

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И ЮНОШЕСТВА «ТЕХНОПАРК»
ГОРОДСКОГО ОКРУГА ГОРОД НЕФТЕКАМСК
РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН

Принята на заседании
педагогического совета
от «28» 08 2025г.
Протокол № 1

Утверждаю.



Директор МБУ ДО ЦТТДиО «Технопарк»

А.Н. Порозов

09 2025г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
художественной направленности

«Графический дизайн»

Возраст обучающихся: 11-15 лет

Уровень освоения программы: стартовый

Срок реализации программы: 1 год

Состав группы: до 15 человек

Форма обучения: очная

Программа реализуется на бюджетной основе

ID номер в Навигаторе:

Автор-составитель:

Закирова Светлана Олеговна

педагог дополнительного образования

первой квалификационной категории

г. Нефтекамск, 2025г.

Год разработки программы 2023г.

Лист внесения изменений в программу

Дата внесения изменений	Раздел программы	Внесенные изменения
25.08.2023г.	1	п 1.4. Планируемые результаты
26.08.2024г.	2	п. 2.4.5. Воспитательные аспекты программы
26.08.2025г.	2	п. 2.4.5. Воспитательные аспекты программы

Оглавление программы

№ п/п	Наименование раздела	Страницы
1.	Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы	4
1.1.	Пояснительная записка	4
1.2.	Цель и задачи программы	7
1.3.	Содержание программы	10
1.4.	Планируемые результаты	20
2.	Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	
2.1.	Условия реализации программы	23
2.2.	Формы аттестации и контроля	24
2.3.	Оценочные материалы	24
2.4.	Методическое обеспечение программы	27
2.5.	Список литературы	32
	Приложения	38

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Подвид программы: одноуровневая.

Уровень сложности: базовый.

Профессия «графический дизайнер» - достаточно популярная и востребованная на рынке труда. Для того, чтобы сделать правильный выбор, нужно иметь четкое представление о профессии. Чем полнее и объективнее информирован человек о предметах своего выбора, тем больше у него возможностей не ошибиться. Работа с компьютерной графикой – это одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Умение эффективно использовать компьютерную технику и графические программы, качественно работать с графической информацией, привлекая для этого современные методы, является непременным условием успешной работы современного графического дизайнера.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Графический дизайн» разработана на основе следующих нормативно-правовых документов:

- Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно нравственных ценностей»;

- Указ Президента Российской Федерации от 08.05.2024 № 314 «Об утверждении Основ государственной политики страны в области исторического просвещения»;

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (далее - 273-ФЗ);

- распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

- распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015г. № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

- распоряжение Правительства Российской Федерации от 25.07.2022г. № 2036-р «Об утверждении плана проведения в Российской Федерации Десятилетия науки и технологий»;

- распоряжением Правительства РФ от 23 января 2021 года №122-р «Об утверждении плана основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года»;

- Паспорт приоритетного проекта «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам, протокол от 30.11.2016 № 11;

- приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

- приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения,

отдыха и оздоровления детей и молодежи» (вместе с «СП 2.4.3648-20. Санитарные правила...»);

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685–21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

- Постановление Правительства Республики Башкортостан от 01.10.2022 № 690 «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей в Республике Башкортостан до 2030 года»;

- локально нормативные акты образовательной организации.

Актуальность программы

Актуальность программы «Графический дизайн» обусловлена запросом родителей и детей, она открывает обучающимся мир огромных возможностей в профессиональной сфере графического дизайна. Помогает ребятам определиться с выбором будущей профессии. В содержание программы входят базовые графические редакторы, которыми пользуются специалисты в отрасли графического дизайна, рекламы и полиграфии: Adobe Photoshop, AdobeIllustrator и CorelDRAW, так как на рынке профессиональных графических программ традиционно лидируют компании Adobe и Corel. В процессе обучения у обучающихся развиваются коммуникативные способности, креативное мышление, проявляется индивидуальность, реализуются собственные идеи в изучаемой области знаний компьютерных программ, готовность пробовать свои силы в творческой работе как самостоятельно, так и в команде.

Актуальность дополнительной общеобразовательной программы «Графический дизайн» подтверждается целым рядом современных исследований и трендов в образовании, нейронауках, психологии и самой индустрии дизайна. Исследования Рудольфа Арнхейма подчеркивают, что визуальное восприятие — это не пассивный процесс, а активная форма мышления, позволяющая развивать способность «читать» и создавать изображения, что критически важно в эпоху клипового мышления и информационной перегрузки. Профессия дизайнера относится к категории гибридных профессий: даже не становясь им, специалисты в маркетинге, контент-менеджменте, образовании, науке нуждаются в базовых навыках графического дизайна для создания презентаций, инфографики, соцсетей.

Отличительные особенности и новизна программы

Программа по своей направленности, целевым установкам и содержанию существенно отличается от традиционных программ образовательных организаций по обучению графическому дизайну. Эти отличия заключаются в знакомстве с профессиональной деятельностью графического дизайнера, путями получения образования, профессиональным самоопределением обучающихся, в большем, чем в других программах, объеме практических занятий, самостоятельной работы обучающихся, в том числе и с Интернет-ресурсами. Курсы компьютерной графики - очень распространенное явление в наше время. Такое множество курсов спровоцировано тем, что требуется очень большое количество специалистов для разработки все новых сайтов и наполнения этих сайтов качественной компьютерной графикой. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» развивает у обучающихся аспект, связанный с профессиональной деятельностью дизайнера, чей портрет и компетенции соответствуют современным требованиям общества с учетом развития информационных и компьютерных технологий. Данная Программа знакомит обучающихся также с основами рекламного, издательского дела и полиграфии, затрагивает те области знаний, которые не охвачены школой. Основной акцент в ней делается на практическое применение изучаемого предметного материала. Она последовательно освещает принципы работы с графическими редакторами, знакомит с приемами, необходимыми дизайнеру в практической

деятельности. Занятия по данной Программе проводятся насыщенно, планомерно, переходя от простого к сложному, дополняя базовые знания более специфической информацией. Объяснение дается обучающимся простым языком и сопровождается различными наглядными примерами. Занятия строятся с учетом максимального освоения учебного материала в практической деятельности. Обучающиеся получают реальный опыт работы над дизайнерскими минипроектами, попробуют себя в роли графического дизайнера. В Программе используются инновационные образовательные технологии организации учебного процесса: дистанционного обучения, метод проектов, метод «портфолио».

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что в процессе её реализации, обучающиеся овладевают компетенциями, которые в дальнейшем помогут им активно применять их в организации своей учебной, социальной и общественной деятельности. Программа направлена на развитие личности обучающегося: это обучение видению прекрасного в жизни и искусстве, активная творческая деятельность каждого обучающегося в учебно-воспитательной деятельности. Освоение привлекательной технологии графического дизайна дает возможность её самостоятельного использования для решения творческих задач, как предметных, так и личных. Программа предоставляет возможность, кроме получения базовых знаний, эффективно готовить воспитанников к освоению накопленного опыта, позитивному самоопределению в выборе будущей профессии «графический дизайнер».

Адресат программы

Программа рассчитана на обучающихся в возрасте 11-15 лет, проявляющих интерес к дизайну и компьютерной графике. Выбор данной возрастной категории для освоения программы обуславливается психофизиологическими особенностями детей данных возрастов в восприятии материала, мотивации к учебной деятельности, коммуникативной и аналитической деятельности, сформированности мировоззрения. 11 – 15 лет - качественно своеобразный этап развития ребёнка. Развитие высших психических функций и личности в целом происходит в рамках ведущей на данном этапе деятельности – учебной, но, несмотря на это, у детей и подростков данного возраста продолжает проявляться потребность в художественно-творческой деятельности, посредством функциональных возможностей графических редакторов. У обучающихся формируется дизайнерское мышление – особая установка сознания, которая позволяет ребенку комплексно подходить к оценке и созиданию окружающей его предметной среды в целом и любого из её компонентов. Они готовы воплощать свои дизайнерские проекты в компьютерной графике с помощью графического планшета, так как среди детей в современном цифровом мире эта деятельность особенно актуальна.

Учебная деятельность в 11-15 лет стимулирует, прежде всего, развитие психических процессов непосредственного познания окружающего мира – ощущений и восприятий. Обучающиеся данной возрастной категории отличаются остротой и свежестью восприятия, своего рода созерцательной любознательностью. Обучающимся доступны такие сложные умственные операции, как выдвижение гипотез (простейших с точки зрения взрослого, но достаточно сложных для них), проверка их истинности, умение отказаться от гипотезы, если она не подтвердится. Они способны делать выводы о скрытых (не воспринимаемых непосредственно) свойствах предметов и явлений, самостоятельно формулировать выводы, а также давать яркое, красочное описание увиденного.

Объем программы: общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы, составляет 432 часа (3 года). Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы учитывает возрастные и индивидуальные особенности обучающихся.

Режим занятий:

1-й год обучения: занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа, 144 часа в год.

2-й год обучения: занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа, 144 часа в год.

3-й год обучения: занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа, 144 часа в год.

Формы организации образовательного процесса: индивидуально-групповая, всем составом объединения.

Формы обучения и виды занятий: беседа, игра, практическое занятие, самостоятельная работа, участие в конкурсах, научно-практических конференциях.

Формы подведения итогов реализации программы. Подведение итогов реализации программы осуществляется в различных формах: тестирование, презентация, защита индивидуального (группового) проекта, выставка, участие в конкурсах и научно-практических конференциях, портфолио дизайнера.

Организация контроля:

Освоение программы предусматривает проведение входного (стартового), текущего контроля, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся.

1. Стартовый (вводный контроль) проводится с обучающимися с целью установления исходного уровня знаний, умений, навыков в начале года в форме тестирования.

2. Текущий контроль (отслеживание качества освоения содержания программного материала в процессе обучения по темам, по разделам, блокам дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы). Степень усвоения пройденных тем в форме проведения самостоятельных, практических работ, тестирований на компьютере, защиты проекта, конкурсов, наблюдений, опросов и т.д.

3. Промежуточная аттестация обучающихся проводится в январе по разделам программы в форме тестирования.

4. Итоговая аттестация (заключительная проверка знаний, умений навыков) проводится по завершению освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в целях определения соответствия знаний и умений планируемым результатам в форме защиты проекта, посредством показа презентации и наглядного иллюстрированного пособия (плакат, анимационный ролик).

5. Уровень воспитанности обучающихся определяется в начале и конце учебного года при помощи наблюдений, специально разработанной диагностики.

Для определения результативности личностного развития и социализации обучающихся в течение учебного года используются: педагогическое наблюдение, изучение динамики развития личности обучающегося.

Оценочные средства: тесты, творческие задания, вопросы.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: протоколы уровня обученности и уровня воспитанности обучающихся, материал тестирования, результаты участия в конкурсах технического творчества, научно-практических конференциях.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» ежегодно обновляется в связи с развитием науки, техники, социальной сферы и изменениями в законодательных актах системы образования.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: развитие личности обучающегося, его индивидуальных особенностей, развитие интеллектуальных и творческих способностей детей и подростков путем освоения компьютерной графики.

Задачи программы первого года обучения:

Предметные:

1. Ознакомление обучающихся с правилами работы, с графическими редакторами: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw.
2. Усвоение новой терминологии традиционного рисования, компьютерных технологий и дизайна.
3. Формирование умения работать в графических редакторах.
4. Формирование умения применять теоретические знания на практике.

Метапредметные:

1. Развитие познавательных интересов к графическому дизайну.
2. Развитие наблюдательности при работе с формой и цветом.
3. Развитие объемно-пространственного и креативного мышления.
4. Развитие интереса к решению задач нестандартного типа.
5. Развитие потребности в саморазвитии путем самостоятельного изучения материала.
6. Приобретение коммуникативных навыков группового общения: способность работать в команде, умение общаться, стремление устанавливать отношения взаимопонимания.

Личностные:

1. Воспитание активной личности путем формирования терпения, веры в свои силы, трудолюбия и целеустремленности.
2. Формирование художественного вкуса и чувства эстетической красоты.
3. Формирование желания творчески подходить к выполнению самостоятельных заданий.
4. Содействие духовному развитию личности.
5. Формирование навыков здорового и безопасного образа жизни.

Задачи программы второго года обучения:

Личностные задачи:

- Формирование эстетического вкуса и художественного восприятия мира;
- Развитие творческого мышления, воображения и способности к нестандартным решениям;
- Воспитание ответственности, дисциплины и умения работать в команде;
- Развитие навыков саморефлексии и адекватной самооценки;
- Формирование интереса к профессиональной деятельности в сфере дизайна и медиаиндустрии;
- Развитие коммуникативных навыков и культуры представления своих идей.

Метапредметные задачи:

- Развитие проектного мышления: умение ставить цели, планировать этапы работы, распределять ресурсы и время;
- Формирование навыков поиска, анализа и систематизации информации (работа с референсами, источниками вдохновения);
- Развитие ИКТ-компетенций: освоение профессиональных графических редакторов, анимационных программ, видеомонтажа;
- Формирование умения представлять результаты своей деятельности (публичная защита проекта, создание презентаций, видеороликов);
- Развитие критического мышления: способность анализировать свою и чужую работу, давать конструктивную обратную связь.

Предметные задачи:

- Изучение основ композиции, цвета и формы в контексте fashion-дизайна;
- Освоение техник создания эскизов одежды (от руки и в цифровом формате);
- Знакомство с трендами и стилями в дизайне одежды;
- Освоение основ типографики, колористики и композиции;
- Разработка элементов фирменного стиля (логотип, визитка, паттерн);

- Работа в графических редакторах (Adobe Photoshop, Illustrator или аналоги);
- Изучение принципов анимации (тайминг, движение, раскадровка);
- Создание простых анимационных роликов (2D-анимация, stop-motion);
- Освоение базовых техник сторителлинга через анимацию;
- Формирование навыков разработки концепции проекта от идеи до реализации.

Задачи программы третьего года обучения:

Личностные:

1. Формирование художественного вкуса и чувства стиля;
2. Развитие пространственного мышления и объемного восприятия объектов;
3. Воспитание экологического сознания и ответственности за среду обитания через призму дизайна;
4. Формирование интереса к инновациям в дизайне и технологиям;
5. Развитие навыков самоорганизации и целеполагания в творческом процессе;
6. Воспитание уважения к функциональности и эргономике как неотъемлемым качествам дизайна.

Метапредметные:

1. Развитие системного мышления: умение видеть объект в контексте среды, пользователя и технологий производства;
2. Формирование навыков исследовательской деятельности: анализ рынка, изучение пользовательских потребностей, исследование материалов и технологий;
3. Развитие проектной культуры: от концепции и эскиза к макету, прототипу и презентации;
4. Освоение навыков работы с информацией: поиск референсов, работа с технической документацией, визуализация данных;
5. Формирование базовых предпринимательских компетенций: понимание жизненного цикла продукта, основ брендинга и маркетинга.

Предметные задачи:

1. Освоение принципов формообразования, работы с объемом и материалом. Разработка концепции и создание эскизов предмета быта или интерьера. Изготовление простого макета (из бумаги, картона, пластилина) или создание 3D-модели;
2. Изучение принципов устойчивого развития и их применения в дизайне. Освоение методов вторичного использования материалов. Разработка дизайн-проекта, отвечающего критериям экологичности (энергоэффективность, биоразлагаемость, цикличность);
3. Изучение основ планировочных решений, зонирования и организации пространства. Освоение принципов работы со светом, цветом и фактурами в интерьере;
4. Изучение законов композиции (равновесие, ритм, контраст, нюанс) в объемно-пространственных структурах. Освоение приемов макетирования и создания пространственных моделей;
5. Изучение основ инженерной графики и механики бумажных конструкций. Освоение техник создания объемных и подвижных элементов из бумаги;
6. Освоение принципов построения информационной архитектуры и навигации. Создание прототипа и визуального дизайна интерфейса для сайта или мобильного приложения.

1.3. Содержание программы УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации /контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Вводное занятие. Техника безопасности.	1	1	2	Опрос.
2.	Основы владения компьютерной грамотности.	1	1	2	Анкетирование. Наблюдение.
3.	Цифровая живопись. Растровая графика, знакомство с графическим редактором GIMP.	20	62	82	Проект. Портфолио. Выставка. Презентация.
4.	Графический дизайн. Векторная графика, знакомство с графическим редактором InkScaper.	4	38	42	Деловая игра. Создание проблемных, затруднительных заданий. Проект. Портфолио. Выставка. Защита проекта. Тест.
5.	Работа над проектом. Защита проекта.	2	2	4	Создание проблемных, затруднительных заданий. Защита проекта. НПК.
6.	Закрепление пройденного материала, выполнения творческих заданий в растровой и векторной графике.	3	7	10	Выставка. Защита проекта. Презентация.
7.	Итоговое занятие.	1	1	2	Презентация. Тест. Выставка.
	Итого	32	112	144	

Раздел 1. Вводное занятие. Техника безопасности.

Тема №1: Вводное занятие. (2 часа).

Теория: Решение организационных вопросов, знакомство обучающихся с порядком и содержанием работы объединения, ознакомление с техникой безопасности, необходимым оборудованием, правилами поведения и распорядком работы, режим работы. Введение в курс программы: обзор перспектив обучения по данной программе, новых программ, с которыми предстоит работать. Выяснение степени информированности и подготовки обучающихся к обучению по данной программе. Демонстрация готовых работ.

Практика: опрос, тестирование.

