.

Беседа «Красота и гармония в цифровом рисунке» – формирование эстетического вкуса. Игра «Критик в действии» – учимся аргументированно анализировать работы других и принимать обратную связь.

Знакомство с масками слоя. Техника cell-shading (сел-шейдинг). Ее характерные особенности и цели применения. Простейшее рисование. Техника line-art (лайн-арт). Монохромные изображения. Техника pixel-art (пиксел-арт). Рисование в технике пиксел. Создание анимационного героя (стили: «комикс», «аниме», «pop-art»). Создание космических сюжетов. Методы комбинирования для создания сложных коллажей.

Художественная работа (стили: «гуашь», «акварель», «пастель»). Изучение техники иллюстраций. Для развития креативности, критического мышления и кооперации предусмотрено занятие по созданию стикерпака „Эмоциональный монстрик“ (развитие навыков рисования кистями, передача эмоций через простые формы). Также выполняются упражнения на разработку неожиданного комикс-сюжета.

Теория: 18 часов; Практика: 17 часов; Социальный проект - 5 ч.

Кооперация, коммуникация и креативность в мини-проекте «Новогодний дизайн».

Раздел 4. Типографика - 12 ч.

Профессия – Графический дизайнер. Профбеседа.

Беседа «Как шрифт влияет на настроение и восприятие» – эстетическое воспитание.

Обсуждение «Правила этики в дизайне: не копировать, а вдохновляться».

Мини-выставка лучших визиток и буклетов – воспитание гордости за результат, уважения к творчеству товарищей.

Изучение основ типографики. Правильный подбор шрифта и его цветового значения. Создание визиток, буклетов, афиш. Фирменный стиль.

Теория: 6 часов; Практика: 6 часов

Раздел 5. Анимация - 34 ч.

Профессия – Моушн-дизайнер. Профбеседа.

Беседа «Терпение и аккуратность при покадровой съёмке» – воспитание усидчивости, ответственности.

Беседа «Что такое хорошо и что такое плохо в анимации» (на примере работ известных мультипликаторов).

История анимации. Инструменты анимации, ее виды и программы. Принципы построения анимации и ее раскадровки. Создание простой покадровой анимации. Инструмент «марионетка». Теория сложной анимации: теория расчета движения, упреждение. Создание сложного анимированного gif изображения. Задания на развитие креативности - учащиеся разрабатывают раскадровку „Нерассказанной истории“.

Теория: 12 часов; Практика: 22 часов

Промежуточная аттестация - 2 часа

Представление итоговых работ – воспитание уверенности в себе, умения публично представлять результат.

Создание своего портфолио - 2 часа

Профориентационное занятие «Топ профессий в графическом дизайне»

Выставка портфолио в кабинете – воспитание гордости за коллективный труд, уважения к работам каждого.

Продвинутый уровень «Графического дизайна»

Программа «Графический дизайн» продвинутого уровня обучения включает в себя 5 разделов:

1. Дополнительные функции фотшопа. Учащиеся знакомятся с дополнительным интерфейсом программы, возможностями его «прокачки» и созданию своих собственных кистей.

2. Художественная обработка фотографий. Возможность создавать параллельный мир в фотографиях через сложную обработку с применением фотореалистичных эффектов. Учащиеся смогут обрабатывать фотографии в различных стилях, приближающих фотоколлажи к реалистичности фантазийной обработки.

3. Основы художественной иллюстрации. Учащиеся узнают стили и виды художественной графической иллюстрации и сферы ее применения.

4. Художественная иллюстрация. Создание рисованных с помощью инструментов «кисти» изображений развивает творческое мышление и является выражением художественного образа.

5. Коммерческая и игровая иллюстрация. В настоящее время увеличивается спрос на коммерческую и игровую иллюстрацию. Учащиеся знакомятся с видами коммерческой иллюстрации, сферами ее применения и стилями отрисовки.

Вводное занятие. Правила ТБ. - **2 ч.**

Повторение правил командной работы, беседа о взаимной ответственности.

Входящий контроль - **2 ч.**

Беседа «Как стать профессионалом: самодисциплина и самоанализ».

Практикум по формированию коммуникативной компетенции.

Раздел 1. Дополнительные функции фотошопа - 12 ч.

Обсуждение «Плагат и вдохновение – где грань?».

Изучение создания скрытых возможностей фотошопа, создание своей рабочей среды: создание своих кистей, фонов, шаблонов.

