

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

Принята на заседании
педагогического совета
от «27» августа 2026г.
Протокол № 1



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности

«Мир дизайна»

Возраст обучающихся: 13-16 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:
Шестакова Надежда Николаевна,
педагог дополнительного образования

г. Нефтекамск, 2026г.

Год разработки программы 2026г.

Лист внесения изменений в программу

Дата внесения изменений	Раздел программы	Внесенные изменения

Оглавление программы

№ п/п	Наименование раздела	Страницы
1.	Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы	
1.1.	Пояснительная записка	4
1.2.	Цель и задачи программы	6
1.3.	Содержание программы	8
1.4.	Планируемые результаты	12
2.	Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	
2.1.	Условия реализации программы	13
2.2.	Формы аттестации и контроля	14
2.3.	Оценочные материалы	14
2.4.	Методическое обеспечение программы	17
2.5.	Список литературы	23
	Приложения	26

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы.

1.1. Пояснительная записка.

Подвид программы: одноуровневая.

Уровень сложности: стартовый.

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 неременным условием успешной работы современного графического дизайнера.

Актуальность программы

Актуальность программы 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 – Canva и Pixso. 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.

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 «Мир дизайна» 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 приёмами, 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.

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».

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Мир дизайна» 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»;
- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 02.06.2026 N 19 "Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";
- 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»
- локальные нормативные акты образовательной организации.

Адресат программы

Программа рассчитана на обучающихся в возрасте 13-16 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. 13 – 16 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.

По программе могут заниматься обучающиеся с ОВЗ.

Учебная деятельность в 13-16 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.

Параллельно с учебной деятельностью ребенок вливается в новый коллектив, включается в процесс межличностного взаимодействия со сверстниками и педагогом. Обучающиеся активно овладевают навыками общения. В этот период происходит установление дружеских контактов, приобретение навыков взаимодействия со сверстниками.

Самооценка подростка в возрасте 13–16 лет зависит от множества факторов, которые связаны с физиологическими изменениями, социальным окружением, стилем воспитания и личностными особенностями. В этот период происходят значительные трансформации: гормональная перестройка, поиск идентичности, усиление значимости мнения сверстников.

Объем программы: общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы, составляет 144 часа.

Срок освоения программы - 1 год.

Особенности организации образовательного процесса: Обучение осуществляется в группах. Количественный состав группы по 15 человек.

Формы обучения: очная.

Формы организации деятельности: индивидуально-групповая, всем составом объединения.

Режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа и 1 раз в неделю по 2 часа. Продолжительность одного занятия - 45 минут, между ними 5-минутный перерыв.

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

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:

Предметные:

1. Ознакомление обучающихся с правилами работы, с графическими редакторами: Adobe Canva, Pixso.
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.

3. Содержание программы УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации /контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Вводное занятие. Техника безопасности. Инструктажи.	2	-	2	Беседа. Опрос.
2.	Основы компьютерной грамотности.	1	1	2	Анкетирование. Наблюдение.
3.	Теория дизайна.	1	1	2	Беседа. Опрос.
4.	Обзор ПО.	1	1	2	Беседа. Опрос. Наблюдение
5.	Основы графического дизайна. Знакомство с графическим онлайн-сервисом Canva.	4	36	40	Проект. Портфолио. Презентация.
6.	Инструмент для UI/UX-дизайна. Знакомство с Pixso.	9	47	56	Деловая игра. Проект. Портфолио. Защита проекта. Тестирование.
7.	Информационный дизайн.	6	20	26	Презентация творческой работы. Портфолио. Тестирование.
8.	Работа над творческим проектом. Защита проекта.	2	2	4	Создание проблемных, затруднительны х заданий. Защита проекта.
9.	Закрепление пройденного материала, выполнения творческих заданий в графических редакторах.	1	1	2	Выставка. Защита проекта. Презентация.
10.	Итоговое занятие.	1	1	2	Презентация работ. Тестирование.

					Выставка.
	Итого	28	116	144	

Таблица №1

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Вводное занятие. Техника безопасности (2 часа).

Тема: 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. Проведение инструктажа. Введение в курс программы: обзор перспектив обучения по данной программе, а также новых программ, с которыми предстоит познакомиться. Выяснение степени информированности и подготовки обучающихся к обучению по данной программе. Демонстрация готовых примеров работ.

Практика: опрос, тестирование.

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

Раздел 2. Основы компьютерной грамотности (2 часа).

Тема: Основы компьютерной грамотности (2 часа).

Теория: Основные функции при работе в Windows.

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

Раздел 3. Теория дизайна (2 часа).

Тема: История и основные понятия графического дизайна. (2 часа).

Теория: История графического дизайна.

Практика: Знакомство с основными понятиями графического дизайна.

Раздел 4. Обзор ПО (2 часа).

Тема: Знакомство с интерфейсами Canva и Pixso.

Теория: Основные понятия графического дизайна и его применение в современном мире. Знакомство с работой и творчеством успешных графических дизайнеров.

Практика: Знакомство с интерфейсами Canva и Pixso. Форматы графических файлов. Средства управления панелями инструментов. Организация рабочего пространства, создание папок, сохранение файлов.

Раздел 5. Основы графического дизайна. Знакомство с графическим онлайн-сервисом Canva. (40 часов)

Тема №1. Интерфейс Canva, рабочий холст и элементы (2 часа)

Теория: Знакомство с главным экраном сервиса, выбором готовых шаблонов, боковой панелью

инструментов, понятием холста и принципами размещения элементов.

Практика: Создание документа с заданными параметрами холста, навигация по рабочей области. Изучение панели элементов: добавление фигур, графики, фотографий и текста. Изменение порядка наложения объектов (на передний/задний план), настройка прозрачности и группировка

объектов.