Интерактивная игра по ПТБ в компьютерном классе, игра на знакомство, опрос, анкетирование.

Раздел 2. Основы владения компьютерной грамотности.

Тема №1: Основы владения компьютерной грамотности. (2 час).

Теория: Основные функции при работе в Windows.

Практика: Знакомство с Windows. Панель управления программами. Работа с браузером. Поиск изображения в Интернете и функция «Сохранить изображение как». Создание папок.

Раздел 3. Растровая графика, знакомство с графическим редактором GIMP.

Тема №1: Введение «Знакомство с растровым графическим редактором GIMP. (2 час).

Теория: Основные понятия цифровой живописи и её применение в современном мире. Знакомство с творчеством знаменитых CG художников.

Практика: Знакомство с интерфейсом растрового редактора GIMP. Средства управления панелью инструментов. Организация рабочего пространства, создание папок, сохранение файлов. Просмотр видео-мастер класс по цифровой живописи.

Тема №2: Композиция. Основные инструменты рисования. (4 час).

Теория: Композиция. Её виды и правила. Знакомство с основными инструментами рисования в GIMP.

Практика: Настройки инструментов кисти и ластика: форма, толщина, прозрачность. Цвет на практике. Выбор и редактирование, цвета. Закрепление навыков работы кистью, ластиком, заливки и слоями. Создание рисунка с использованием объектов разной фактуры. Инструмент «Палец». Выполнение творческого задания по пройденным инструментам: «Костер у горного озера». Экспорт в jpeg-формат.

Тема №3: Цветоведение. Работа со слоями.(6 час).

Теория: Основы цветоведения. Знакомство с понятием «слои». Меню и палитра «слои». Создание нового слоя, перемещение, выделение и сливание слоев, переименование.

Практика: Практическая работа со слоями. Редактирование содержимого слоя.

Выполнение творческого задания «Заход солнца на море» в GIMP. Экспорт в jpeg-формат.

Тема №4: Светотень. Полигональный рисунок. (4 час).

Теория: Основные понятия закономерности светотени. Что такое полигональный рисунок. Знакомство с инструментом выделения «лассо», «заливка».

Практика: Использование инструментов: выделения, выравнивания, «лассо», «заливка». Создание полигонального рисунка в графическом редакторе GIMP на тему «Яблоко». Экспорт в jpeg-формат.

Тема №5: Линейная и воздушная перспектива. (4 час).

Теория: Основные понятия линейно-воздушной перспективы и её применение в цифровой живописи.

Практика: Просмотр видео-мастер класс по цифровой живописи. Использование «горячих клавиш» в GIMP, при создании линейной перспективы. Выполнение творческого задания «Железная дорога». Экспорт в jpeg-формат.

Тема №6: Контраст и нюанс. Возможности обработки фотографии. (2 час)

Теория: Основные понятия и отличия контраста и нюанса. Знакомство с новыми функциями графического редактора GIMP при обработке цифровой фотографии.

Практика: Обработка фотографии из цветного в чёрно-белое и цветным композиционным центром. Выравнивание цвета и тона через «уровни», «автоуровни», «цветокоррекция». Экспорт в jpeg-формат.

Тема №7: Экскурсия в картинную галерею. (2 час).

Теория: Знакомство с творчеством художника текущей выставки.

Практика: Экскурсия в картинную галерею «Мирас». Посещение картинной галереи и организация беседы обучающихся с экскурсоводом.

Тема №8: Фотоколлаж. (4час).

Теория: История и виды коллажа. Объяснение творческого задания.

Практика: Самостоятельная творческая работа на тему «Портрет мамы». Использование инструментов: «лассо», ластик, премещение, масштабирование, выравнивание цвета и тона через «уровни», «автоуровни», «цветокоррекция».

Тема №9: Реставрация и ретушь фотографии. (6 час).

Теория: Возможности инструмента «Штамп» в GIMP. Беседа о патриотической акции.

Практика: Обработка фотографии родственника, учувствовавшего в ВОВ. Создание плаката для акции. Использование инструмента «Штамп», «Текст», «Масштабирование». Экспорт в jpeg -формат.

Тема №10: Скетч. Иллюстрация. (12 час).

Теория: Что такое иллюстрация и скетч, их применение в современном мире.

Практика: Рисование скетча для иллюстрации от руки на бумаге. Создание персонажа по скетчу в графическом редакторе GIMP. Самостоятельная творческая работа. Оформление презентационного готового проекта для портфолио дизайнера и наглядного образца.

Тема №11: Анимации в GIMP. (18 час).

Теория: Что такое анимация, её применение в современном мире. Особенности передачи движения в GIMP.

Практика: Создание простого анимированного изображения по видео-уроку. Самостоятельная творческая работа - создание анимированного иллюстрации персонажа.

Тема №12: Работа с текстом. (4 час).

Теория: Виды эффектов текста в GIMP.

Практика: Выполнение практических заданий - текстовые эффекты, используя инструменты: текст, масштабирование, эффекты.

Тема №13: Календарь-домик. (12 час).

Теория: История календаря. Разновидность.

Практика: Создание карманного календаря, календаря-домика в полной развертке в GIMP с использованием иллюстрации персонажа. Печать и сборка макета календаря-домика.

Тема №14: Экскурсия в интернет-кафе (2 час).

Теория: Знакомство с полиграфическим производством, работой дизайнеров и технического персонала. Ознакомление с специальным оборудованием нанесения изображения на значки и кружки. Механический пресс для значков, и термопресс для кружек. Ознакомление с ПТБ в работе с специальным оборудованием.

Практика: Экскурсия в интернет-кафе «Собака.ру».

Раздел 4. Графический дизайн. Векторная графика, знакомство с графическим редактором InkScape.

Тема№1: Введение «Графический дизайн и реклама», знакомство с векторным графическим редактором InkScape. (2 час).

Теория: Что такое дизайн, его виды. Что такое реклама. Использование графического дизайна в рекламе. Растровая и векторная графика: в чем различия.

Практика: Знакомство с интерфейсом графического редактора InkScape. Перевод растрового изображения в векторное. Рисование фигурами. Рисование кривыми.

Тема№2: Цветовые модели RGB и CMYK. (4 час).

Теория: Цветовые модели RGB и CMYK: в чем различия. Допечатная подготовка. Экспорт изображения.

Практика: Создание плаката на тему «8 марта» в графическом редакторе InkScape. Сравнение цветовых моделей на мониторе и при цветной распечатке на бумаге. Оформление презентационного готового проекта для портфолио дизайнера и наглядного образца. Выставка.

Тема №3: Шрифты. (4 часа).

Теория: Цветовое оформление шрифтовой композиции, образное решение букв отражают содержание и характер представления. Смысловая связь изображения и шрифта. Научиться работать аналитически.

Практика: Разработка афиши на тему «8 марта» в графическом редакторе InkScare. Сравнение цветовых моделей на мониторе и при цветной распечатке на бумаге. Допечатная подготовка. Оформление презентационного готового проекта для портфолио дизайнера и наглядного образца. Выставка.

Тема №4: Школьное портфолио. (8 час).

Теория: Что такое школьное портфолио.

Практика: Создание обложки и страниц школьного портфолио в графическом редакторе InkScare. Оформление портфолио дизайнера для наглядного образца на формате А1.

Тема №5: Брендбук - фирменный стиль. (24 час).

Теория: Что такое Брендбук. Основные понятия.

Практика: Просмотр тематического фильма. Создание собственного брендбука в векторном редакторе InkScare - разработать рекламно-графический пакет: логотип, визитка, сувенирка, одежда. Оформление презентационного готового проекта для портфолио дизайнера и наглядного образца формата А1.

Раздел 5. Работа над проектом. Защита проекта.

Тема №1: Защита проекта – «Мой брендбук». (4 час).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение этапов проектирования. Предпроектное исследование.

Конструкторский поиск, снятие габаритных размеров. Защита проекта – «Мой брендбук».

Практика: Создание презентации в Microsoft PowerPoint и защита проекта «Мой брендбук».

Раздел 6. Закрепление пройденного материала, выполнения творческих заданий в растровой и векторной графике.

Тема №1: Дизайн афиши и «День космонавтики» (2час).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение правил композиции, цветоведения и линейно-воздушной перспективы.

Практика: Создание дизайна афиши «День космонавтики» в векторном редакторе InkScare.

Тема №2: Коллаж «Путешествие в наше нанобудущее» (4час).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение правил композиции, цветоведения и линейно-воздушной перспективы. Обсуждение используемых инструментов при создании коллажа в растровом или векторном редакторе.

Практика: Создание коллажа «Путешествие в наше нанобудущее» используя растровый или векторный редакторы.

Тема №3: Инфографика. Презентация. «Карта путешествий». (4час).

Теория: Постановка задачи. Рассказ о том, что такое инфографика, её правила и применение. Обсуждение применения анимационных эффектов в программе Power Point, при создании «удобной» инфографики.

Практика: Создание инфографики «Карта путешествий» в векторном редакторе InkScare, и её анимация в Power Point.

Раздел 7. Итоговое занятие.

Тема №1: Выставочная работа на свободную тему. (2 часа).

Теория: Обучающийся должен знать ведущие элементы изобразительной грамоты - линия, штрих, тон в рисунке и в живописи, главные и дополнительные, холодные и теплые цвета. Подведение итогов работы. Проверка знаний по контрольным вопросам.

Практика: Выполнить выставочную работу. Оформление презентационного готового проекта для портфолио дизайнера и наглядного образца. Оформление выставки.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН Второй год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации /контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Вводное занятие.	1	1	2	Тест.
2.	Дизайн одежды.	3	11	14	Портфолио. Выставка.
3.	Графический дизайн.	2	20	22	Портфолио. Выставка.
4.	Мультипликация.	4	48	52	Портфолио. Тест.
5.	Работа над проектом. Защита проекта.	2	34	36	Защита проекта. Научно-практическая конференция. Портфолио.
6.	Участие в конкурсах.	2	8	10	Конкурс. Портфолио.
7.	Интро в видео-ролике.	1	5	6	Защита проекта.
8.	Итоговое занятие.	2	-	2	Тест. Портфолио.
	Итого	17	127	144	

Раздел 1. Вводное занятие.

Тема №1: Вводное занятие (2 часа).

Теория: Введение в курс программы. Решение организационных вопросов, знакомство обучающихся с порядком и содержанием работы объединения, повторное ознакомление с техникой безопасности, необходимым оборудованием, правилами поведения и распорядком работы, режимом работы. Краткий обзор пройденного материала за прошлый год. Обзор перспектив на дальнейшее обучение, новых программ, с которыми предстоит работать. Выяснение степени информированности и уровня подготовки обучающихся. Демонстрация готовых работ.

Практика: опрос, тестирование.

Раздел 2. Дизайн одежды.

Тема №1: Дизайн одежды. (12 часов).

Теория: Что такое дизайн одежды. Знакомство с творчеством дизайнеров спортивной формы.

Практика: Разработка дизайна одежды для болельщиков ХК «ТОРОС». Оформление презентационного готового проекта для портфолио дизайнера и наглядного образца.

Тема №2: Экскурсия. (2 часа).

Теория: Беседа об истории ХК «ТОРОС».

Практика: Посещение ХК «ТОРОС». Организация беседы обучающихся с сотрудниками.

Раздел 3. Графический дизайн.

Тема №1: Дизайн упаковки товара. (20 часов).

Теория: Что такое упаковка. Функции упаковки при формировании и продвижении товарного бренда. Выражение упаковкой отличительных особенностей товара. Этапы разработки дизайна упаковки. Возможные стратегии при проектировании упаковки. Особенности восприятия композиционных решений упаковки. Постановка задачи.

Практика: Стратегия выполнения упаковки. Дизайн упаковки товара в графическом редакторе. Подбор шрифта для текстовой информации. Поисковые эскизы. Исполнение товарного знака. Разработка упаковки. Конструктивные решения. Поисковые эскизы. развертки. Исполнение упаковки в цвете, объеме и масштабе. Печать макета в типографии, выбор подходящей бумаги (картона). Сборка упаковки, рассмотрение ошибок и их устранение. Оформление презентационного готового проекта для портфолио дизайнера и наглядного образца.

Тема №2: Экскурсия в рекламное агентство «BrendFormat». (2 часа).

Теория: Беседа о деятельности рекламного агентства «BrendFormat».

Практика: Посещение рекламного агентства «BrendFormat». Организация беседы обучающихся с сотрудниками. Рассмотрение образцов рекламной продукции, изготавливаемой в творческом цехе.

Раздел 4. Мультипликация.

Тема №1: Мультипликация. (52 часов).

Теория: Что такое мультипликация и её история. Сценарий для анимационного ролика.

Практика: Создание иллюстрации. Скетч. Детальная прорисовка. Применение иллюстрации в плакате, анимационном ролике. Ознакомление с интерфейсом VegasPro 10 для создания анимации и мультипликации. Поэтапная прорисовка эскизов – сцен ролика от руки на бумаге. Создание сцен анимационного ролика, используя GIMP и VegasPro 10. Озвучка. Оформление поэтапного изготовления анимационного ролика для портфолио дизайнера и наглядного образца.

Раздел 5. Работа над проектом. Защита проекта.

Тема №1: Проект в номинации «Компьютерная графика и анимация». (28 часов)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение этапов проектирования. Предпроектное исследование.

Конструкторский поиск, снятие габаритных размеров. Выбор темы проекта и направления. Разработка сценария, его этапы и взаимосвязь всех сюжетов. Анализ каждого шага, определение недостатков в своём проекте, поиск причин возникших затруднений, нахождение путей исправления ошибок.

Практика: Создание проекта в направлении «Я – дизайнер» или «Я – мультипликатор», в графических редакторах. Оформление поэтапного изготовления анимационного ролика для портфолио дизайнера и наглядного образца.

Тема №2: Защита проекта в направлении «Я–дизайнер» или «Я– мультипликатор». (8 часов).

Теория: Подведение итогов работы, что было пройдено в течение учебного года. Проверка знаний по контрольным вопросам - тестирование.

Практика: Создание презентации в Microsoft PowerPoint. Защита проекта в направлении «Я– дизайнер» или «Я – мультипликатор».

Раздел 6. Участие в конкурсах.

Тема №1: Республиканский конкурс работ по информационным технологиям среди школьников «КРИТ». (4 часа).

Теория: Выбор номинации конкурса.

Практика: Создание работы. Оформление презентационного готового проекта для портфолио дизайнера и наглядного образца.

Тема №2: Республиканском конкурсе дизайнерских проектов «АРТ-дизайн – 2018» (2 часа).

Теория: Выбор номинации конкурса.

Практика: Создание работы. Оформление презентационного готового проекта для портфолио дизайнера и наглядного образца.

Тема №3: Всероссийский конкурс по компьютерной графике «Мастерская дизайнера». (4 часа).

Теория: Выбор номинации конкурса.

Практика: Создание работы. Оформление презентационного готового проекта для портфолио дизайнера и наглядного образца.

Раздел 7. Интро в видео-ролике.

Тема №1: Интро в видео-ролике. (6 часов).

Теория: Что такое - интро. Особенности применения интро в видео-ролике.

Практика: Создание интро и его практическое применение в видеоролике. Презентация в Microsoft Power Point.

Раздел 8. Итоговые занятия.

Тема №1: Подведение итогов работы (2 часа).

Теория: Элементарная теория о создании мультипликационного ролика.

Практика: Создание презентации в Microsoft Power Point. Проверка знаний по контрольным вопросам. Тест.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН Третий год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации /контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Вводное занятие.	1	1	2	Тест.
2.	Предметный дизайн.	2	18	20	Презентация творческой работы. Портфолио.
3.	Экологический дизайн.	2	18	20	Презентация творческой работы. Портфолио.
4.	Дизайн внутреннего пространства.	2	12	14	Презентация творческой работы. Портфолио.
5.	Архитектурно-художественная композиция.	4	16	20	Презентация творческой работы. Портфолио.
6.	Рор-уп дизайн в полиграфии.	3	21	24	Презентация творческой работы. Выставка. Портфолио. Тест.
7.	Web /UX-дизайн.	3	17	20	Презентация творческой работы. Портфолио.
8.	Web квест. Командная работа над проектом. Защита проекта.	4	12	16	Наблюдение. Конкурс. Защита проекта. Портфолио.
9.	Участие в конкурсах и научно-практических конференциях.	1	5	6	Защита проекта. Конкурс. Портфолио.
10.	Итоговое занятие.	1	1	2	Тест.
	Итого	25	119	144	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Вводное занятие.

Тема №1: Вводное занятие (2 часа).

Теория: Введение в курс программы. Решение организационных вопросов, знакомство обучающихся с порядком и содержанием работы объединения, повторное ознакомление с техникой безопасности, необходимым оборудованием, правилами поведения и распорядком работы, режимом работы. Краткий обзор пройденного материала за прошлый год. Обзор перспектив на дальнейшее обучение, новых программ, с которыми предстоит работать. Выяснение степени информированности и уровня подготовки обучающихся. Демонстрация готовых работ.

Практика: опрос, тестирование.

Раздел 2. Предметный дизайн.

Тема №1: Предметный дизайн. (18 часов).

Теория: Что такое предметный дизайн. История предметного дизайна.

Этапы развития. Персоналии. Экология и дизайн. Современная колористика. Формообразование. Основы пространственной композиции. Эргономика и антропометрия. Материалы и технология. Конструкции. Инновации. Тренды.

Практика: Курс развития креативности. «Фокальная игра». Предварительное исследование. Бриф продукта. Генерирование идей. Брейнсторминг. Скетчинг. Создание прототипа. Тестирование прототипа.