Теория: 6 часов; Практика: 6 часов

Раздел 2. Художественная обработка фотографий- 38 ч.

Профессия – Фотохудожник. Профбеседа.

Совместная фотосессия – воспитание чувства причастности к общему делу.

Изучение методов обработки изображений. Изучение способов сложного комбинирования. Создание атмосферы окружающей среды, необычное применение градиентов и заливок. Создание своих шаблонов и tutorиалов. Изучение стиля «Авангард» Для развития креативности, критического мышления и кооперации, учащиеся анализируют неудачные дизайн-решения в упражнении „Дизайн-детектив“ и создают собственные кисти на основе случайных форм.

Теория: 16 часов; Практика: 22 часов

Раздел 3. Основы художественной иллюстрации - 12 ч.

Беседа «Русские художники-иллюстраторы: традиции и современность» – патриотическое воспитание.

Изучение основ художественной иллюстрации: стилей, форм, видов штриха. Изучение наборов палитр и кистей. Изучение светотеней, форм. 2D и 3D эффектов, глубины и объема изображения. Использование tutorиалов. Работа со скетчем. Задание на Критическое мышление: «Разбор стиля»

Теория: 6 часов; Практика: 6 часов

Раздел 4. Художественная иллюстрация - 40 ч.

Профессия – Иллюстратор. Профбеседа.

Беседа «Русские художники-иллюстраторы: традиции и современность» – патриотическое воспитание.

Изучение техники иллюстраций. Работа с фонами. Создание окружения и персонажей. Создание своего стиля и техники рисования. Задание на Коммуникацию и Кооперацию: «Коллективная книга иллюстраций» Группа из 3–5 человек создаёт серию иллюстраций к одному короткому тексту. Каждый участник делает свою иллюстрацию, но в едином стиле (цветовая палитра, техника, характер линий). В конце группа представляет проект, каждый рассказывает о своей странице.

Теория: 18 часов; Практика: 22 часов

Раздел 5. Коммерческая и игровая иллюстрация - 34 ч.

Беседа «Ответственность дизайнера перед обществом» (социальная реклама, экологическая тематика).

Итоговая выставка «Космический дизайн» – воспитание гордости за личный и коллективный вклад.

Изучение основ рынка игровой индустрии и рекламного окружения. Создание персонажей под брэнд. Задание на креативность: Хуманизация предметов.

Теория: 12 часов; Практика: 22 часов

Промежуточная аттестация – 2 часа

Защита итогового проекта с приглашением родителей и внешних экспертов.

Создание своего портфолио – 2 часа

Круглый стол «Мои планы в дизайне» – профориентационная рефлексия.

Планируемые результаты:

Базовый	Продвинутый
Предметные	
Учащиеся овладеют основами графического дизайна в практической деятельности: - познакомятся с оборудованием (ПК, планшет); с технологией определения цвета и света; золотого сечения; - узнают основы в области композиций, дизайна, формообразования. - изучат правила коррекции фотографий, правильном построении композиции, технологию выполнения определенных задач, заложенных в будущий продукт. - изучат правила безопасности при работе с инструментами; профессиональную терминологию;	Учащиеся овладеют основами графического дизайна в практической деятельности: - ознакомятся с анатомией и физиологией предметов, животных, людей; с правилами и средствами, необходимыми для создания итогового продукта; - научатся создавать изображения, печатную продукцию; - научатся создавать анимированные gif изображения.
Метапредметные	
• Разовьёт индивидуально-познавательную сферу: устойчивое внимание, зрительную память, воображение, пространственное мышление. • Овладеет навыками самоанализа и самоконтроля: сможет находить ошибки в своей работе и исправлять их. • Научится работать в группе, аргументировать свои идеи, слушать и понимать других. • Проявит креативные способности: сможет генерировать нестандартные решения в рамках заданной темы.	• Разовьёт чувство красоты, гармонии, индивидуальности и стиля как часть аналитического и проектного мышления. • Сформирует деловые качества: самостоятельность (планирование работы без внешнего контроля), ответственность (соблюдение сроков, качество исполнения), активность (инициативность в конкурсах и обсуждениях). • Научится находить, анализировать и использовать профессиональную информацию для решения творческих задач.
Личностные	
• Сформирует начальный уровень эстетического вкуса и чувства стиля. • Будет испытывать интерес к визуальной культуре и искусству, стремиться к самореализации через творчество. • Продемонстрирует эмоционально-эстетическое восприятие действительности средствами графического дизайна и культурной коммуникации. • Проявит аккуратность, трудолюбие, целеустремлённость, положительное отношение к труду.	• Воспитает коммуникативную культуру: внимание и уважение к людям, терпимость к чужому мнению. • Продемонстрирует высокий художественный и эстетический вкус в цифровых работах. • Сформирует умение организовывать деятельность на основе договорённости и взаимной поддержки, работать в команде над общим проектом. • Проявит чувство ответственности за результат не только личный, но и коллективный.