Тема №2: Защита проекта. (2 часа).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение этапов проектирования. Предпроектное исследование. Защита интеллектуальной собственности

Практика: Подготовка макета для республиканского конкурса дизайнерских проектов «Арт-дизайн».

Раздел 3. Экологический дизайн.

Тема №1: Экологический дизайн. (18 часов).

Теория: Что такое экологический дизайн. Задачи экологического дизайна. Методологические принципы формирования экологического пространства.

Практика: Экологический дизайн «лаунж-зоны». Стратегия выполнения экологического дизайна. Особенности зонирования. Поиск растений для экосада. Подбор цветовой гаммы, текстур и фактур материалов. Поисковые эскизы – от руки. Создание коллажа внутреннего пространства «лаунж-зоны» в растровом графическом редакторе. Подготовка дизайн-борда с проектом эко-дизайна для республиканского конкурса дизайнерских проектов «Арт-дизайн».

Тема №2: Экскурсия в интерьерный салон. (2 часа).

Теория: Беседа о деятельности салона интерьера. Повторение ПДД.

Практика: Посещение в салон интерьера. Организация беседы обучающихся с сотрудниками. Рассмотрение портфолио дизайн-проектов салона интерьера.

Раздел 4. Дизайн внутреннего пространства.

Тема №1: Дизайн интерьера. (14 часов).

Теория: Общее представление о дизайне интерьера, познакомить с основными требованиями и правилами оформления интерьера. Стили интерьера. Правила оформления дизайн-борда с проектом дизайна внутреннего пространства.

Практика: Создание дизайн-проекта интерьера в векторном графическом редакторе. Подготовка дизайн-борда с проектом для республиканского конкурса дизайнерских проектов «Арт-дизайн».

Раздел 5. Архитектурно-художественная композиция.

Тема №1: Рисование объемных геометрических фигур в векторном редакторе. (4 часа).

Теория: Светотень в изображении объемной геометрической фигуры на плоскости.

Практика: Векторный рисунок «Светотень на плоскости».

Тема №2: Композиция из объемных геометрических фигур в векторном редакторе. (6 часа).

Теория: Правила композиции. Светотень в изображении сложной композиции объемных геометрических фигур.

Практика: Векторный рисунок «Композиция из объемных геометрических фигур».

Тема №3: Архитектурно-художественная композиция. (14 часов).

Теория: Что такое архитектура. Композиция в архитектуре. Художественные средства и приемы архитектора. Фактура и цветовая гамма.

Практика: Создание архитектурно-художественной композиции «Наш дворец творчества в будущем». Подготовка презентации проекта с архитектурно-художественной композицией для республиканского конкурса дизайнерских проектов «Арт-дизайн». Тест.

Раздел 6. Pop-up дизайн в полиграфии.

Тема №1: Открытка в технике Pop-up. (2 часа).

Теория: Что такое Pop-up дизайн. Стили и виды Pop-up конструкции.

Практика: Изготовление открытки в технике Pop-up по готовому шаблону.

Тема №2: Открытка в технике Pop-up с проектированием дизайна, созданного в векторном редакторе. (4 часа).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение этапов проектирования Pop-up конструкции. Конструкторский поиск. Выбор темы проекта и направления. Анализ каждого шага, определение недостатков в Pop-up конструкции, поиск причин возникших затруднений, нахождение путей исправления ошибок.

Практика: Создание Pop-up конструкции в векторной графике. Изготовление открытки в технике Pop-up.

Тема №3: Изготовление Pop-up книги. (12 часов).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение этапов проектирования Pop-up конструкции. Конструкторский поиск. Выбор темы проекта и направления. Анализ каждого шага, определение недостатков в Pop-up конструкции, поиск причин возникших затруднений, нахождение путей исправления ошибок.

Практика: Создание Pop-up книги в векторной графике. Изготовление книги в технике Pop-up. Тест.

Раздел 7. Web /UX-дизайн.

Тема №1: Встреча с web-дизайнером. (2 часа).

Теория: Беседа о профессии – web-дизайнер.

Практика: Организация беседы обучающихся с web-дизайнером.

Тема №2: Web /UX-дизайн. (18 часов).

Теория: Что такое – Web/UX-дизайн и их отличие. История создания. Интерактивный дизайн. Визуальный дизайн. Пользовательское исследование. Информационная архитектура. Составные процессы UX-дизайна. Принципы UX-дизайна. Знакомство с портфолио Web/UX -дизайнеров. Постановка задачи. Обсуждение этапов проектирования. Предпроектное исследование.

Практика: Разработка интерактивной обучающей игры и её презентация. Тест.

Раздел 8. Web квест. Командная работа над проектом. Защита проекта.

Тема №1: Web квест. (2 часов).

Теория: Что такое – Web квест и его особенности применения. Постановка проблемы.

Практика: Проведение Web квеста для обучающихся. Командная работа. Решение проблемы.

Тема №2: Web квест. (14 часа).

Теория: Структура Web квеста. Инструменты для создания квеста. Технология Web квеста.

Постановка задачи. Обсуждение этапов проектирования. Предпроектное исследование.

Практика: Проведение Web квеста обучающимися. Защита проекта.

Раздел 9. Участие в конкурсах и научно-практических конференциях.

Тема №1. Подведение итогов работы над проектом.(6 часа).

Теория: Консультация по проекту. Подведение итогового продуктового результата. Проверка знаний по контрольным вопросам.

Практика: Апробация дизайн-бордов (правильная упаковка, в случае транспортировки). Создание презентации в Microsoft Power Point (при необходимости). Участие в Городском конкурсе «Я архитектор», Республиканском конкурсе дизайнерских проектов «Арт-дизайн», Республиканский конкурс работ по информационным технологиям среди школьников «КРИТ», Городская научно-практическая конференция «Шаг в будущее», Республиканская научно-практическая конференция «Лаборатория XXI века».

Раздел 10. Итоговое занятие.

Тема №1: Подведение итогов работы (2 часа).

Теория: Элементарная теория о создании мультипликационного ролика. Практика: Создание презентации в Microsoft Power Point. Проверка знаний по контрольным вопросам. Тест.

1.4. Планируемые результаты освоения программы.

Первый год обучения:

Предметные:

1. Познакомятся с правилами работы, с графическими редакторами: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw;
2. Усвоят новую терминологию традиционного рисования, компьютерных технологий и дизайна;
3. Сформируют умения работать в графических редакторах;
4. Сформируют умения применять теоретические знания на практике;

Метапредметные:

1. Разовьют познавательные интересы к графическому дизайну;
2. Разовьют наблюдательность при работе с формой и цветом;
3. Разовьют объемно-пространственное и креативное мышление;
4. Разовьют интерес к решению задач нестандартного типа;
5. Разовьют потребности в саморазвитии путем самостоятельного изучения материала;
6. Приобретут коммуникативные навыки группового общения: способность работать в команде, умение общаться, стремление устанавливать отношения взаимопонимания.

Личностные:

1. Создадутся условия для воспитания активной личности путем формирования терпения, веры в свои силы, трудолюбия и целеустремленности;
2. Сформируется художественный вкус и чувство эстетической красоты;
3. Сформируется желание творчески подходить к выполнению самостоятельных заданий;
4. Создадутся условия для духовного развития личности;
5. Сформируются навыки здорового и безопасного образа жизни.

Второй год обучения:

Личностные задачи:

- Сформируется эстетический вкус и художественное восприятие мира;
- Разовьется творческое мышление, воображение и способности к нестандартным решениям;
- Создадутся условия для воспитания ответственности, дисциплины и умения работать в команде;
- Разовьются навыки саморефлексии и адекватной самооценки;
- Сформируется интерес к профессиональной деятельности в сфере дизайна и медиаиндустрии;
- Разовьются коммуникативные навыки и культура представления своих идей.

Метапредметные задачи:

- Разовьется проектное мышление: умение ставить цели, планировать этапы работы, распределять ресурсы и время;
- Сформируются навыки поиска, анализа и систематизации информации (работа с референсами, источниками вдохновения);
- Разовьются ИКТ-компетенции: освоение профессиональных графических редакторов, анимационных программ, видеомонтажа;

- Сформируются умения представлять результаты своей деятельности (публичная защита проекта, создание презентаций, видеороликов);
- Разовьется критическое мышление: способность анализировать свою и чужую работу, давать конструктивную обратную связь.

Предметные задачи:

- Изучат основы композиции, цвета и формы в контексте fashion-дизайна;
- Освоит техники создания эскизов одежды (от руки и в цифровом формате);
- Познакомится с трендами и стилями в дизайне одежды;
- Освоит основы типографики, колористики и композиции;
- Разработает элементы фирменного стиля (логотип, визитка, паттерн);
- Научится работать в графических редакторах (Adobe Photoshop, Illustrator или аналоги);
- Изучат принципы анимации (тайминг, движение, раскадровка);
- Научатся создавать простые анимационные ролики (2D-анимация, stop-motion);
- Освоит базовые техники сторителлинга через анимацию;
- Сформируют навыки разработки концепции проекта от идеи до реализации.

Третий год обучения:

Личностные:

1. Сформируется художественный вкус и чувство стиля;
2. Разовьется пространственное мышление и объемное восприятие объектов;
3. Создадутся условия для воспитания экологического сознания и ответственности за среду обитания через призму дизайна;
4. Сформируется интерес к инновациям в дизайне и технологиям;
5. Разовьются навыки самоорганизации и целеполагания в творческом процессе;
6. Создадутся условия для воспитания уважения к функциональности и эргономике как неотъемлемым качествам дизайна.

Метапредметные:

1. Разовьется системное мышление: умение видеть объект в контексте среды, пользователя и технологий производства;
2. Сформируются навыки исследовательской деятельности: анализ рынка, изучение пользовательских потребностей, исследование материалов и технологий;
3. Разовьется проектная культура: от концепции и эскиза к макету, прототипу и презентации;
4. Освоят навыки работы с информацией: поиск референсов, работа с технической документацией, визуализация данных;
5. Сформируют базовые предпринимательские компетенции: понимание жизненного цикла продукта, основ брендинга и маркетинга.

Предметные задачи:

1. Освоит принципы формообразования, работы с объемом и материалом. Научится разрабатывать концепции и создавать эскизы предмета быта или интерьера. Будет изготавливать простые макеты (из бумаги, картона, пластилина) или создавать 3D-модели;
2. Изучит принципы устойчивого развития и их применения в дизайне. Освоит методы вторичного использования материалов. Разработает дизайн-проект, отвечающий критериям экологичности (энергоэффективность, биоразлагаемость, цикличность);
3. Изучит основы планировочных решений, зонирования и организации пространства. Освоит принципы работы со светом, цветом и фактурами в интерьере;

4. Изучит законы композиции (равновесие, ритм, контраст, нюанс) в объемно-пространственных структурах. Освоит приемы макетирования и создания пространственных моделей;
5. Изучит основы инженерной графики и механики бумажных конструкций. Освоит технику создания объемных и подвижных элементов из бумаги;
6. Освоит принципы построения информационной архитектуры и навигации.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Условия реализации программы.

Для успешной реализации программы необходимо соответствующее помещение. Оно соответствует санитарным нормам 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Для проведения занятий используется светлый кабинет с естественным и искусственным освещением. В компьютерном классе имеются фрамуги и вентиляторы для проветривания помещения. Занятия проводятся в кабинете, соответствующем требованиям техники безопасности, пожарной безопасности, санитарным нормам. Кабинет имеет хорошее освещение и периодически проветривается. Температура воздуха поддерживается в соответствии с требованиями СанПиН в пределах от +17 до +20 градусов. В наличии имеется аптечка с медикаментами для оказания первой медицинской помощи.

2.1.1. Материально-технические условия:

Технические средства (компьютер, графический планшет); столы и стулья в соответствии с ростом детей; соответствующая литература, образовательные ресурсы сети Интернет.

Список необходимого оборудования:

Графический планшет «Wacom intuos» - 15 шт;

Компьютер – 15 шт;

Стол – 15 шт;

Стулья – 15 шт;

Интерактивная доска.

Роутер.

WI-FI-адаптеры для подключения ноутбуков к высокочастотным Wi-Fi 5ГГц.

Графические программы Krita, Adobe Photoshop, AdobeIllustrator и CorelDRAW.

2.1.2. Информационное обеспечение: электронные образовательные ресурсы, интернет-источники, аудиозаписи, мультимедийные материалы, компьютерные программы.

Открытое образование - История дизайна

60+ крутых бесплатных уроков по Adobe Photoshop – Сей-Хай

105+ уроков Adobe Illustrator для начинающих (на русском языке)

Графический дизайн - что это и зачем нужен, виды и направления

Создание дизайна упаковки: задачи, принципы и этапы разработки

Тестовое задание по Финальной сборке дизайн макетов и подготовка их к печати и публикации: методические материалы на Инфоурок

2.1.3. Кадровое обеспечение: педагогическая деятельность по реализации дополнительных общеобразовательных программ осуществляется лицами, имеющими среднее профессиональное или высшее образование с квалификационными требованиями в соответствии с Приказом Министерства здравоохранения и социального развития РФ от 26 августа 2010 г. №761н» об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования».

Освоение программы предусматривает проведение вводного контроля, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся.

<i>Вид контроля</i>	<i>Формы и методы контроля</i>
Вводный контроль 1 год обучения - стартовая диагностика проводится с целью установления степени готовности ребенка к обучению по программе на определенном уровне.	Тестирование
Текущий контроль Проводится в течение учебного года на каждом занятии с целью проверки результативности обучения и оперативного управления образовательным процессом; по окончании изучения темы/раздела программы с целью оценки степени усвоения обучающимися содержания программы.	Опрос, самостоятельная практическая работа
Промежуточная аттестация Проводится в конце учебного года (полугодия и др.) с целью установления уровня достижения обучающимися результатов освоения какого-то этапа программы (курса, дисциплины, модуля) или образовательной программы в целом.	Тестирование
Итоговая аттестация Проводится по итогам всего курса обучения по образовательной программе с целью выявления конечных результатов освоения программы.	Тестирование, защита проекта

Формы подведения итогов реализации программы. Подведение итогов реализации программы осуществляется в различных формах: тестирование, презентация, защита индивидуального (группового) проекта, участие в конкурсах и научно-практических конференциях, портфолио дизайнера.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: материал тестирования, результаты участия в конкурсах, научно-практических конференциях.

2.3. Оценочные материалы.

Диагностический инструментарий, применяемый для определения уровня обученности и уровня воспитанности обучающихся.

Система оценки «внешнего» результата образовательной деятельности.

Критерии и показатели уровня освоения детьми содержания дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.

Критерии	Показатели	Индикаторы	Баллы	Методы диагностики
Теоретическая подготовка				
Уровень теоретических знаний по основным разделам УТП программы	Соответствие теоретических знаний программным требованиям	- не усвоил теоретическое содержание программы	0	Наблюдение, тестирование, конкурс, викторина
		- овладел менее чем 0,5 объема знаний, предусмотренных программой	1	
		- объем усвоенных знаний составляет более 0,5	2	
		- освоил весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период	3	
Уровень владения специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования	- не употребляет специальные термины	0	Наблюдение, собеседование, викторина, тест
		- знает отдельные	1	

	специальной терминологии	специальные термины, но избегает их употреблять		конкурс
		- сочетает специальную терминологию с бытовой	2	
		- специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием	3	
Практическая подготовка				
Уровень умений и навыков, предусмотренных программой (по разделам УТП)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	- не овладел умениями и навыками	0	Наблюдение, контрольное задание
		- овладел менее чем 0,5 предусмотренных умений и навыков	1	
		- объем усвоенных умений и навыков составляет более 0,5	2	
		- овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период	3	
Уровень владения специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	- не пользуется специальными приборами и инструментами	0	Наблюдение, контрольное задание
		- испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием	1	
		- работает с оборудованием с помощью педагога	2	
		- работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей	3	
Уровень креативности	Наличие творческого подхода при выполнении практических заданий	- начальный (элементарный) уровень развития креативности – ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога	0	Наблюдение, контрольное задание
		- репродуктивный уровень – в основном, выполняет задания на основе образца	1	
		- творческий уровень (I) – видит необходимость принятия творческих решений, выполняет практические задания с элементами творчества с помощью педагога	2	
		- творческий уровень(II) – выполняет практические задания с элементами творчества самостоятельно	3	

Система оценки «внутреннего» результата образовательной деятельности.
Критерии и показатели оценки динамики личностного роста обучающихся.