Коллективным результатом реализации программы является представление выставки творческих работ учащихся в единой тематике.

Организационно-педагогические условия

Для успешной работы по данной программе необходимы следующие условия:

1. Кадровые:

Учебный процесс должны организовывать квалифицированные педагоги, имеющие среднее специальное образование и опыт педагогической деятельности в сфере дополнительного образования детей.

2. Материально-техническое обеспечение:

Занятия должны проводиться в специально оборудованном, освещенном, хорошо проветриваемом учебном кабинете.

Кабинет должен представлять собой просторное помещение с подбором и соответствием данного возраста столами и стульями.

Оборудование кабинета:

- Наличие 11 рабочих мест, укомплектованных IBMPC класса не ниже PENTIUM IV, RAM - 1024 Mb, HDD - 10 Gb;
- Оборудование класса локальной сетью и доступом в INTERNET;
- Наличие программного обеспечения: Windows10, AdobePhotoshop;
- 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 фоторамками 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.

**Методическое обеспечение
к дополнительной общеразвивающей программе**

№	Методическое обеспечение	Содержание
1	УМК	Знаково-символический компонент УМК - дидактические материалы (раздаточные карточки), Технологический компонент УМК комбинированные средства (компьютер, мультимедийное оборудование). Программный компонент УМК: - материалы и инструментарий к ДОП (практические задания, протоколы, таблицы фиксации результатов), устанавливающие результат освоения программы. Методические разработки: • конспекты занятий, • сценарии досугово-развивающих, воспитательных мероприятий, родительских собраний и т.п. • сборник заданий для учащихся по формированию функциональной грамотности Программное обеспечение: • офисные приложения MS Word, MS PowerPoint; интернет-браузер Firefox, Yandex; программы для просмотра видео, аудио материала; программа AdobePhotoshop.
2	ЭУМК	1. Программное обеспечение 2. ДОП, Программа летней школы 3. Технологические карты или планы-конспекты учебных занятий - Оценочные материалы 4. Презентации и видеоматериалы по темам занятий
3	Методические продукты	Электронное методическое учебное пособие «АРТ-эксперименты»

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Критерии оценивания, формы педагогического контроля единые для двух уровней (базового и продвинутого), отличие в сложности заданий, создаваемых творческих продуктов, реализуемых творческих проектов.

Программой предусмотрено проведение педагогического контроля:

- **Входящая диагностика** - определение начальной подготовки учащегося перед освоением им дополнительной общеразвивающей программы в форме выполнения творческого задания (Приложение 3).

- **Тематического** - проводится проверка качества освоения учебного материала по дополнительной общеразвивающей программе учащимися после прохождения разделов в форме письменных тестирований и в форме защиты и представления своего творческого продукта в рамках творческого проекта.

- **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 4-7).

В рамках реализации дополнительной общеразвивающей программы

«Графический дизайн» в течение учебного года отслеживаются результаты творческих достижений учащихся (участие в конкурсах, выставках, конференциях) на различных уровнях: Дворца, города, региона, России и фиксируются в Карте творческой активности.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Учитывая требования компетентного подхода в обучении, в рамках реализации программы разработана программа компетентного компонента, включающая дополнительно – развивающие мероприятия за рамками часов учебной деятельности, целью проведения которой является Формирование навыков 4К (креативность, критическое мышление, коммуникация и кооперация) для подготовки детей к успешной жизни в современном обществе, где эти навыки являются ключевыми для успеха в учебе и работе. Программа компетентного компонента к программам базового и продвинутого уровней представлена в Приложении № 6.

В 2026-2027 году в программу включен раздел «Индивидуальная модель по профориентационной деятельности педагога». (Приложение 2)

В программу включен модуль рабочей программы воспитания. (Приложение 9)

В программу включено формирование функциональной грамотности, а именно креативного мышления, как способность человека к продуктивному творческому подходу и умение смотреть на вещи с уникальной точки зрения, замечать неочевидные закономерности, подходить к решению проблем нетрадиционно и использовать воображение при выполнении задач.