Качества личности	Степень проявления			
	Ярко проявляются 3 балла	Проявляются 2 балла	Слабо проявляются 1 балл	Не проявляются 0 баллов
1.Активность, организаторские способности	Активен, проявляет устойчивый познавательный интерес, целеустремлен, трудолюбив и прилежен, добивается высоких результатов, инициативен, организует деятельность других.	Активен, проявляет устойчивый познавательный интерес, трудолюбив, добивается хороших результатов.	Малоактивен, наблюдает за деятельностью других, забывает выполнить задание. Результативность низкая.	Пропускает занятия, мешает другим.
2.Коммуникативные умения, коллективизм	Легко вступает и поддерживает контакты, разрешает конфликты конструктивным способом, дружелюбен со всеми, инициативен, по собственному желанию и, как правило, успешно выступает перед аудиторией	Вступает и поддерживает контакты, не вступает в конфликты, дружелюбен со всеми, по инициативе руководителя или группы выступает перед аудиторией	Поддерживает контакты избирательно, чаще работает индивидуально, публично не выступает.	Замкнут, общение затруднено, адаптируется в коллективе с трудом, является инициатором конфликтов.
3.Ответственность, самостоятельность, дисциплинированность	Выполняет поручения охотно, ответственно, часто по собственному желанию, может привлечь других. Всегда дисциплинирован, соблюдает правила поведения, требует соблюдения правил другими.	Выполняет поручения охотно, ответственно. Хорошо ведет себя независимо от наличия или отсутствия контроля, но не требует этого от других.	Неохотно выполняет поручения. Начинает работу, но часто не доводит ее до конца. Справляется с поручениями и соблюдает правила поведения только при наличии контроля и требовательности педагога или товарищей.	Уклоняется от поручений, выполняет поручения недобросовестно. Часто не дисциплинирован, нарушает правила поведения, не всегда реагирует на воспитательные воздействия.
4.Нравственность, гуманность	Доброжелателен, правдив, верен своему слову, вежлив, заботится об окружающих, пресекает грубость, недобрые отношения к людям.	Доброжелателен, правдив, верен своему слову, вежлив, заботится об окружающих, но не требует этих качеств от других.	Помогает другим по поручению преподавателя, не всегда выполняет обещания, в присутствии старших чаще скромн, со сверстниками бывает груб.	Недоброжелателен, груб, пренебрежителен, высокомерен с товарищами и старшими, часто говорит неправду, неискренен.

5. Креативность, склонность к исследовательской и проектной деятельности	Имеет высокий творческий потенциал. Самостоятельно выполняет исследовательские, проектные разработки. Является автором проекта, может создать творческую команду и организовать ее деятельность. Находит нестандартные решения, новые способы выполнения заданий.	Выполняет исследовательские, проектные работы, может разработать свой проект с помощью преподавателя. Способен принимать творческие решения, но, в основном, использует традиционные способы решения.	Может работать в творческой группе при постоянной поддержке и контроле. Способен принимать творческие решения, но, в основном, использует традиционные способы решения.	В творческую деятельность не вступает. Уровень выполнения заданий, как правило, репродуктивный.
--	---	---	---	---

2.4. Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы.

Методическое обеспечение программы представляет собой пакет методической продукции, используемой в процессе обучения.

Дидактические материалы:

- раздаточные материалы с упражнениями для самостоятельного практического выполнения задания;
- цветовой круг;
- презентации на темы: «Линейная перспектива», «Воздушная перспектива», «Композиция», «Светотень»;
- цветовой справочник Pantone Color Bridge.

Методические материалы:

- конспекты занятий.

Диагностические материалы:

- тесты для мониторинга.

Система контроля и оценки:

- в программе представлен диагностический материал для выявления уровня обученности и воспитанности обучающихся.

Инструкции и памятки: алгоритмы работы в конкретных программах или техниках (скетчинг, коллаж).

2.4.1. Описание методов и приемов обучения.

Основные педагогические принципы:

Принцип доступности и наглядности: сложные понятия (композиция, цветовой круг, типографика) объясняются через аналогии из жизни, игры, яркие примеры.

Принцип «от простого к сложному»: от рисования от руки и работы с простыми формами до создания логотипов и многостраничных макетов в цифровых программах.

Принцип практико-ориентированности и проектной деятельности: каждое занятие имеет осязаемый результат – эскиз, иллюстрацию, готовый дизайн-продукт.

Принцип интеграции: связь дизайна с другими областями – литературой (иллюстрация), историей (шрифты, плакаты), технологиями (цифровые инструменты), социальными проектами (дизайн).

Принцип положительной мотивации и поддержки: акцент на сильных сторонах работы, поощрение экспериментов, создание дружелюбной атмосферы.

2. Ключевые методы обучения

А) Объяснительно-иллюстративные методы (передача знаний)

Мини-лекция с визуальным рядом: краткое объяснение темы (10-15 мин.) с параллельным показом на экране: шедевры графического дизайна, удачные/неудачные примеры, работы сверстников.

Демонстрация: показ педагогом «живого» процесса работы: как нарисовать персонажа, построить композицию, выполнить прием в графическом редакторе.

Анализ готовых работ: совместный разбор известных логотипов, плакатов, обложек книг.

Б) Репродуктивные методы (отработка навыков)

Упражнения-тренажеры:

Рисовальные: заполнение листа разными типами линий, штриховкой, текстурами. Создание паттернов из простых геометрических фигур.

Цветовые: создание собственного цветового круга, подбор гармоничных палитр к заданному настроению («радостный», «тайный», «техно»).

Типографические: составление слов из вырезанных букв разных шрифтов, чувствуя их характер.

Цифровые: пошаговое повторение приема в программе (например, создание тени, обтравочной маски) для закрепления мышечной памяти.

В) Частично-поисковые и проблемные методы (развитие мышления)

Мозговой штурм: коллективная генерация идей для проекта.

Решение творческих задач: дается конкретная проблема: «Как визуально показать скорость?», «Создай значок для школьного экологического клуба из трех геометрических фигур».

Метод проб и ошибок в цифровой среде: поощрение самостоятельного исследования инструментов программы.

Г) Исследовательские и проектные методы (творческая реализация)

Творческий проект: основной метод. Работа над цельным продуктом в несколько этапов:

- Бриф и анализ: получение/составление технического задания (например, "дизайн футболки для турнира").

- Исследование и скетчинг: поиск референсов, создание множества набросков от руки.

- Выбор и разработка: отбор лучшей идеи и ее детальная проработка.

- Воплощение: создание финального макета в цифровом виде.

- Презентация и рефлексия: защита своего проекта перед группой, обсуждение.

3. Специальные приемы и технологии, адаптированные для возраста 11-15 лет:

А) Приемы для развития креативности и дизайн-мышления:

- Метод случайного выбора: сочетание трех случайных слов/образов для создания идеи (напр., "кит", "шестеренка", "варежка" → логотип для объединения по робототехнике).

- Ограничения как творческий импульс: "Создай плакат, используя только два цвета и один шрифт".

- Метод аналогий: "Сделай так, чтобы шрифт выглядел как лед/огонь/пух".

- Скетчноутинг: зарисовывание ключевых идей занятия в виде простых иконок и схем.

Б) Игровые приемы (геймификация):

Дизайн-спринт: краткое (15-30 мин.) соревнование на создание решения по задаче. Развивает скорость мышления.

"Угадай шрифт": определение характера шрифта и сферы его применения.

"Собери мудборд": командный подбор изображений по заданной теме на большом листе или в цифровом пространстве.

Ролевая игра "Клиент и дизайнер": Один ученик формулирует пожелания, другой пытается понять и набросать идею. Учит взаимодействию и ясному выражению мыслей.

Способы определения результативности:

- педагогическое наблюдение;
- результаты промежуточного и итогового тестирования на предмет усвоения материала;
- защита проектов;
- участие воспитанников в мероприятиях (соревнованиях, конференции);
- активность обучающихся на занятиях.

2.4.2. Описание образовательных технологий.

Технология проектного обучения: является стержневой технологией программы. Весь учебный процесс организован вокруг выполнения последовательных творческих проектов возрастающей сложности.

Каждый проект проходит полный цикл: анализ аналогов и поиск референсов → генерация идей (скетчи, мудборды) → разработка концепции и эскизов → цифровая реализация в графическом редакторе → презентация и защита проекта перед группой.

Игровые технологии: используются для снижения порога входа, снятия страха «чистого листа», повышения мотивации и вовлеченности.

Конкретные приемы:

- Дизайн-челленджи: краткие (10-20 минут) ограниченные по времени и условиям задания («Создай плакат, используя только два цвета и один шрифт»).
- Творческие «разминки»: упражнения на скорость и ассоциации («Быстрые скетчи: 10 иконок на тему «экология» за 3 минуты»).
- Ролевые игры: ситуация «встреча с клиентом», где нужно уточнить задачу и представить свой вариант решения.

Технология дифференцированного обучения: учет разницы в уровне начальной компьютерной грамотности, художественных способностей и темпе работы среди обучающихся.

Приемы: разноуровневые задания: в рамках одной темы предлагаются задания базового (следование инструкции), продвинутого (свободное творчество в рамках темы) и экспертного (интеграция с другими темами, повышенная сложность) уровней. Например, при создании плаката: базовый уровень – работа по готовому шаблону; продвинутый – самостоятельный выбор композиции и шрифтов; экспертный – включение авторской иллюстрации или фотоманипуляции.

Технология обучения в сотрудничестве: акцент на совместной деятельности для достижения общей цели, что развивает коммуникативные навыки и умение договариваться.

Реализация:

Групповые проекты: создание коллективного продукта;

Структурированный просмотр и обсуждение работ друг друга по заданным критериям (композиция, цвет, соответствие задаче). Проводится в формате «два плюса и одно предложение».

Работа в парах над этапами проекта: один обучающийся отвечает за графику, другой – за типографику и верстку.

Практико-ориентированные (прикладные) технологии: связь учебных заданий с реальными жизненными ситуациями и потребностями.

Реализация:

Работа с кейсами: анализ реальных дизайн-проектов;

Прикладные задачи: выполнение реальных заказов для нужд образовательного учреждения (дипломы для конкурса, оформление стенда).

Создание контента для социальных сетей, мессенджеров, что повышает личную заинтересованность подростков.

Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ): интегральная часть образовательного процесса.

Использование облачных графических редакторов, позволяющих организовать совместную работу в реальном времени и легко делиться результатами.

Создание цифрового портфолио каждого обучающегося в формате онлайн-галереи или PDF-презентации.

Использование интерактивных материалов: образовательные видеоролики, интерактивные тесты по теории (цветовой круг, термины),

Организация онлайн-выставок и публичных презентаций проектов для родителей и сверстников.

2.4.3. Перечень видов учебных занятий.

№	Тип учебного занятия	Виды учебных занятий
1	Открытие нового знания (изучения нового материала) <i>Цели:</i> <i>Деятельностная:</i> научить детей новым способам нахождения знания, ввести новые понятия, термины. <i>Содержательная:</i> сформировать систему новых понятий, расширить знания обучающихся за счет включения новых определений, терминов, описаний.	беседа, мультимедиа, деловая игра, самостоятельная работа: работа с литературой, инструкционными картами, исследование, исследовательская работа, занятия смешанного типа.
2	Рефлексия (закрепления изученного материала) <i>Цели:</i> <i>Деятельностная:</i> формировать у обучающихся способность к рефлексии коррекционно-контрольного типа, научить детей находить причину своих затруднений, самостоятельно строить алгоритм действий по устранению затруднений, научить самоанализу действий и способам нахождения разрешения конфликта. <i>Содержательная:</i> закрепить усвоенные знания, понятия, способы действия и скорректировать при необходимости.	собеседование, консультация, самостоятельная работа, практическая работа, практикум, решение творческих задач, экскурсия, диалог, ролевая игра, деловая игра, комбинированное занятие.
3	Общеметодологическая направленность (обобщения и систематизации знаний) <i>Цели:</i> <i>Деятельностная:</i> научить детей структуризации полученного знания, развивать умение перехода от частного к общему и наоборот, научить видеть каждое новое знание, повторить изученный способ действий в рамках всей изучаемой темы. <i>Содержательная:</i> научить обобщению, развивать умение строить теоретические предположения о дальнейшем развитии темы, научить видению нового знания в структуре общего курса, его связь с уже приобретенным опытом и его значение для последующего обучения.	конкурс, конференция, семинар, экскурсия, консультация, круглый стол, диспут, беседа, обсуждение, защита проектов, исследовательских работ.
4.	Развивающий контроль (оценки и коррекции знаний) <i>Цели:</i> <i>Деятельностная:</i> научить детей способам	устные опросы, викторина, творческий отчет, защита проектов, рефератов, тестирование, конкурсы, чемпионаты,

<p>самоконтроля и взаимоконтроля, формировать способности, позволяющие осуществлять контроль. <i>Содержательная:</i> проверка знания, умений, приобретенных навыков и самопроверка учащихся.</p>	<p>викторины.</p>
---	-------------------

Программа предусматривает различные **виды и формы образовательной деятельности:**

- лекции об основах и видах дизайна;
- объяснение нового материала;
- показ приемов работы в растровых и векторных графических редакторах;
- демонстрация примеров работ;
- комбинированные занятия, состоящие из теории и практики;
- самостоятельная тренировочная работа за компьютером, планшетом;
- практические учебные занятия на станке для изготовления закатных значков и магнитов на основе универсальной станины;
- подготовка к конкурсам, выставкам, выступлению на научно-практической конференциях;
- экскурсии в картинные галереи и рекламные агентства.

2.4.4. Особенности структуры учебного занятия.

Главная особенность структуры занятия по графическому дизайну для подростков 11–15 лет — это проектно-ориентированный подход в сочетании с обязательной сменой деятельности.

В этом возрасте дети уже способны к абстрактному мышлению, но им важен быстрый визуальный результат. Они приходят не просто «учить инструменты», а создавать мерч, логотипы, посты для соцсетей.

1. Этап «Визуальный крючок» (Актуализация знаний), особенность которого моментальное погружение в контекст.

Прием: показ двух похожих работ (одна — мирового бренда, вторая — любительская).

Задача: «Что здесь сделано профессионально, а что нет?». Происходит развитие насмотренности и включает анализ, а не пассивное созерцание.

2. Блок «Референсы и Большая Идея» (теория без лекций). Минимум абстрактной теории. Вся теория привязана к конкретному проекту, который дети делают «здесь и сейчас».

Структура: 7–10 минут.

Как надо: «Смотрите, как медиакомпания использует цвет, чтобы привлечь внимание. В нашем постере для родительского собрания мы сделаем так же».

3. «Цифровой скетчинг» против «Ручной графики».

Особенность: Чередование инструментов. Подростки хотят работать в Photoshop, но моторика руки еще связана с тактильными ощущениями.

Структура: 15–20 минут.

Методика: сначала генерируем идею на бумаге, затем переносим в цифровое изображение.

4. Технологическая пауза (Динамическая).

Особенность: в графическом дизайне за компьютером дети быстро устают.

Структура: 5 минут гимнастики для глаз и кистей + упражнение на ассоциации.

Дизайн-специфика: игра «Нарисуй телом букву» или «Найди в кабинете 5 прямых линий и 3 окружности». Это удерживает в теме занятия.

5. «Проба» (Самостоятельная работа + ручное управление)

Особенность: отказ от фронтального объяснения. Педагог объясняет конкретный инструмент (градиент, обтравочную маску) тогда, когда ребенок дошел до этого этапа в своем проекте.

· Структура: 20–25 минут.

· Особенность: дети в группе работают в разном темпе. Один подбирает шрифт, второй рисует иконку. Задача педагога — «точечные» 2-минутные вставки-инструкции для 1–2 человек.

6. Рефлексия через «Критику» (итога занятия)

Особенность: просмотр работ на проекторе.

Структура: 10 минут.

Правила: «Сначала плюсы, потом рекомендации».

Критерии: Оценивается соответствие цели.

Специфические структурные приемы на занятии:

1. Принцип «Слоеного пирога»: на одном занятии никогда не сидят только за компьютером. Обязательно чередование: анализ - бумага – компьютер - обсуждение.

2. Микро-цели: каждое занятие — это мини-заказ. Обучающийся выступает в роли фрилансера. Структура подчиняется логике: «Получил задание» - «Сделал» - «Сдал заказчику».

3. Челленджи: В середине занятия полезно давать задачи на 3 минуты (например, «Сделать черно-белую композицию контрастной за 3 клика»). Это показывает возможности программы быстрее, чем объяснение всех кнопок подряд.

Структура занятия гибко-модульная. В дизайне невозможно оторвать теорию от практики. Занятие строится вокруг заказа (проекта), а инструменты и термины изучаются попутно, как необходимое средство для выполнения эффектной картинки.

2.4.5. Воспитательные аспекты программы

Воспитательная работа в объединении ведется согласно учебно-воспитательному плану МБУ ДО ЦТТДиЮ «Технопарк», который является нормативно-правовой основой для организации воспитательной работы и основой для формирования модели воспитательной деятельности.

Практическая реализация цели и задач воспитания осуществляется в рамках направлений воспитательной работы МБУ ДО ЦТТДиЮ «Технопарк», каждое из которых представлено в соответствующих модулях воспитания: «Учебное занятие», «Воспитательная среда и гражданско-патриотическое воспитание», «Профилактика и безопасность», «Профессиональное самоопределение», «Работа с родителями».

В соответствии с законодательством Российской Федерации общей **целью воспитания** является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению; взаимного уважения; бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

Задачи воспитания:

- уважение к художественной культуре, искусству народов России; восприимчивости к разным видам искусства; интереса к истории искусства, достижениям и биографиям мастеров; опыта творческого самовыражения в искусстве, заинтересованности в презентации своего творческого продукта, опыта участия в выставках и т. п.; стремления к сотрудничеству, уважения к старшим; ответственности; воли и дисциплинированности в творческой деятельности; опыта представления в работах российских традиционных духовно-нравственных ценностей, исторического и культурного наследия народов России; опыта художественного творчества как социально значимой деятельности.

Планируемые результаты реализации программы воспитания: устойчивый интерес к художественной культуре, искусству народов России; восприимчивости к разным видам искусства; интереса к истории искусства, достижениям и биографиям мастеров; опыта творческого самовыражения в искусстве, заинтересованность в презентации своего творческого продукта, опыт участия в выставках и т. п.; стремления к сотрудничеству, уважение к старшим; ответственность; воля и дисциплинированность в творческой деятельности; опыт представления в работах российских традиционных духовно-нравственных ценностей, исторического и культурного наследия народов России; опыт художественного творчества как социально значимой деятельности.