Список литературы

Основная литература

1. Келби, С. Adobe Photoshop. Официальный учебный курс / С. Келби. – Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2023. – 480 с.
2. МакКлелланд, Д. Adobe Photoshop для начинающих / Д. МакКлелланд. – Санкт-Петербург: Питер, 2022. – 256 с.
3. Браун, Т. Основы работы в Photoshop: пошаговое руководство / Т. Браун. – Москва: Эксмо, 2021. – 320 с.
4. Льюис, Д. Цифровой рисунок в Photoshop: от эскиза до арта / Д. Льюис. – Санкт-Петербург: БХВ, 2020. – 288 с.
5. Харрис, Э. Фотообработка и ретушь в Photoshop: практическое руководство / Э. Харрис. – Москва: Диалектика, 2022. – 352 с.

Электронные ресурсы

6. Adobe Photoshop CC: Официальные уроки – Текст : электронный. – URL: <https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/tutorials.html> (дата обращения: 15.06.2024).
7. Рисуем в Photoshop: базовый курс для детей / А. Смирнова. – Текст: электронный // Компьютерная графика. – 2023. – № 4. – С. 22-35. – URL: <https://compgraph.ru/article/456> (дата обращения: 15.06.2024).

Вспомогательная литература

1. Роуз, Г. Основы дизайна для детей / Г. Роуз. – Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2021. – 192 с.
2. Миллер, Л. Графический дизайн: первые шаги / Л. Миллер. – Санкт-Петербург: Питер, 2022. – 208 с.

3. 50 творческих заданий в Photoshop / Е. Иванова, К. Лебедев. – Санкт-Петербург: БХВ, 2023. – 144 с.

Электронные ресурсы

- Skillbox: Основы Photoshop для детей – URL: <https://skillbox.ru/course/photoshop-for-kids/> (дата обращения: 15.06.2024).
- Canva + Photoshop: простые проекты – URL: <https://www.canva.com/learn/photoshop-for-beginners/> (дата обращения: 15.06.2024).

Приложение

Приложение 1

Задания на формирование функциональной грамотности

Формирование креативного мышления

Креативное мышление необходимо не только в творческой деятельности, но и в реальной жизни. С его помощью можно придумывать нестандартные идеи, которые дадут возможность облегчить труд, увеличить доход и завоевать признание людей. Данные упражнения способствуют развитию креативности и соответствуют возрастным критериям учащихся, заявленным в программе.

В процессе развития креативного мышления необходимо уделять особое внимание развитию любознательности, поощрению выработки новых идей, так как именно они дают толчок развитию креативности. Креативное мышление развивается в процессе работы над проектом, работы в группе, где понадобится компетенция – умение взаимодействовать в команде. Работа в команде подразумевает развитие лидерских качеств и формирование коммуникативных умений.

Задание 1.

Подходит, не подходит.

Учащимся демонстрируется изображение любого предмета.

Берется любой предмет. Называется 5 свойств, которые к нему подходят.

После этого называют 5 неподходящих свойств предмета. Задача детей представить и нарисовать этот предмет с одним неподходящим свойством.

Например, «машина».

Подходящие: синяя, быстрая, дорогая, старая, тяжелая.

Неподходящие: легкая, ватная, алмазная, двухколёсная, деревянная.

Задание 2.

«Житель страны Алфавит»: из заданных букв русского алфавита придумать образ – жителя страны Алфавит.

Задание 3.

«Новый образ персонажа»:

Учащимся предлагается нарисовать какого-либо персонажа (например, колобка) не такого, как вы его знаете из сказок, а другого - измените его образ.

Задание 4.

«Изобрази графически музыку»

(Учащимся включают прослушать музыкальное произведение.)

Попробуй с помощью цвета и линий изобразить музыку на бумаге.

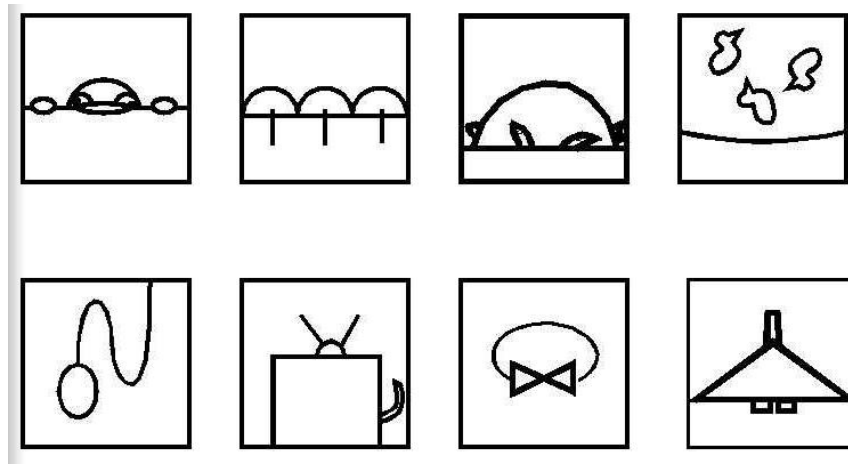
Задание 5.

«Все наоборот»

Нарисуй иллюстрацию к стихотворению (сказке), но с противоположным сюжетом.

Друдл – это незаконченная картинка, которую требуется дорисовать или додумать. Лучший ответ – тот, который придёт в голову не каждому, но стоит его услышать – и решение кажется очевидным.

Пример:



Варианты заданий с друдлами:

(Учащимся раздаются карточки с картинками-друдлами)

Задание 1.

Как ты думаешь, что изображено на картинке? Дорисуй картинку, чтобы она стала понятна всем.

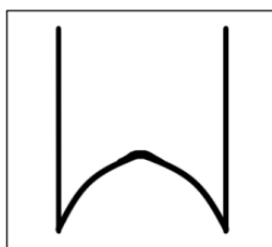
Задание 2.

Постарайтесь увидеть в картинке-друдле то, чего не увидят другие. Запиши свои варианты ответа.

Задание 3.

Выберите самые оригинальные названия для рисунка.

Пример:



Пронумеруй варианты ответа, начиная от самого оригинального.

- ◆ Гора
- ◆ Перевернутый эскиз логотипа Макдональдса
- ◆ Привидение в дверном проёме
- ◆ Муравейник между деревьев
- ◆ Раскрытый клюв птицы
- ◆ Въезд в туннель

Задание 4.

Попробуй себя в роли создателя картинок-друдлов. Нарисуй такой друдл, к которому бы подошло название... (например, «Иллюстрация к сказке «Репка»») Нарисуй картинку-друдл и опиши свою идею.



Анаграмма – это способ перестановки букв, в результате которого получается новое слово или сочетание слов. Решить анаграмму – значит определить исходное слово.

Варианты заданий с анаграммами:

Задание 1.

Учащимся раздаются карточки с группами анаграмм.

1. Переставь буквы и составь слова, относящиеся к теме ... (Например, сказка «Колобок»). Все буквы должны быть использованы.
2. Определить, какое слово в группе лишнее и почему?

клоокоб, лиас, лкво, бксаао

колобок, лиса, волк, собака

Задание 2.

Работа в парах. Один учащийся в роли шифровальщика, другой отгадчика. Шифровальщик задумывает понятие и шифрует его. Отгадчику предстоит не только отгадать понятие, но и выбрать лишнее или дать определение понятия.

Приложение 2

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, ретушёр, иллюстратор, моушн-дизайнер, гейм-дизайнер, специалист по визуальному контенту;
- 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

Приложение 3

Творческое задание для определения начальной подготовки учащегося

1. Придумать и выполнить композицию на заданную тему (например «Лето») в графическом редакторе Photoshop.
2. Сохранить работу в указанной папке в формате .jpg
3. Рассказать о своей работе.

Таблица: «Результаты оценивания качества творческого задания для определения начальной подготовки учащегося»

№	Ф.И. учащихся	Защита творческого продукта				Средний балл	Результат
		Наличие названия изготавливаемого продукта, обоснование выбора (0 – 1 балл)	Сохранение работы (самостоятельно или с помощью педагога) (0 – 3 баллов)	Качество и аккуратность (0 – 3 баллов)	Представление творческого продукта (0 – 3 баллов)		
1							
2							
3							
4							
5							

Высокий уровень – 2,1 – 3 баллов

Средний уровень – 1,1 - 2 баллов

Низкий уровень – 0 - 1 баллов

Приложение 4

Таблица: «Результаты освоения программы учащимся»