Формы и методы воспитания.

Основной формой воспитания и обучения детей в системе дополнительного образования является учебное занятие. В ходе учебных занятий дети усваивают информацию, имеющую воспитательное значение; получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации; осознают себя способными к нравственному выбору; участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации.

Практические занятия детей (подготовка к конкурсам, выставкам, участие в дискуссиях, в коллективных творческих делах и проч.) способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых они участвуют, к членам своего коллектива.

Участие в проектах и исследованиях способствует формированию умений в области целеполагания, планирования и рефлексии, укрепляет внутреннюю дисциплину, даёт опыт долгосрочной системной деятельности.

В коллективных играх проявляются и развиваются личностные качества: эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи.

Итоговые мероприятия: конкурсы, выставки, выступления, презентации проектов и исследований,— способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу детей.

Условия воспитания, анализ результатов.

Развитие личностных качеств и ценностей:

Ответственность и дисциплина: соблюдение дедлайнов на проекты, ответственное отношение к технике, бережное использование материалов;

Критическое мышление и рефлексия: умение анализировать свои работы и работы других, аргументированно давать и принимать конструктивную критику;

Эстетический вкус и культура: изучение основ композиции, цвета, типографики. Знакомство с историей дизайна, искусства, современными трендами;

Самостоятельность и инициатива: поощрение собственных творческих идей в рамках заданий, участие в выборе тем для проектов.

Уважение к интеллектуальной собственности: обучение этике дизайнера: запрет плагиата, важность цитирования и авторского права.

Развитие социальных и коммуникативных навыков:

Работа в команде: совместные проекты (например, создание айдентики для мероприятия, коллективного комикса). Распределение ролей в проекте (арт-директор, иллюстратор, верстальщик), умение договариваться и интегрировать идеи.

Презентация и защита идей: обучение навыкам публичного выступления — представление своего проекта, обоснование концепции, визуальных решений. Проведение мини-выставок с защитой работ.

Культура общения: формирование уважительной и поддерживающей атмосферы в группе. Правила ведения дискуссии: «говорим о работе, а не о личности», «предлагаем решение, а не только критикуем».

Профориентационная и практико-ориентированная составляющая:

Знакомство с профессией: встречи с практикующими дизайнерами, обсуждение реальных кейсов, требований рынка труда.

Социально-значимые проекты: выполнение реальных заказов для нужд учреждения (оформление мероприятия, дизайн грамот). Это воспитывает ответственность и понимание социальной роли дизайнера.

Портфолио: каждый обучающийся ведет цифровое или физическое портфолио своих лучших работ, которое регулярно пополняется и анализируется. Это учит систематизации, самооценке и готовит к дальнейшей учебе или работе.

Анализ результатов проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей, интервью с ними) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный год).

Для реализации программы «Графический дизайн» разработан календарный план воспитательной работы.

Модуль «Воспитательные возможности занятия»

№ п/п	Мероприятия	Сроки	Форма проведения
1	Участие в конкурсах и научно-практических конференциях различного уровня, экскурсии, квизы, акции, мастер-классы	В течение учебного года	По Положению
2	«Дизайн для добрых дел»	В течение учебного года	Проект для местной благотворительной организации, приюта для животных, экологической инициативы.
3	Внутригрупповой конкурс на лучший проект по заданной теме	В течение учебного года	Проект
4	Воркшоп «Тайм-менеджмент для творческого проекта».	В течение учебного года	Практикум

5	Проект презентация «Всем, кто хочет быть здоров!»	сентябрь	Проект
6	Викторина презентация ко Дню Матери «Милая мама»	ноябрь	Презентация
7	Игра-занятие по ПДД «Правила дорожного движения»	январь	Игра
8	Просмотр и обсуждение документальных фильмов о дизайне	февраль	Просмотр фильма
9	Викторина «Дизайнерский калейдоскоп»	март	Викторина
10	Патриотическое занятие «Моя Россия»	май	Беседа

Модуль «Сфера социализации личности»

№ п/п	Мероприятия	Сроки	Форма проведения
1	Городская акция ко Дню флага Российской Федерации	20 - 27 августа	Акция
2	Городской этап Международного молодежного конкурса социальной антикоррупционной рекламы «Вместе против коррупции!»	сентябрь	Конкурс
3	Городская акция «Поздравление с Днем воспитателя, с Днем учителя!»	22 – 26 сентября	Акция
4	Городской конкурс рисунков «Мой край родной, всегда ты сердцу дорог», посвященный Дню Республики Башкортостан	29 сентября-6 октября	Конкурс
5	Городская акция «Папе с любовью» в рамках Года семьи в России	9-15 октября	Акция
6	Городской творческий конкурс «Народов много – страна одна», посвященный Дню народного единства	20 -24 октября	Конкурс
7	Городской конкурс видеороликов «Для мамы...», посвященный Дню Матери и в рамках Года семьи в России	17-21 ноября	Конкурс
8	Городской конкурс технического творчества «Сказочный техноград»	08-12 декабря	Конкурс
9	Городской конкурс видеороликов по информационной безопасности «Новое поколение» в рамках декады «Закон и подросток»	9-13 февраля	Конкурс
10	Городской конкурс творческих работ «Живёт на свете красота...», посвященный Международному женскому дню	24 февраля – 4 марта	Конкурс
11	Городской творческий конкурс «Салют Победы», посвященный 81-й годовщине Победы в Великой Отечественной войне 1941-1945 годов	27 апреля – 6 мая	Конкурс
12	Городской фотоконкурс «Детство – лучшая	18– 22 мая	Фотоконкурс

	планета!», посвященный Дню защиты детей		
13	Городская акция «Россия в сердце навсегда» в рамках празднования Дня России	01-05 июня	Акция

Модуль «Профессиональное самоопределение»

№ п/п	Мероприятия	Сроки	Форма проведения
1	Профориентационные экскурсии на НефАЗ, ИСКОЖ	В течение учебного года	Экскурсия
2	Встреча с профессионалами (мастер-класс или интервью).	В течение учебного года	Встреча

Модуль «Профилактика и безопасность»

№ п/п	Мероприятия	Сроки	Форма проведения
1	Городской творческий конкурс «У правил нет выходных» в рамках профилактической акции «Внимание – дети!»	3 – 10 сентября	Конкурс
2	Городской конкурс плакатов «Мы здоровью скажем, да!» в рамках месячника профилактики наркозависимости обучающихся	7 – 14 октября	Конкурс
3	Городской этап республиканского конкурса на лучшую организацию антинаркотической профилактической работы в образовательных организациях РБ	декабрь-январь	Конкурс
4	Городской флешмоб «Выбираем спорт!» в рамках Недели здоровья	7-14 апреля	Флешмоб
5	Городской челлендж «Правильный ДВИЖ» в рамках профилактической акции «Внимание – дети!»	25-29 мая	Акция

Модуль «Развивающий досуг»

№ п/п	Мероприятия	Сроки	Форма проведения
1	IX городской чемпионат по техническому творчеству для обучающихся 5 – 11 классов	10 -14 октября	Чемпионат
2	Городская акция «Новогодний выходной»	5-9 января	Акция
3	Городской конкурс по пластилинографии «Космическое путешествие», посвященный Дню космонавтики	1 – 8 апреля	Конкурс
4	Итоговое мероприятие «Созвездие талантов»	19 мая	Конкурс

Модуль «Работа с родителями»

№ п/п	Мероприятия	Сроки	Форма проведения
1	Дни открытых дверей, знакомство с объединениями	сентябрь	Дни открытых дверей
2	Организация выездного Дня открытых дверей на Тропе здоровья	сентябрь	Дни открытых дверей
3	Организационное родительское собрание	октябрь	Собрание
4	Индивидуальные консультации для родителей	в течение учебного года	Консультация
5	Городская профориентационная образовательная семейная игра «ТехНаСтарт»	10 января	Игра
6	Ведение родительских чатов в социальных сетях и мессенджерах	в течение учебного года	Беседа
7	Итоговое родительское собрание	май	Собрание

Модуль «Каникулярный досуг»

№ п/п	Мероприятия	Сроки	Форма проведения
1	Организация летнего лагеря «Инженерные каникулы» различной тематической направленности	Май-июнь	Летний лагерь
2	Организация экскурсий и мастер-классов во время осенних, зимних и весенних каникул	Октябрь, январь, март	Экскурсия

2.5. Список литературы Нормативно-правовые документы:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 23.05.2025) «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, 12.1).
2. Указ Президента Российской Федерации от 29.05.2017 № 240 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства». План основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года. Утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 23.01.2021 № 122-р (в редакции распоряжения Правительства Российской Федерации от 12.06.2025 № 1547-р).
3. Указ Президента Российской Федерации от 7.05.24 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года».
4. Распоряжение Правительства РФ от 17.08.2024 № 2233-р «Об утверждении Стратегии реализации молодежной политики в Российской Федерации на период до 2030 года» (ред. от 08.05.2025).
5. Национальный проект «Молодёжь и дети». Паспорт Федерального проекта «Все лучшее детям».
6. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2030 года: Проект 17.12.2024г.
7. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года. Утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р. ИЗМЕНЕНИЯ, которые вносятся в Концепцию развития дополнительного образования детей до 2030 года. Утверждены распоряжением Правительства Российской Федерации от 1.07.2025 № 1745-р. ПЛАН МЕРОПРИЯТИЙ по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, II этап (2025 - 2030 годы). Утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 1 июля 2025 г. № 1745-р.
8. Постановление государственного санитарного врача Российской Федерации от 17.03.2025г. № 2 «О внесении изменений в санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденные постановлением государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2».
9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (в ред. от 21 апреля 2023 г.).
10. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 29.09.2023 № АБ-3935/06 «О методических рекомендациях» (с "Методическими рекомендациями по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны»).
11. Разработка и реализация раздела о воспитании в составе дополнительной общеобразовательной программы: Методические рекомендации ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания».
12. Стратегия развития образования до 2036 года с перспективой до 2040г. (проект).
13. Комплексная программа развития МБУ ДО ЦТТДиЮ «Технопарк» на 2025-2028г.г.
14. Образовательная программа МБУ ДО ЦТТДиЮ «Технопарк» на 2025-2028г.г.
15. Устав МБУ ДО ЦТТДиЮ.

Литература для педагога:

1. Аббасов, И. Б. Дизайн-проекты. От идеи до воплощения: сборник студенческих работ / И. Б. Аббасов, В. И. Барвенко [и др.]. — Москва: ДМК-Пресс, 2021. — 216 с.
2. Кузвесова, Н. Л. История графического дизайна. От модерна до конструктивизма: учебное пособие / Н. Л. Кузвесова. — Екатеринбург: УрГАХУ, 2015. — 256 с.
3. Павловская, Е. Э. Графический дизайн: учебник для вузов / Е. Э. Павловская. — Москва: Юрайт, 2020. — 147 с.

Литература для обучающихся и родителей:

1. Скрылина, С. В. Путешествие в страну компьютерной графики / С. В. Скрылина. — Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2013. — 128 с. : цв. ил.
2. Гершкович, Е. В. Детям об искусстве. Дизайн / Е. В. Гершкович; автор текста Т. Скоробогатова. — Москва : Искусство – XXI век, 2020. — 104 с. : цв. ил.
3. Фаас, Л. Пойдем со мной. Come with me / Линде Фаас. — London : Lemniscaat, 2019. — 32 с. : цв. ил. — на англ. яз.
4. Романишин, Р. Оптика Бога / Р. Романишин, А. Лесив (Творческая мастерская «Аграфка»). — Львов : Издательство Старого Льва, 2020. — 72 с.: цв. ил.
5. Иванова, О. «Маленький ребенок – не читатель, а смотритель и слушатель»: интервью с дизайнером детской литературы / О. Иванова; записала А. Федулова // Летидор. — 2020.

Интернет-ресурсы:

1. <https://www.adobe.com/ru/products/photoshopfamily.html>
2. <https://www.corel.com/ru/>
3. [www.wikipedia.org/wiki/Метод проекта](http://www.wikipedia.org/wiki/Метод_проекта)
4. <https://nsportal.ru/blog/shkola/obshcheshkolnaya-tematika/all/2011/11/04/sovremennye-pedagogicheskie-tekhnologii> («Современные педагогические технологии»)
5. www.lookatme.ru/mag/live/inspiration-lists/214455-testy (web-тест «7 игр и тестов, проверяющих навыки дизайнера»)
6. prof.osvita.org.ua/ru/determine/testing/38/index.html (web-тест «Смог ли бы ты стать дизайнером?»)
7. <https://infourok.ru/igri-po-metodu-fokalnih-obektov-3202011.html> («Игры по методу фокальных объектов». Выполнили: Павлова Дарья Борисовна, Чанчикова Т.Н.).
8. http://planeta.tgl.net.ru/images/programm/2016/graf_diz.pdf
9. <https://habr.com/ru/sandbox/103068/>
10. <https://fireseo.ru/blog/ux-dizajn-podrobnoe-rukovodstvo/>
11. <https://habr.com/ru/post/321312/>
12. <http://tilda.education/articles-what-is-ux-design>
13. <https://science-education.ru/ru/article/view?id=9670>
14. <https://say-hi.me/design/5-osnovnyx-principov-eko-dizajna.html>

Приложение 1

Диагностические задания для обучающихся

Входной контроль

Цель: установление исходного уровня обученности обучающихся в начале образовательного процесса.

Форма: тестирование.

№	Содержание задания	Варианты ответов
1	Укажите устройства, которые обычно размещаются непосредственно на материнской плате ПК	<ol style="list-style-type: none"> 1. процессор 2. оперативная память 3. системная шина 4. блок питания компьютера 5. жесткий диск 6. устройство чтения и записи компакт-дисков
2	Выберите периферийные устройства	<ol style="list-style-type: none"> 1. процессор 2. жесткий диск 3. оперативная память 4. видеокарта 5. клавиатура
3	Может ли произойти заражение компьютерными вирусами в процессе работы с электронной почтой?	<ol style="list-style-type: none"> 1. не может 2. да, при чтении текста почтового сообщения 3. да, при открытии вложенных файлов 4. да, в процессе работы с адресной книгой
4	Каким устройством можно рисовать в графических редакторах?	<ol style="list-style-type: none"> 1. мышь 2. графический планшет 3. клавиатура 4. жесткий диск
5	Что такое цифровая живопись, на ваш взгляд?	<ol style="list-style-type: none"> 1. рисование цифрами 2. рисование в графических редакторах, с помощью знаний традиционной живописи 3. вид компьютерного искусства
6	Какой может быть компьютерная графика?	<ol style="list-style-type: none"> 1. растровая 2. векторная 3. оба варианта верны

Оценка уровня знаний:

правильный ответ – 1 балл

От 0 до 2 баллов - Низкий уровень

От 3 до 4 баллов - Средний уровень

От 5 до 6 баллов - Высокий уровень

Промежуточная аттестация обучающихся I год обучения.

Теория

Цель: определение уровня усвоения части содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический дизайн».

Форма: тестирование.

1. Виды компьютерной графики:

- а. растровая
- б. векторная
- в. плоскостная

2. Распространённый формат для просмотра и печати изображения:

- а. jpeg
- б. xcf
- в. txt

3. К какому виду компьютерной графики относится графический редактор GIMP

- а. векторная
- б. растровая

4. С помощью какой функции исходный файл графического редактора GIMP можно перевести в просмотрное изображение:

- а. сохранить как
- б. экспортировать как
- в. заменить

5. Где можно найти затерявшийся документ:

- а. через «Пуск» в поиске
- б. только в локальном диске С
- в. только в локальном диске D

6. Как выключать системный блок:

- а. Нажать на кнопку в системном блоке -power
- б. через «Пуск», «завершение работы»

Оценка уровня знаний: правильный ответ – 1 балл

Удовлетворительно - до 2 баллов.

Хорошо - от 2 до 4 баллов.

Отлично - от 4 до 6 баллов.

Практическая часть

Освоение и развитие первоначальных навыков рисования в растровом графическом редакторе: создание нового файла А4 формата, создание рисунка с помощью инструмента «карандаш», «кисть», «заливка», «ластик» и «цветовая палитра». Изучение правил цифровой живописи и интерфейса растрового графического редактора. Освоение и ознакомление с окном «инструменты» и их параметрами. Исполнение 2d графики в растровом графическом редакторе, с помощью приобретенных знаний основ цифровой живописи. В декабре проводится творческая самостоятельная практическая работа.

Выставка - это форма итогового контроля, осуществляемая с целью определения уровня мастерства, культуры, техники исполнения творческих продуктов, а также с целью выявления и развития творческих способностей обучающихся. Может быть персональной или коллективной по различным направлениям дополнительного образования.

Примерные темы для выставки: пейзаж, портрет мамы.

Итоговая аттестация I год обучения

Теория.

Цель: определение уровня освоения содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический дизайн».

Форма: тестирование.

1. Цветовой режим CMYK – это:

А. аддитивная цветовая модель, как правило, описывающая способ кодирования цвета для цветовоспроизведения с помощью трёх цветов, которые принято называть основными.

Б. субтрактивная схема формирования цвета, используемая прежде всего в полиграфии для стандартной триадной печати.

В. Видимый свет имеет волны разной длины, которые человеческий мозг воспринимает как определенные цвета.