№	Ф.И. учащихся	Вид контроля
---	---------------	--------------

		Входящий	Тематический	Тематический	Тематический	Тематический	Промежуточный
1							
2							

Приложение 5

Таблица: «Результаты оценивания качества творческих продуктов для тематического контроля»

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

Высокий уровень – 2,1 – 3 баллов

Средний уровень – 1,1 - 2 баллов

Низкий уровень – 0 - 1 баллов

Приложение 6

Таблица: «Результаты оценивания качества творческого продукта для проведения промежуточной аттестации (педагогом и внешними экспертами)»

№	Ф.И. учащихся	Защита творческого проекта					Средний балл	Результат
		Наличие названия изготавливаемого продукта, обоснование выбора (0 – 1 балл)	Наличие развернутого рассказа об этапах подготовки и изготовления продукта (0 – 3 баллов)	Сложность и объем готового 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 – 2,1 – 3 баллов

Средний уровень – 1,1 - 2 баллов

Низкий уровень – 0 - 1 баллов

Приложение 7

План защиты творческого продукта учащимся

1. Озвучить название представляемого творческого продукта и обосновать её выбор.
2. Рассказать, что послужило источником для разработки идеи работы. В чем выражается ваше авторство (например: внесение изменений в изготовление продукта, разработка своей цветовой схемы, добавление дополнительных деталей, оформление и т.д.).
3. Рассказать об этапах подготовки и изготовления продукта.
4. Характеристика творческого продукта (количество слоев, характеристика применяемых инструментов: кисти, маски, слои и т.д., приемов работы).
5. Где можно использовать данную работу?
6. Что нового узнали, чему научились в процессе создания работы.
7. Оформить защиту.

Приложение 8

Программа компетентностного компонента

Пояснительная записка

Цель: Формирование навыков 4К (креативность, критическое мышление, коммуникация и кооперация) для подготовки детей к успешной жизни в современном обществе, где эти навыки являются ключевыми для успеха в учебе и работе.

Месяц	Компетенция / Тема тренинга	Связь с Программой воспитания (КТД) и Конкурсами	Содержание компетентностного компонента (практические навыки)
Сентябрь	Креативность: подготовка к эскиз-сессии «Телеграмма в космос»	КТД «Космический дизайн. Оформление Дворца к Новому году»	Мозговой штурм. Умение генерировать и защищать идеи.
Октябрь	Креативное мышление: искусство сюжетной фотографии	Подготовительный этап к КМ «Аватар»	Умение создать креативный образ
Ноябрь	Кооперация: Командная работа (распределение задач)	КТД «Космический дизайн. Оформление Дворца к Новому году»	Умение работать в команде для решения дизайн-задач (создание декораций и арт-объектов)
Декабрь	Коммуникация: анализ результатов совместной деятельности. Круглый стол.	КТД «Космический дизайн. Оформление Дворца к Новому году»	Умение рефлексировать.
Январь	Критическое мышление: подготовка к конкурсу	Конкурс «Космическое творчество»	Умение находить нестандартные решения в

			решении проблем.
Февраль	Кооперация: репетиционная деятельность	КТД «Шоу проектов «Это – космос»	Умение работать в команде над постановкой номеров
Март	Коммуникация: тренинг по подготовке к компетентностной олимпиаде	Компетентностная олимпиада. 1–ый этап.	Овладение навыками самопрезентации
Апрель	Критическое мышление : рефлексивная практика	КТД и СКМ	Умение анализировать и оценивать результаты своей творческой деятельности

Предполагаемый результат.

- Формирование у учащихся "4К" как ключевых навыков будущего, которые необходимы для успешной учебы, работы и жизни в современном мире, помогающие развивать адаптивность, творческое мышление, умение решать сложные проблемы и эффективно взаимодействовать с другими.
- Участие в Компетентностной олимпиаде Дворца.

Приложение 9

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 изготовлению арт-объектов в материале.	Создание декораций и арт-объектов в соответствии с поставленной задачей. Работа в материале по подготовленным ранее эскизам.	Ноябрь.
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 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.

Приложение 10

Система конкурсных мероприятий

Цель: создание ситуации успеха для каждого учащегося ТО Школы графического дизайна и предоставление возможности в состязательной форме развить и продемонстрировать свои творческие способности.

Основными задачами являются:

- выявление и развитие у учащихся творческих способностей;
- поддержка и выявление одаренных детей, в том числе содействие формирования самооценки собственных возможностей;
- создание комфортной развивающей среды.