2. Цветовой режим RGB – это:

А. аддитивная цветовая модель, как правило, описывающая способ кодирования цвета для цветовоспроизведения с помощью трёх цветов, которые принято называть основными.

Б. субтрактивная схема формирования цвета, используемая прежде всего в полиграфии для стандартной триадной печати.

В. Видимый свет имеет волны разной длины, которые человеческий мозг воспринимает как определенные цвета.

4. Логотип – это:

А. Иллюстрация к фирменному стилю.

Б. Схема-образ, действующая как посредствующее представление, или чувственное понятие, благодаря которому в режиме одновременности восприятия и мышления выявляются закономерности, как они существуют в природе и обществе.

В. Графический знак, эмблема или символ, используемый территориальными образованиями, коммерческими предприятиями, организациями и частными лицами для повышения узнаваемости и распознаваемости в социуме.

5. Фирменный стиль – это:

А. Единство элементов стиля, идентифицирующих принадлежность всего, на чем размещаются эти элементы (товары, средства коммуникации, коммуникационные сообщения) к конкретной фирме и отличающих ее от конкурентов.

Б. Визуальное представление бренда. Это особый образ бренда, который передает его идею, ценности, цели, соответствует стратегии компании на рынке.

В. официальный документ компании, в котором описывается концепция бренда, атрибуты бренда, целевая аудитория, позиционирование компании и другие данные, которыми руководствуется отдел маркетинга и руководители бизнеса для построения коммуникации с потребителями и развития компании в целом.

5. Рекламно-графический пакет – это:

А. Единство элементов стиля, идентифицирующих принадлежность всего, на чем размещаются эти элементы (товары, средства коммуникации, коммуникационные сообщения) к конкретной фирме и отличающих ее от конкурентов.

Б. Визуальное представление бренда. Это особый образ бренда, который передает его идею, ценности, цели, соответствует стратегии компании на рынке.

В. официальный документ компании, в котором описывается концепция бренда, атрибуты бренда, целевая аудитория, позиционирование компании и другие данные, которыми руководствуется отдел маркетинга и руководители бизнеса для построения коммуникации с потребителями и развития компании в целом.

6. Брендбук – это:

А. Единство элементов стиля, идентифицирующих принадлежность всего, на чем размещаются эти элементы (товары, средства коммуникации, коммуникационные сообщения) к конкретной фирме и отличающих ее от конкурентов.

Б. Визуальное представление бренда. Это особый образ бренда, который передает его идею, ценности, цели, соответствует стратегии компании на рынке.

В. официальный документ компании, в котором описывается концепция бренда, атрибуты бренда, целевая аудитория, позиционирование компании и другие данные, которыми руководствуется отдел маркетинга и руководители бизнеса для построения коммуникации с потребителями и развития компании в целом.

7. Плагиат – это:

А. Умышленно совершаемое физическим лицом незаконное использование или распоряжение охраняемыми результатами чужого творческого труда, которое сопровождается доведением до других лиц ложных сведений о себе как о действительном авторе.

Б. Схема-образ, действующая как посредствующее представление, или чувственное понятие, благодаря которому в режиме одновременности восприятия и мышления выявляются закономерности, как они существуют в природе и обществе.

В. Нарушение авторского права.

Оценка уровня знаний: правильный ответ – 1 балл

От 1 до 2 баллов - Низкий уровень

От 3 до 5 баллов - Средний уровень

От 6 до 7 баллов - Высокий уровень.

Практическая часть

Освоение и развитие первоначальных навыков рисования в векторном графическом редакторе: создание нового файла А4 формата, создание рекламно-графического пакета на А1 формате. Изучение теории создания фирменного стиля. Освоение и ознакомление с «инструменты» и их параметрами в векторном графическом редакторе. В мае проводится творческая самостоятельная практическая работа для закрепления пройденного материала по графическому дизайну.

Презентация проекта «Рекламно-графический пакет», «Моё школьное портфолио». Создание анимационной презентации в Microsoft Power Point и защита проекта.

Промежуточная аттестация III год обучения

Теория

Цель: установление исходного уровня обученности обучающихся в начале образовательного процесса.

Форма: тестирование.

1. Какая программа лучше всего справится с задачей 2D дизайна упаковки?

- А. Adobe Illustrator.
- Б. Inkscape.
- В. Adobe Photoshop.
- Г. Все варианты верны.

2. Способ закрытия упаковки (крышка):

- А. Стандартная шкатулка.
- Б. Обратная шкатулка.
- В. Фиксация с полным перекрытием.
- Г. Все варианты верны.

3. К дополнительным атрибутам в дизайне упаковке относится:

- А. Рекламный стикер.
- Б. Штрих-код.
- В. Символ дополнительной информации, например «Эко-упаковка».
- Г. Все варианты верны.

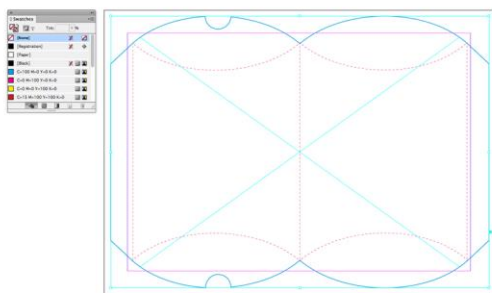
4. Какую установку нужно обязательно поставить при экспорте упаковки в PDF:

- А. PDF/X-4
- Б. PDFX-3 2002
- В. Press Quality
- Г. Все варианты верны.

5. В какой цветовой режим преобразовать все изображения, графику, тексты перед отправкой в печать в типографию?

- А. CMYK
- Б. RGB
- В. Lab
- Г. Grayscale

6. Как называются линии в данном изображении?



- А. Линия штамповки.
- Б. Линия беговки.
- В. Загибочные линии.
- Г. Все варианты верны.

Оценка уровня знаний: правильный ответ – 1 балл

От 1 до 2 баллов - Низкий уровень

От 3 до 4 баллов - Средний уровень

От 5 до 6 баллов - Высокий уровень.

Практическая часть.

Самостоятельно-практическая работа «Дизайн упаковки товара». Создание основной идеи, образа упаковки. Создание макета упаковки. Тестирование. Оценка. Внесение изменений в дизайн упаковки.

Итоговая аттестация III год обучения (май).

Теория.

Цель: определение уровня освоения содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический дизайн».

Форма: тестирование.

Практическая часть.

Создание мультипликационного ролика. Составление сценария от 4 до 6-ти сцен. Покадровая прорисовка каждой сцены (от 20 кадров на одну сцену). Создание интро, титров для мультипликационного ролика. Монтаж сцен, интро и титров в один ролик. Составление реферата в Microsoft Word. Составление презентации в Microsoft Power Point. Участие в научно-практической конференции – защита проекта, мультипликационного ролика.

Приложение 2

1. Календарный учебный график, I год обучения

№/№	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	09	03	14.00	Рассказ, объяснение.	2	Вводное занятие: Инструктаж по технике ТБ, ПДД.	Технопарк, каб.№ 201	Анкетирование.
2	09	05	14.00	Рассказ, объяснение, практическая работа.	2	Основы владения компьютерной грамотности.	Технопарк, каб. № 201	Наблюдение.
3	09	10	14.00	Лекция, показ, объяснение, практическая работа.	2	Знакомство с интерфейсом растрового редактора GIMP. «Костер у горного озера».	Технопарк, каб.№ 201	Наблюдение.
4	09	12	14.00	Практическая работа.	2	Композиция. «Костер у горного озера». Основные инструменты рисования в GIMP «кисть», «ластик», их параметры.	Технопарк, каб.№ 201	Наблюдение.
5	09	12	14.00	Практическая работа.	2	Композиция. «Костер у горного озера». Детализация.	Технопарк, каб. №201	Самостоятельная творческая работа. Самооценка.
6	09	17	14.00	Рассказ, объяснение, практическая работа.	2	Основы цветоведения.	Технопарк, каб. №201	Наблюдение.
7	09	19	14.00	Рассказ, объяснение, практикум. Практическая работа.	2	«Заход солнца на море». Эскиз в GIMP.	Технопарк, каб. №201	Наблюдение.
8	09	24	14.00	Практическая работа.	2	«Заход солнца на море». Работа с цветом в GIMP.	Технопарк, каб. №201	Самостоятельная творческая работа. Самооценка.

								а.
9	10	01	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Светотень. «Ахроматическое яблоко» в GIMP.	Технопарк, каб. №201	Наблюдение.
10	10	03	14.00	Рассказ, объяснение, практикум. Практическая работа.	2	«Хроматическое яблоко». Полигональный рисунок.	Технопарк, каб. №201	Самостоятельная творческая работа. Самооценка.
11	10	08	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Линейная перспектива. «Осенний город». Эскиз в GIMP.	Технопарк, каб. №201	Наблюдение.
12	10	10	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Воздушная перспектива. «Осенний город». Детализация.	Технопарк, каб. №201	Самостоятельная творческая работа. Самооценка.
13	10	17	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Контраст и нюанс. Цветокоррекция фото в GIMP.	Технопарк, каб. №201	Наблюдение.
14	10	22	14.00	Экскурсия, рассказ.	2	Экскурсия в картинную галерею «Мирас».	КГ «Мирас»	Экскурсия.
15	10	24	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Фотоколлаж. «Портрет мамы». Эскиз в GIMP.	Технопарк, каб. №201	Наблюдение.
16	10	29	14.00	Практическая работа.	2	«Портрет мамы». Детализация.	Технопарк, каб. №201	Самостоятельная творческая работа. Самооценка.
17	11	07	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Реставрация и ретушь фотографии в GIMP.	Технопарк, каб. №201	Наблюдение.
18	11	12	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Работа с текстом. Транспарант для акции «Бессмертный полк».	Технопарк, каб. №201	Самостоятельная творческая работа. Самооценка.

19	11	14	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Черно-белая фотография в цветную в GIMP.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа. Самооценка.
20	11	19	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Скетч от руки – персонаж «Символ года».	Технопарк, каб.№ 201	Наблюдение. Самостоятельная творческая работа.
21	11	21	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Иллюстрация персонажа «Символ года» обрисовка эскиза в GIMP.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
22	11	26	14.00	Практическая работа.	2	Иллюстрация персонажа «Символ года» цветовое решение персонажа в GIMP.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа. Самооценка.
23	11	28	14.00	Практическая работа.	2	Иллюстрация персонажа «Символ года» цветовое решение персонажа в GIMP.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа. Самооценка.
24	12	03	14.00	Практическая работа.	2	Иллюстрация персонажа «Символ года» обозначение фона в GIMP.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа. Выставка.
25	12	05	14.00	Практическая работа.	2	Иллюстрация персонажа «Символ года» детализация.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа. Презентация. Выставка.
26	12	10	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Анимация. «Падает снег».	Технопарк, каб.№ 201	Наблюдение. Самостоятельная творческая работа. Самооценка.
27	12	12	14.00	Рассказ, объяснение.	2	Создание персонажа для анимации. Эскиз	Технопарк,	Самостоятельная

				Практическая работа.		в GIMP.	каб.№ 201	творческая работа.
28	12	17	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Создание персонажа для анимации. Цветовое решение персонажа.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа. Самооценка.
29	12	19	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Создание короткометражного сюжета для анимации.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа. Самооценка.
30	12	24	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Изучение «инструментов» для создания анимации в GIMP.	Технопарк, каб.№ 201	Наблюдение. Самооценка.
31	12	26	14.00	Практическая работа.	2	Анимация персонажа. Часть 1.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа. Самооценка.
32	01	09	14.00	Практическая работа.	2	Анимация персонажа. Часть 2.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа. Самооценка.
33	01	14	14.00	Практическая работа.	2	Анимация всего сюжета. Часть 1.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа. Самооценка.
34	01	16	14.00	Практическая работа.	2	Анимация всего сюжета. Детализация. Часть 2.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа. Самооценка. Презентация
35	01	21	14.00	Рассказ, объяснение, практикум.	2	Топпер на торт. Разработка макета.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
36	01	23	14.00	Рассказ,	2	Разработка	Технопарк	Самооценка

				объяснение, практикум.		бумажного декора для кенди бара в GIMP.	рк, каб.№ 201	а. Презентац ия
37	01	28	14.00	Рассказ, объяснение. Деловая игра.	2	Календарь. История и его виды.	Технопа рк, каб.№ 201	
38	01	30	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Создание шаблона «календарь-домик».	Технопа рк, каб.№ 201	Наблюден ие. Самостоя тельная творческая работа. Самооценк а.
39	02	04	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Создание календарной сетки.	Технопа рк, каб.№ 201	Самостоя тельная творческая работа. Самооценк а.
40	02	06	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Создание общего дизайна «календаря- домика».	Технопа рк, каб.№ 201	Самостоя тельная творческая работа. Самооценк а.
41	02	11	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Предпечатная подготовка. Тестирование «календаря-домика».	Технопа рк, каб.№ 201	Самостоя тельная творческая работа. Самооценк а.
42	02	13	14.00	Рассказ, объяснение.	2	Презентация «календаря-домика».	Технопа рк, каб.№ 201	Выставка. Презентац ия
43	02	18	14.00	Экскурсия, рассказ.	2	Экскурсия в интерне-кафе.	Интерне т-кафе «Собака. ру»	Экскурсия.
44	02	20	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Графический дизайн и реклама. Знакомство с интерфейсом векторного редактора InkScape.	Технопа рк, каб.№ 201	Самостоя тельная творческая работа. Самооценк а.
45	02	25	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая	2	Цветовая модель RGB.	Технопа рк, каб.№	Самостоя тельная творческая

				работа.			201	работа. Самооценка.
46	02	27	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Цветовая модель СМУК.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
47	03	04	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Шрифты.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
48	03	06		Практическая работа.	2	Работа с текстом.	Технопарк, каб.№ 201	Выставка.
49	03	11	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Школьное портфолио. Шаблон.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа
50	03	13	14.00	Практическая работа.	2	Школьное портфолио. Оформление обложки.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа
51	03	18	14.00	Практическая работа.	2	Школьное портфолио. Оформление внутреннего блока. 1,2 страницы.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа. Самооценка.
52	03	20	14.00	Практическая работа.	2	Школьное портфолио. Оформление внутреннего блока. 3,4 страницы.	Технопарк, каб.№ 201	Презентация. Выставка.
53	03	25	14.00	Рассказ, объяснение, деловая игра.	2	Брендбук.	Технопарк, каб.№ 201	Наблюдение.
54	03	27	14.00		2	Логотип. Эскиз от руки.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
55	04	01	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Создание логотипа в InkScape.	Технопарк, каб.№ 201	Участие в конкурсе.
56	04	03	14.00	Практическая работа.	2	Создание визитки в InkScape.	Технопарк,	Самостоятельная

							каб.№ 201	творческая работа. Самооценк а.
57	04	08	14.00	Практическая работа.	2	Обрисовка сувенирной продукции.	Технопа рк, каб.№ 201	Самостоят ельная творческая работа.
58	04	10	14.00	Практическая работа.	2	Композиционное оформление.	Технопа рк, каб.№ 201	Самостоят ельная творческая работа.
59	04	15	14.00	Практическая работа.	2	Обрисовка одежды	Технопа рк, каб.№ 201	Самостоят ельная творческая работа.
60	04	17	14.00	Практическая работа.	2	Композиционное оформление.	Технопа рк, каб.№ 201	Самостоят ельная творческая работа.
61	04	22	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Упаковки.	Технопа рк, каб.№ 201	Наблюден ие
62	04	24	14.00	Практическая работа.	2	Конструирование упаковки.	Технопа рк, каб.№ 201	Самостоят ельная творческая работа.
63	04	29	14.00	Практическая работа.	2	Дизайн упаковки в InkScare.	Технопа рк, каб.№ 201	Самостоят ельная творческая работа.
64	05	1	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Формирование рекламно- графического пакета.	Технопа рк, каб.№ 201	Участие в конкурсе. Презентац ия.Выстав ка.
65	05	6	14.00	Практическая работа.	2	Создание презентации для защиты проекта.	Технопа рк, каб.№ 201	Самостоят ельная творческая работа.
66	05	8	14.00	Практическая работа.	2	Защита проекта «Мойбрендбук».	Технопа рк, каб.№ 201	Защита проекта.
67	05	13	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая	2	Дизайн афиши «День	Технопа рк, каб.№	Самостоят ельная творческая

				работа.		космонавтики».	201	работа. Выставка.
68	05	15	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Композиция. «Путешествие в наше нанобудущее»	Технопа рк, каб.№ 201	Наблюден ие.
69	05	20	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Коллаж. «Путешествие в наше нанобудущее»	Технопа рк, каб.№ 201	Самостоят ельная творческая работа.Вы ставка.
70	05	22	14.00	Рассказ, объяснение, деловая игра.	2	Инфографика. «Карта путешествий»	Технопа рк, каб.№ 201	Наблюден ие.
71	05	27	14.00	Практическая работа.	2	Инфографика. «Карта путешествий». Презентация.	Технопа рк, каб.№ 201	Практичес кая работа. Презентац ия.
72	05	29	14.00	Практическая работа.	2	Итоговое занятие. Выставочная работа	Технопа рк, каб.№ 201	Выставка.
					144 ч			

Календарный учебный график, II год обучения

№/№	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	09	04	14.00	Рассказ, объяснение.	2	Вводное занятие: Инструктаж по технике ТБ, ПДД.	Технопарк, каб.№ 201	Тест.
2	09	06	14.00	Рассказ, объяснение.	2	Дизайн одежды. История. Виды спортивной одежды.	Технопарк, каб.№ 201	Наблюдение.
3	09	11	14.00	Практическая работа.	2	Дизайн одежды для болельщиков ХК «ТОРОС». Эскиз на бумаге.	Технопарк, каб.№ 201	Практическая работа.
4	09	13	14.00	Практическая работа.	2	Дизайн одежды для болельщиков ХК «ТОРОС», в графическом редакторе.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
5	09	18	14.00	Практическая работа.	2	Дизайн одежды для болельщиков ХК «ТОРОС». Детализация, компоновка.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
6	09	20	14.00	Практическая работа.	2	Создание презентации	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа. Самооценка.
7	09	25	14.00	Практическая работа.	2	Защита проекта.	Технопарк, каб.№ 201	Презентация. Защита проекта.
8	09	27	14.00	Экскурсия, беседа.	2	Экскурсия ХК «ТОРОС».	ХК «ТОРОС»	Экскурсия.
9	10	02	14.00	Рассказ, объяснение.	2	Упаковка. История и её виды.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
10	10	04	14.00	Деловая игра.	2	Упаковка в современном мире. Дизайн упаковки товара.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.

								работа.
11	10	09	14.00	Практическая работа.	2	Создание основной идеи, образа упаковки.	Технопарк, каб.№ 201	Практическая работа.
12	10	11	14.00	Практическая работа.	2	Создание макета упаковки.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
13	10	16	14.00	Практическая работа.	2	Тестирование. Оценка.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
14	10	18	14.00	Практическая работа.	2	Внесение изменений в дизайн упаковки.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
15	10	23	14.00	Практическая работа.	2	Контрольное тестирование и оценка.	Технопарк, каб.№ 201	Тест.
16	10	25	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.		Создание штрих-кода.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
17	10	30	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.		Создание специальных условных символов.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
18	11	06	14.00	Практическая работа.		Детализация дизайна.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа. Презентация.
19	11	08	14.00	Экскурсия, беседа.	2	Экскурсия в рекламное агентство «BrendFormat».	рекламное агентство «BrendFormat».	Экскурсия.
20	11	13	14.00	Рассказ, объяснение, практикум.	2	Мультипликация. История и её виды.	Технопарк, каб.№ 201	Наблюдение.
21	11	15	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая		Мультипликация. Принципы работы.	Технопарк, каб.№ 201	Наблюдение.

				работа.				
22	11	20	14.00	Практическая работа.	2	Мультипликация. Создание основной идеи.	Технопарк, каб.№ 201	Практическая работа.
23	11	22	14.00	Практическая работа.	2	Мультипликация. Поиски и рисование главных героев.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
24	11	27	14.00	Практическая работа.	2	Мультипликация. Разработка сценария. Покадровые эскизы образа сюжета.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа. Самооценка.
25	11	29	14.00	Практическая работа.	2	Мультипликация. Покадровые этапы рисования. Эпизод 1.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
26	12	04	14.00	Практическая работа.	2	Мультипликация. Покадровые этапы рисования. Эпизод 2.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
27	12	06	14.00	Практическая работа.	2	Мультипликация. Покадровые этапы рисования. Эпизод 3.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
28	12	11	14.00	Практическая работа.	2	Мультипликация. Покадровые этапы рисования. Эпизод 4.	Технопарк, каб.№ 201	Практическая работа.
29	12	13	14.00	Практическая работа.	2	Мультипликация. Покадровые этапы рисования. Эпизод 5.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
30	12	18	14.00	Практическая работа.	2	Мультипликация. Покадровые этапы рисования. Эпизод 6.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
31	12	20	14.00	Практическая работа.	2	Мультипликация. Покадровые этапы рисования. Эпизод 7.	Технопарк, каб.№ 201	Практическая работа.
32	12	25	14.00	Практическая работа.	2	Мультипликация. Покадровые этапы рисования. Эпизод 8.	Технопарк, каб.№ 201	Практическая работа.
33	12	27	14.00	Практическая работа.	2	Мультипликация.	Технопарк,	Практическая

						Покадровые этапы рисования. Эпизод 9.	каб.№ 201	кая работа.
34	01	10	14.00	Практическая работа.	2	Мультипликация. Покадровые этапы рисования. Эпизод 10.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
35	01	15	14.00	Практическая работа.	2	Мультипликация. Монтаж. Эпизод 1.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа. Выставка.
36	01	17	14.00	Практическая работа.	2	Мультипликация. Монтаж. Эпизод 2.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
37	01	22	14.00	Практическая работа.	2	Мультипликация. Монтаж. Эпизод 3.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
38	01	24	14.00	Практическая работа.	2	Мультипликация. Монтаж. Эпизод 4.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
39	01	29	14.00	Практическая работа.	2	Мультипликация. Монтаж. Эпизод 5.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
40	01	31	14.00	Практическая работа.	2	Мультипликация. Монтаж. Эпизод 6.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
41	02	05	14.00	Практическая работа.	2	Мультипликация. Монтаж. Эпизод 7.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
42	02	07	14.00	Практическая работа.	2	Мультипликация. Монтаж. Эпизод 8.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
43	02	12	14.00	Практическая работа.	2	Мультипликация. Монтаж. Эпизод 9.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
44	02	14	14.00	Практическая работа.	2	Мультипликация. Монтаж. Эпизод 10.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
45	02	19	14.00	Рассказ, объяснение.	2	Монтаж всех эпизодов в один	Технопарк,	Самостоятельная

				Практическая работа.		мультипликационный ролик. Озвучка. Титры.	каб.№ 201	творческая работа. Самоценка
46	02	21	14.00	Беседа. Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	НПК. «2d анимация». Сценарий анимационного ролика.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа. Самоценка
47	02	26	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	НПК. Покадровые этапы рисования. Эпизод 1.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
48	02	28	14.00	Практическая работа.	2	НПК. Покадровые этапы рисования. Эпизод 2.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
49	03	05	14.00	Практическая работа.	2	НПК. Покадровые этапы рисования. Эпизод 3.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
50	03	07	14.00	Практическая работа.	2	НПК. Покадровые этапы рисования. Эпизод 4.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
51	03	12	14.00	Практическая работа.	2	НПК. Покадровые этапы рисования. Эпизод 5.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
52	03	14	14.00	Практическая работа.	2	НПК. Покадровые этапы рисования. Эпизод 6.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
53	03	19	14.00	Практическая работа.	2	НПК. Покадровые этапы рисования. Эпизод 7.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
54	03	21	14.00	Практическая работа.	2	НПК. Покадровые этапы рисования. Эпизод 8.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
55	03	26	14.00	Практическая работа.	2	НПК. Покадровые этапы рисования. Эпизод 9.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
56	03	28	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	НПК. Покадровые этапы рисования. Эпизод 10.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.

				работа.			201	работа.
57	04	02	14.00	Объяснение, практикум.	2	НПК. Монтаж всех эпизодов в один мультипликационный ролик. Озвучка. Титры. Рендеринг.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
58	04	04	14.00	Рассказ, объяснение, Практическая работа.	2	НПК. Реферат на защиту проекта.	Технопарк, каб.№ 201	Защита проекта.
59	04	09	14.00	Объяснение, Практическая работа.	2	Презентация проекта на НПК.	Технопарк, каб.№ 201	Защита проекта.
60	04	11	14.00	Практическая работа.	2	Реферат на защиту проекта «Я–дизайнер».	Технопарк, каб.№ 201	Защита проекта.
61	04	16	14.00	Практическая работа..	2	Презентация проекта «Я–дизайнер».	Технопарк, каб.№ 201	Защита проекта.
62	04	18	14.00	Практическая работа.	2	Реферат на защиту проекта «Я–мультипликатор».	Технопарк, каб.№ 201	Защита проекта..
63	04	23	14.00	Практическая работа..	2	Презентация проекта «Я–мультипликатор».	Технопарк, каб.№ 201	Защита проекта.
64	04	25	14.00	Конкурс.	2	Республиканский конкурс работ по информационным технологиям среди школьников «КРИТ».	Технопарк, каб.№ 201	Участие в конкурсе.
65	04	30	14.00	Конкурс.	2	Республиканский конкурс работ по информационным технологиям среди школьников «КРИТ».	Технопарк, каб.№ 201	Участие в конкурсе
66	05	02	14.00	Конкурс.	2	Подготовка работы на Всероссийский конкурс по компьютерной графике «Арт-дизайн 2019».	Технопарк, каб.№ 201	Участие в конкурсе
67	05	07	14.00	Конкурс.	2	Подготовка работы на Всероссийский	Технопарк,	Участие в

						конкурс по компьютерной графике «МАСТЕРСКАЯ ДИЗАЙНЕРА».	каб.№ 201	конкурсе
68	05	14	14.00	Конкурс.	2	Подготовка работы на Всероссийский конкурс по компьютерной графике «МАСТЕРСКАЯ ДИЗАЙНЕРА».	Технопарк, каб.№ 201	Участие в конкурсе
69	05	16	14.00	Практическая работа.	2	Интро в видеоролики. История, виды, возможности.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
70	05	21	14.00	Практическая работа.	2	Создание интро.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
71	05	23	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Интро. Презентация.	Технопарк, каб.№ 201	Презентация.
72	05	28	14.00	Практикум.	2	Итоговое занятие.	Технопарк, каб.№ 201	Тест. НПК.
					144			

Календарный учебный график, III год обучения

№/№	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	09	04	14.00	Рассказ, объяснение.	2	Вводное занятие: Инструктаж по технике ТБ, ПДД.	Технопарк, каб.№ 201	Тест.
2	09	06	14.00	Рассказ, объяснение.	2	Предметный дизайн.	Технопарк, каб.№ 201	Наблюдение.
3	09	11	14.00	Практическая работа.	2	Курс развития креативности.	Технопарк, каб.№ 201	Практическая работа.
4	09	13	14.00	Объяснение. Деловая игра. Практическая работа.	2	«Фокальная игра».	Технопарк, каб.№ 201	Практическая работа.
5	09	18	14.00	Практическая работа.	2	Предварительное исследование.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная работа.
6	09	20	14.00	Практическая работа.	2	Бриф продукта.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
7	09	25	14.00	Практическая работа.	2	Генерирование идей.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа. Самооценка.
8	09	27	14.00	Практическая работа.	2	Брейнсторминг. Скетчинг.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
9	10	02	14.00	Практическая работа.	2	Создание прототипа.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
10	10	04	14.00	Практическая работа, рассказ, объяснение.	2	Тестирование прототипа. Итог.	Технопарк, каб.№ 201	Презентация. Защита проекта.

11	10	09	14.00	Рассказ, объяснение.	2	Экологический дизайн внутреннего пространства «лаунж-зоны».	Технопарк, каб.№ 201	Наблюдение.
12	10	11	14.00	Практическая работа.	2	Растения для экосада.	Технопарк, каб.№ 201	Практическая работа.
13	10	16	14.00	Практическая работа.	2	Подбор цветовой гаммы.	Технопарк, каб.№ 201	Практическая работа.
14	10	18	14.00	Практическая работа.	2	Текстура и фактура материалов.	Технопарк, каб.№ 201	Практическая работа.
15	10	23	14.00	Практическая работа.	2	Поисковые эскизы – от руки.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
16	10	25	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Коллаж внутреннего пространства «лаунж-зоны» в растровой графике.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
17	10	30	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Композиция дизайн-борда с проектом.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
18	11	06	14.00	Практическая работа.	2	Изготовление дизайн-борда с проектом.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа. Самооценка.
19	11	08	14.00	Рассказ, объяснение.	2	Презентация дизайн-борда.	Технопарк, каб.№ 201	Презентация. Защита проекта.
20	11	13	14.00	Экскурсия, объяснение, беседа.	2	Экскурсия в интерьерный салон.	Технопарк, каб.№ 201	Экскурсия. Наблюдение.
21	11	15	14.00	Рассказ, объяснение.	2	Дизайн интерьера.	Технопарк, каб.№ 201	Наблюдение.
22	11	20	14.00	Рассказ, объяснение, практическая	2	Стили интерьера.	Технопарк, каб.№ 201	Практическая работа.

				работа.				
23	11	22	14.00	Рассказ, объяснение, практическая работа.	2	Подбор цветовой гаммы, текстур и фактур материалов.	Технопарк, каб.№ 201	Практическая работа.
24	11	27	14.00	Практическая работа.	2	Скетч от руки внутреннего пространства «Кидскафе».	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа. Самооценка.
25	11	29	14.00	Практическая работа.	2	Коллаж внутреннего пространства «Кидскафе» в растровой графике.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа. Самооценка.
26	12	04	14.00	Практическая работа.	2	Изготовление дизайн-борда с проектом.	Технопарк, каб.№ 201	Практическая работа.
27	12	06	14.00	Практическая работа. Рассказ, объяснение.	2	Презентация дизайн-борда.	Технопарк, каб.№ 201	Презентация. Защита проекта.
28	12	11	14.00	Рассказ, объяснение.	2	Светотень объемных геометрических фигур.	Технопарк, каб.№ 201	Наблюдение.
29	12	13	14.00	Практическая работа.	2	Векторный рисунок объемных геометрических фигур.	Технопарк, каб.№ 201	Практическая работа.
30	12	18	14.00	Практическая работа.	2	Векторный рисунок «Композиция из объемных геометрических фигур». Композиция.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
31	12	20	14.00	Практическая работа.	2	Векторный рисунок «Композиция из объемных геометрических фигур». Светотень.	Технопарк, каб.№ 201	Практическая работа.
32	12	25	14.00	Практическая работа.	2	Правила архитектурно-художественной композиции.	Технопарк, каб.№ 201	Практическая работа.
33	12	27	14.00	Практическая работа.	2	Художественные средства и приемы	Технопарк,	Практическая работа.

						архитектора.	каб.№ 201	
34	01	10	14.00	Практическая работа.	2	Скетч от руки «Наш дворец творчества в будущем»	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
35	01	15	14.00	Практическая работа.	2	Векторный рисунок «Наш дворец творчества в будущем». Композиция, светотень.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа. Выставка.
36	01	17	14.00	Практическая работа.	2	Векторный рисунок «Наш дворец творчества в будущем». Фактура, цветовая гамма.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
37	01	22	14.00	Практическая работа.	2	Векторный рисунок «Наш дворец творчества в будущем». Детализация.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
38	01	24	14.00	Практическая работа.	2	Изготовление дизайн-борда с проектом.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа. Самооценка.
39	01	29	14.00	Практическая работа. Рассказ, объяснение.	2	Презентация дизайн-борда.	Технопарк, каб.№ 201	Презентация. Защита проекта.
40	01	31	14.00	Рассказ, объяснение.	2	Рор-уп дизайн в полиграфии. Открытка в технике Рор-уп.	Технопарк, каб.№ 201	Наблюдение. Практическая работа.
41	02	05	14.00	Практическая работа.	2	Проектирование конструкции макета Рор-уп открытки.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
42	02	07	14.00	Практическая работа.	2	Дизайн Рор-уп открытки в векторном редакторе.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
43	02	12	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Изготовление Рор-уп книги. Переплет.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
44	02	14	14.00	Рассказ, объяснение.	2	Обложка.	Технопарк,	Самостоятельная творческая работа.

				Практическая работа.			каб.№ 201	ельная творческая работа.
45	02	19	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Внутренний блок.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа. Самоценка
46	02	21	14.00	Беседа. Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Тестирование. Оценка. Внесение изменений.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа. Самоценка
47	02	26	14.00	Беседа. Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Контрольное тестирование. Оценка.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа. Самооценка.
48	02	28	14.00	Практическая работа. Рассказ, объяснение.	2	Презентация Рор-уп книга.	Технопарк, каб.№ 201	Презентация. Защита проекта.
49	03	05	14.00	Рассказ, объяснение.	2	Встреча с web-дизайнером.	Технопарк, каб.№ 201	Наблюдение.
50	03	07	14.00	Рассказ, объяснение.	2	Web/UX-дизайн. Составные процессы и принципы.	Технопарк, каб.№ 201	Наблюдение. Практическая работа.
51	03	12	14.00	Практическая работа.	2	Интерактивный дизайн.	Технопарк, каб.№ 201	Наблюдение. Практическая работа.
52	03	14	14.00	Практическая работа.	2	Визуальный дизайн.	Технопарк, каб.№ 201	Наблюдение. Практическая работа.
53	03	19	14.00	Практическая работа.	2	Пользовательское исследование.	Технопарк, каб.№ 201	Наблюдение. Практическая работа.
54	03	21	14.00	Практическая работа.	2	Информационная архитектура.	Технопарк, каб.№ 201	Наблюдение. Практическая работа.
55	03	26	14.00	Практическая работа.	2	Проект	Технопарк	Самостоя

						«Интерактивная игра».	рк, каб.№ 201	ельная творческая работа.
56	03	28	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Гипперсылки.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
57	04	02	14.00	Объяснение, практикум.	2	Апробация. Оценка. Внесение изменений.	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
58	04	04	14.00	Рассказ, объяснение, Практическая работа.	2	Презентация проекта.	Технопарк, каб.№ 201	Защита проекта.
59	04	09	14.00	Объяснение, деловая игра.	2	Web квест.	Технопарк, каб.№ 201	Наблюдение. Практическая работа.
60	04	11	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Структура Web квеста.	Технопарк, каб.№ 201	Наблюдение. Практическая работа.
61	04	16	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Инструменты для создания квеста.	Технопарк, каб.№ 201	Наблюдение. Практическая работа.
62	04	18	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Технология Web квеста.	Технопарк, каб.№ 201	Наблюдение. Практическая работа.
63	04	23	14.00	Практическая работа.	2	Командный проект «Web квеста».	Технопарк, каб.№ 201	Командная творческая работа.
64	04	25	14.00	Объяснение, Практическая работа.	2	Апробация. Оценка. Внесение изменений. Этап1.	Технопарк, каб.№ 201	Командная творческая работа.
65	04	30	14.00	Объяснение, Практическая работа.	2	Апробация. Оценка. Внесение изменений. Этап2.	Технопарк, каб.№ 201	Командная творческая работа.
66	05	02	14.00	Рассказ, объяснение, Практическая работа.	2	Презентация проекта.	Технопарк, каб.№ 201	Защита проекта.