Характеристика конкурсных мероприятий

Творческое развитие детей средствами изобразительного искусства, дизайна и архитектуры активно способствует реализации концепции современного образования, а именно ориентации образования не только на усвоение обучающимися определённой суммы знаний, но и на развитие их личности, познавательных и созидательных способностей посредством создания ситуации успеха через конкурсные мероприятия разного уровня.

Данные конкурсы рассчитаны на учащихся 9 - 16 лет, обучающихся по направлению «Графический дизайн». В связи с этим при подведении итогов предусмотрены две возрастные категории: 9-12, 13-16 лет.

План конкурсных мероприятий, планируемых для проведения в ТО:

- Конкурс " Конкурс креативных фотографий «Аватар» направлен на сплочение коллектива и раскрытие индивидуальности учащихся. Предполагаемая техника: фотоколлаж (в электронном варианте).

- Конкурс " Конкурс новогодних идей «Космический символ года» тематически связан с новогодними мероприятиями. Предполагаемый формат: изготовление новогодних открыток, постеров. Работы будут использованы в оформлении Новогодней фотозоны.

- Конкурс творческих работ «Космическое творчество» направлен на формирование нестандартного дизайнерского мышления. Предполагаемый формат: творческие работы в различных техниках (иллюстрация, фотоколлаж)

- Отборочный тур компетентностной олимпиады Дворца "Моя ступенька к успеху"

Сроки	Название конкурса
Октябрь	Конкурс креативных фотографий «Аватар».
Декабрь	Конкурс новогодних идей «Космический символ года»
Март	Отборочный этап на Дворцовскую компетентностную олимпиаду
Апрель	Конкурс творческих работ «Космическое творчество»

3. Участие в данных конкурсах фиксируется в картах творческой активности.
4. Критериальная база и контрольно-измерительные материалы для каждого конкурсного мероприятия.

Конкурс креативных фотографий "Аватар"

Цель: раскрытие индивидуальности и отражение творческих интересов учащихся через выразительные возможности фотографии.

Критерии оценки:

1. Полнота раскрытия темы: создание образа творческой личности посредством использования различных аксессуаров (подобранные элементы костюма, художественные материалы, грим).
2. Новизна идеи: неформальный подход к тематике задания, оригинальное творческое решение для раскрытия темы.

Конкурс «Космический символ года»

Цель: создание оригинального сувенира для новогоднего оформления.

Критерии оценки:

1. Использование космической тематики в работе,
2. Оригинальность художественного образа,
3. Аккуратность и техничность выполнения.

Конкурс «Космическое творчество»

Цель: формирование нестандартного дизайнерского мышления.

Создание творческой работы в номинациях: «Космический интерьер», «Космо-арт. Дизайн украшений», «Мода для животных», «Мотивационный постер».

Критерии оценки:

- оригинальность идеи,
- использование космической тематики,
- уровень исполнения.

5. Система поощрительных мер для участников конкурсных мероприятий.

Поощрительные меры являются действенным инструментом в повышении мотивации учащихся к обучению и росту своих достижений.

- награждение благодарственным письмом, грамотой, дипломом (возможен электронный вариант);
- размещение конкурсных работ и итогов конкурсов в родительских чатах;
- организация выставок конкурсных работ в Выставочном зале ДТДиМ,
- размещение работ в интернет-галерее на сайте учреждения,
- обеспечение участия в конкурсах, олимпиадах различных уровней;
- информация о достижениях в портфолио учащихся и на официальном сайте Дворца.

6. Подведение итогов каждого конкурса и награждение производятся на мероприятиях, приуроченных к конкурсу: вернисажах, и т.п.

7. Подведение общего итога участия в конкурсах (по окончании учебного года) проводится на итоговом мероприятии в виде презентации работ, занявших призовые места, с вручением грамот учащимся.

Ожидаемые результаты

Создание ситуации успеха для каждого учащегося, возможность проявить себя в конкурсной деятельности, а также готовность учащихся к участию в конкурсах разного уровня (городских, региональных и всероссийских).

Итогом участия в системе конкурсных мероприятий учащихся Школы графического дизайна является компетентностная олимпиада внутри творческого объединения (апрель).

Реализация данной системы конкурсных мероприятий планируется в 2026-2027 учебном году, возможна корректировка в течение учебного года.