67	05	07	14.00	Практическая работа. Конкурс.	2	Подготовка работы на Республиканский конкурс дизайнерских проектов «Арт-дизайн».	Технопарк, каб.№ 201	Участие в конкурсе
68	05	14	14.00	Практическая работа. Конкурс.	2	Подготовка работы на Республиканский конкурс дизайнерских проектов «Арт-дизайн».	Технопарк, каб.№ 201	Участие в конкурсе
69	05	16	14.00	Практическая работа. Конкурс.	2	Подготовка работы на Республиканский конкурс работ по информационным технологиям среди школьников «КРИТ».	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
70	05	21	14.00	Практическая работа. Конкурс.	2	Подготовка работы на Городскую научно-практическую конференцию «Шаг в будущее».	Технопарк, каб.№ 201	Самостоятельная творческая работа.
71	05	23	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа. Конкурс.	2	Подготовка работы на Республиканскую научно-практическую конференция «Лаборатория XXI века».	Технопарк, каб.№ 201	Презентация.
72	05	28	14.00	Рассказ, объяснение. Практическая работа.	2	Итоговое занятие.	Технопарк, каб.№ 201	Тест. Практическая работа.
					144			

**Сведения о результативности
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
за 2023-2024, 2024-2025 учебный год**

Дата	Название конкурса	Результат
24-29 августа	Всероссийский дистанционный детский творческий конкурс «Город будущего»	1 место (Гизитдинова Ирина), 1 место (Закиров Богдан)
31 августа – 05 сентября	Всероссийский дистанционный детский творческий конкурс «Навстречу к знаниям»	1 место (Жижев Захар),
07-12 сентября	Всероссийский дистанционный детский творческий конкурс «По страницам книг Бориса Заходера»	1 место (Халилова ралина), 1 место (Галимова Алина), 2 место (Альмиева Лэйсан), 2 место (Миннихметов Руслан),
14-19 сентября	Всероссийский дистанционный детский конкурс рисунков «Мои лучшие каникулы»	1 место (Фатхуллина Аделя), 1 место (Каримов Альмир). 2 место (Гареев Амир), 2 место (Ситдииков Альмир),
11-20 сентября	Городской конкурс графических открыток «С юбилеем, любимый город!», посвященный 60-летию г. Нефтекамск	2 место (Хайруллин Артур), 2 место (Голик Лука), 2 место (Закиров Богдан), 3 место (Овчинникова Ева), 2 место (Каримов Альмир), 3 место (Ахьямова Полина), 3 место (Миннихметов Руслан)
22 сентября	Всероссийская познавательная онлайн-викторина «Животные как символы»	диплом победителя (Фатхуллина Аделя)

21-26 сентября	Всероссийский дистанционный детский конкурс поделок «Шишки, желудь, три листочка»	2 место (Ахмадьянова Диана), 1 место (Шайхисламова Эвелина), 1 место (Гатина Сельвина), 2 место (Низамутдинова Алина), 3 место (Овчинникова Ева), благ.письмо педагогу
25 – 29 сентября	Городская акция «Поздравление с Днем воспитателя, с Днем учителя!»	участники (Гатауллина Тимур, Гатауллина Лиана, Мустафина Евгения, Артамонов Денис)
29 сентября	Всероссийская познавательная онлайн-викторина «Музыка как искусство»	диплом (Гильманов Алмаз)
28 сентября – 5 октября	Городской творческий конкурс флаеров «Новое поколение», посвященный Дню интернета в России	1 место (Каримов Альмир), 2 место (Закиров Богдан), 3 место (Овчинникова Ева), участники (Хузина Юлия, Мустафина Евгения)
До 20 октября	Городская акция «Мой папа – мой герой! И с ним я в безопасности!», посвященная Дню отца	3 место (Давлетьянов Артём)
16 – 25 октября	VII городской чемпионат по техническому творчеству для обучающихся 5 – 11 классов	1 место (Миронова Анна)
28 сентября- 03 октября	Всероссийский дистанционный детский творческий конкурс, посвященный Дню воспитателя и Дню учителя «Поздравляем педагогов!»	1 место (Халилова Раина), 1 место (Хузина Юлия), 2 место (Мустафина Евгения), 2 место (Сагитов Радмир), 3 место (Турдуева Злата)
06 октября	Всероссийская познавательная онлайн-викторина «Что мы знаем о городах?»	Дипломы участника (Петрова Анастасия, Сагитов Амир)
05-10 октября	Всероссийский дистанционный детский творческий конкурс «Усатые, хвостатые», посвященный Всемирному дню защиты животных	1 место (Ахмедьянова Диана), 1 место (Фатхуллина Аделя), 2 место (Васиков Алан), 2 место (Гатауллина Лиана), 3 место (Сагитов Амир).
13 октября	Всероссийская познавательная онлайн-викторина «Там, где клен шумит...»	Дипломы участников (Ахмедьянова Диана, Сафин Оскар, Хузина Юлия)

12-17 октября	Всероссийский дистанционный детский творческий конкурс, посвященный Дню отца «Мой папа – самый лучший»	1 место (Ганеева Айлита), 1 место (Давлетьянов Артем), 1 место (Мустафина Евгения), 1 место (Хузина Юлия)
19 октября	Всероссийская познавательная онлайн-викторина «Как лес готовится к осени?»	Диплом участника (Артамонов Денис)
23 – 27 октября	Городской фотоконкурс ««Мы здоровью скажем, да!» в рамках месячника профилактики наркозависимости обучающихся	1 место (Давлетьянов Артём), 2 место (Хузина Юлия), 3 место (Давлетьянов Артём)
30 октября – 2 ноября	Городской конкурс рисунков «Земля отцов – твоя земля», посвященный Дню народного единства	1 место (Залалтдинова Зилия), 2 место (Халилова Ралина)
08 ноября	Всероссийский дистанционный детский творческий конкурс «У России много лиц», посвященный Дню народного единства	2 место (Борисов Эрнест), 2 место (Шипаева Алиса)
1-11 ноября	Республиканский этап Всероссийской олимпиады учебно-исследовательских проектов детей и молодежи «Созвездие-2023»	Участник (Каримов Альмир)
26-31 октября	Всероссийский дистанционный детский творческий конкурс ко Дню бабушек и дедушек «Бабушке и дедушке, с любовью»	1 место (Хузина Юлия)
03-10 ноября	Всероссийская познавательная онлайн-викторина «Путешествие по странам: Китай»	Диплом участника (Борисов Эрнест)
27 ноября	Всероссийская познавательная онлайн-викторина «Путешествие по странам: Япония»	Диплом участника (Шайхисламова Эвелина, Ахмадьянова Диана)
08-13 ноября	Детский онлайн-конкурс рисунков «Меня зовут Вщданыя»	3 место (Борисов Эрнест),
региональный этап – по 27 октября	Региональный этап Всероссийского конкурса социальной рекламы в области формирования культуры здорового и безопасного образа жизни «СТИЛЬ ЖИЗНИ – ЗДОРОВЬЕ! 2023»	2 место (Васиков Алан), 3 место (Артамонов Денис), Участники (Рамазанова Мадина, Овчинникова Ева, Миннигулова Милена)
13 – 17 ноября	Городской конкурс видеороликов «Для мамы...», посвященный Дню Матери	3 место (Турдуева Злата)
16-21 ноября	Всероссийский дистанционный детский творческий конкурс «День рождения Деда Мороза»	1 место (Давлетьянов Артем),
24 ноября	Участие во Всероссийской военно – патриотической акции «Пишу тебе, Герой!», приуроченной ко Дню Героев Отечества, с наступающим Новым годом!»	Письма и открытки военнослужащим
23-28 ноября	Всероссийский дистанционный детский творческий конкурс, посвященный Дню матери «Любимая	1 место (Ахмадьянова Диана)

	мама»	
11-18 декабря	Городской конкурс рисунков «Фантастическая ёлка», посвящённый празднованию Нового года	1 место (Мустафина Евгения), 2 место (Хузина Юлия)
11-25 декабря	Городской конкурс фотобатл «Новогодняя семейка»	2 место (Гафарова Камилла)
01-09 января	Городской дистанционный конкурс цифровых открыток «Новогодние истории»	2 место (Ситдилов Альмир), 2 место (Гареев Амир), 3 место (Ахмедьянова Диана), 3 место (Гафарова Камилла)
05-10 января	Республиканский конкурс рисунков «Калейдоскоп дорожных знаков»	участник (Ситдилов Альмир, Борисов Эрнест)
09-13 января	Городской фотоконкурс «Зимующие птицы»	2 место (Мустафина Евгения), 2 место (Халилова Раина), участник (Халилова Раина)
15-23 января	Городской дистанционный конкурс детского технического творчества «Юный изобретатель», посвященный Международному Дню детских изобретений	1 место (Гиндуллин Амир), 2 место (Садовникова Варвара), 1 место (Ганеева Айлита), 2 место (Турдуева Злата), 1 место (Ахмедьянова Диана), 3 место (Шайхилисламова Эвелина)
05-12 февраля	Открытый республиканский онлайн-хакатон по виртуальной и дополненной реальности «Vгемя виAR», посвященный 450-летию основания города Уфы.	2 место (команда «VR_Стекольный завод»): Сафин Оскар, Ахмедьянова Диана, Гиндуллин Амир, Шайхисламова Эвелина,
15-19 февраля	Городской экологический конкурс «Крылатые соседи, пернатые друзья», квест, посвященные Дню орнитолога.	1 место (Ганеева Айлита), Участник (Мукимова Аделина). 2 место (команда)
19 – 26 февраля	Городской конкурс технического творчества «Разноцветный мир», в рамках Года заботы о людях с ограниченными возможностями здоровья	2 место (Халилова Раина)
05-16 февраля	Конкурс сетевых цифровых фотоальбомов «Декады социально-психологической службы, правовых знаний «Закон и подросток»	1 место
28 февраля	Всероссийский дистанционный детский творческий конкурс, посвященный 23 февраля «С днем защитника Отечества!»	1 место (Шарафиева Аделия), 1 место (Мукимова

		Аделина)
13 марта	Всероссийский дистанционный детский творческий конкурс «Этот прекрасный женский день»	1 место (Халилова Ралина), 1 место (Мукимова Аделина), 1 место (Ганеева Айлита)
1 февраля-1 марта	Всероссийский конкурс работ детского художественного творчества «Северная палитра», г. Норильск	2 место (Шарафиева Аделя)
27 марта	Всероссийский конкурс детских рисунков «Грачи прилетели»	1 место (Борисов Эрнест), 2 место (Турдуева Злата)
01-10 апреля	Городской конкурс мультимедийных презентаций «Выходим в космос», посвященный Дню космонавтики	1 место (Ситдииков Альмир), 2 место (Турдуева Злата)
12-16 апреля	Республиканский познавательный марафон «Запусти ракету!», посвященный Дню космонавтики.	Участники Ситдииков Альмир, Турдуева Злата
до 29 марта	Региональный этап Всероссийского конкурса экологических рисунков	призёр (Халилова Ралина)
До 14 апреля	Республиканский фестиваль для детей и родителей «НаукаKids», посвященный Году семьи и Десятилетию науки и технологий.	Участники (Садовникова Варвара)
1-30 апреля	Всероссийский конкурс по компьютерной графике «Мастерская дизайна»	номинация «Дизайн объектный»: лауреат 2 степени (Гильманов Алмаз), дипломант (Халилова Ралина), участник (Ситдииков Альмир), номинация «Дизайн графический»: дипломант (Ганеева Айлита, Халилова Ралина, Ганеева Айлина), участники (Гиндуллин Амир, Турдуева Злата, Васиков Алан, Шарафиева Аделя), номинация «Иллюстрация, комикс»: дипломант (Закиров Родион, Халилова Ралина, Шайхисламова Эвелина)
12 июня	Республиканская акция «100 интересных фактов о России», посвящённая Дню принятия Декларации о	участники (Ахмедьянова Диана, Гиндуллин Амир)

	государственном суверенитете Российской Федерации (Дню России)	
--	--	--

2024-2025 учебный год

21 августа – 22 сентября	Городской этап Международного молодежного конкурса социальной антикоррупционной рекламы «Вместе против коррупции!»	3 место (Гиндуллин Амир), 2 место (Шепелева Евгения)
12 сентября	Всероссийская экологическая акция «Сделаем!»	участники (Шепелева Евгения, Турдуева Злата, Хаертдинов Тагир, Хусаинов Марсель. Шарафиева Аделия, Халикова Кира, Даутов Радмир)
5-13 сентября	Городской конкурс рисунков «О правилах движения – всем без исключения»	1 место (Борисов Эрнест), 1 место (Гильманов Алмаз), 1 место (Халилова Ралина)
23 сентября-04 октября	Городской конкурс рисунков «Башкортостан глазами детей», посвященный Дню Республики	2 место (Гайнуллина Анабэлла), 1 место (Гараева Зарина)
02 – 08 октября	Городской конкурс рисунков «Мой край родной, всегда ты сердцу дорог», посвященный Дню Республики Башкортостан	1 место (Созыкина София), 2 место (Тимирбаева Екатерина), 2 место (Турдуева Злата)
09-15 октября	Городской конкурс «Мы здоровью скажем, да!» в рамках месячника профилактики наркозависимости обучающихся	1 место (Созыкина София), 2 место (Гайнуллина Анабэлла), 3 место (Гильманов Алмаз)
21 – 25 октября	VIII городской чемпионат по техническому творчеству для обучающихся 5 – 11 классов	1 место (Гараева Зарина)
28-31 октября	Городской творческий конкурс «Народов много – страна одна», посвященный Дню народного единства	1 место (Тимирбаева Екатерина), 1 место (Борисов Эрнест), 2 место (Иргалиев Нурислам)
11-24 ноября	Городской конкурс «День матери, любви и красоты», посвященный Международному Дню матери	1 место (Борисов Эрнест), 2 место (Турдуева Злата)
25 октября – 20 ноября	Финал Международного молодежного конкурса социальной антикоррупционной рекламы «Вместе против коррупции!»	участники (Гиндуллин Амир), (Шепелева Евгения)
09-20 декабря	Городской дистанционный конкурс рисунков «Волшебные узоры зимы»	1 место (Казанова Арина), 1 место (Тимирбаева Екатерина)

09-20 декабря	Городской конкурс рисунков «Фантастическая ёлка», посвящённый празднованию Нового года	23 место (Турдуева Злата), 1 место (Гайнуллина Анабэлла)
9-24 декабря	Открытый городской конкурс новогоднего рисунка 2025, IT-куб г. Смоленск	участники (Халилова Ралина, Абсалямова Арина, Габдуллин Тимур, Закиров Богдан)
06 декабря-20 января	Республиканский конкурс по выявлению лучших образовательных практик дополнительного образования детей Республики Башкортостан г. Уфа	участник
03-10 февраля	Городской конкурс рисунков «Рисую сказки А.С. Пушкина» посвященный Дню памяти А.С. Пушкина.	1 место (Гайнуллина Анабэлла), 2 место (Тимербаева Екатерина), 2 место (Казанова Арина)
27 января-09 февраля	Городской конкурс детского технического творчества «Военная мощь России», посвященный Дню защитника Отечества.	2 место (Иргалиев Нурислам), 3 место (Борисов Эрнест), 3 место (Гареев Артур, Абсалямова Арина, Карякин Андрей)
01-10 февраля	Городской конкурс социальной рекламы по профилактике цифрового мошенничества «Защити себя от мошенников!»	2 место (Гайнуллина Анабэлла), 2 место (Халилова Ралина), 3 место (Кулешова Алина), 3 место (Якупов Камиль),
24 февраля	Городской конкурс детского творчества «Только смелым покоряется огонь!»	2 место (Халилова Ралина)
27 февраля-10 марта	Городской конкурс детского творчества «Талант с колыбели!», посвященный Международному женскому дню - 8 Марта.	2 место (Семёнова Анна), 1 место (Кулешова Алина)
18 марта	Открытый республиканский онлайн – конкурс по виртуальной и дополненной реальности и компьютерной графике «VRемя виAR»	1 место (Турдуева Злата)
28 марта	Городской форум «Территория безопасного детства» в рамках профилактической акции «Внимание - дети!»	практическая площадка «Стихийное бедствие»
05-31 марта	Республиканский этап Всероссийского конкурса по медиаторству и программированию среди учащихся «24 bit»	участники (Халилова Ралина, Ганеева Айлита)
04 апреля	Республиканский конкурс детских дизайнерских проектов «PRO – Дизайн – 2025»	2 место (Гайнуллина Анабэлла), 2 место (Закиров Богдан), участники (Карякин Андрей, Шарафиева Аделя, Гараева Зарина,

		Турдуева Злата)
1-10 апреля	Городской дистанционный конкурс детского технического творчества «Космическая техника России», посвященный Всемирному дню космонавтики	2 место (Гареев Амир)