Тема №2. Основы работы со слоями, группировкой и прозрачностью (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение деталей в работе.

Практика: Изучение вкладки «Расположение» и панели слоев в Canva. Понятие прозрачности элементов и её применение в дизайне. Логика блокировки, выравнивания и связывания объектов на холсте. Создание композиции из нескольких элементов, настройка их взаимного перекрытия и выравнивание относительно холста.

Тема №3. Работа с рамками (Frames) и сетками (Grids) (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение деталей в работе.

Практика: Изучение инструментов маскирования изображений через элементы «Рамки» и

«Сетки». Помещение фотографий в геометрические и фигурные рамки, кадрирование и двойной клик для настройки положения снимка внутри формы. Создание аккуратного коллажа с использованием сеток.

Тема №4. Удаление фона и маскирование в Canva (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение деталей в работе.

Практика: Изучение инструмента «Удаление фона» (Background Remover). Использование кистей восстановления и стирания для ручной доработки краев вырезанного объекта. Сравнение автоматического вырезания с ручной корректировкой сложных фрагментов (Photopea)

Тема №5. Практика работы со сложным контуром и ИИ-инструментами (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение деталей в работе.

Практика: Выделение и отделение объекта со сложным контуром от фона. Использование стилей. Размещение объекта на новом фоновом слое и проверка аккуратности краев.

Тема №6. Инструменты рисования, фигуры и границы (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение деталей в работе.

Практика: Изучение вкладки «Рисование» (Draw): настройка размера, цвета, прозрачности пера и маркерных кистей. Добавление и редактирование векторных фигур, линий и стрелок. Настройка градиентной заливки элементов, толщины и стиля их обводки.

Тема №7. Работа с фонами, градиентами и паттернами (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение деталей в работе.

Практика: Создание фоновой композиции с помощью встроенной библиотеки фонов, градиентов и паттернов Canva. Использование наложения полупрозрачных текстур и фоновых элементов для передачи глубины пространства и построения гармоничной композиции.

Тема №8. Умное редактирование фотографий (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение деталей в работе.

Практика: Удаление мелких дефектов и лишних предметов с помощью Photoprea. Захват, отдельное перемещение или замена объектов на готовой фотографии с помощью функции.

Тема №9. Базовая цветокоррекция: яркость, контраст и фильтры (2 часа)

Теория: Понятие тона, яркости, контраста и насыщенности изображения. Влияние цветопередачи на восприятие макета. Принципы безопасной настройки изображений без использования сложных гистограмм.

Практика: Использование меню «Настроить» (Adjust): изменение яркости, контраста, светлых и темных участков, размытия и автоулучшение фото. Применение готовых фильтров и регулировка степени их интенсивности.

Тема №10. Фотоэффекты и стили элементов (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение деталей в работе.

Практика: Применение к изображениям эффектов (Тени, Свечение, Дуотон, Обводка/Outline). Настройка падающей тени и размытия для создания объема. Тонирование всей композиции за счет цветовых наложений и сочетания эффектов.

Тема №11. Текст в Canva, эффекты и стили типографики (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение деталей в работе.

Практика: Добавление текстовых блоков, подбор шрифтовых пар и выравнивание. Настройка межстрочного и межбуквенного интервалов. Применение эффектов к тексту: изогнутый текст, парящий текст, неоновое свечение, контур и цветная подложка.

Тема №12. Подготовка и экспорт файлов (PNG, JPG, PDF) (2 часа)

Теория: Различие между рабочими проектами Canva и готовыми форматами экспорта. Назначение форматов: сжатый JPG для публикации в сети, PNG с поддержкой прозрачности фона, PDF для печати и презентаций. Настройки качества, масштабирования и выбора страниц.

Практика: Сохранение и систематизация проектов внутри сервиса Canva. Экспорт макетов с настройкой формата (PNG с прозрачным фоном, JPG, PDF-печать). Проверка корректности отображения краев и организация папок проекта.

Тема №13. Мини-проект в Canva: часть 1 (идея и фон) (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение деталей в работе.

Практика: Формулирование идеи мини-проекта (постер / баннер / карточка).

Тема №14. Мини-проект в Canva: часть 2 (детали и объекты) (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение деталей в работе.

Практика: Наполнение композиции основными и второстепенными объектами.

Импорт

собственных фото или выбор графики из библиотеки Canva.

Тема №15. Мини-проект в Canva: часть 3 (финал и акценты) (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение деталей в работе.

Практика: Добавление заголовков и текстовых акцентов, оформление эффектов типографики

Тема №16. Защита и разбор работ по Canva (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение деталей в работе.

Практика: Презентация собственного мини-проекта перед группой с демонстрацией использованных элементов и приемов.

Тема №17. Резервное практическое занятие по Canva (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение деталей в работе.

Практика: Идентификация и систематизация незавершенных или требующих доработки заданий. Исправление ошибок, отмеченных при разборе работ, и финальная подготовка файлов к сдаче.

Тема №18. Закрепление навыков экспресс-дизайна (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение деталей в работе.

Практика: Выполнение комплексного экспресс-задания на скорость: быстрое создание рекламной карточки или публикации для соцсетей по заданным параметрам.

Тема №19. Творческий практикум в Canva (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение деталей в работе.

Практика: Свободная творческая работа: создание поздравительной открытки, приглашения или афиши с использованием стикерных элементов, анимации и декоративных эффектов.

Тема №20. Текущий контроль по блоку Canva (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение деталей в работе.

Практика: Прохождение итогового практического теста и выполнение контрольного задания по всем изученным инструментам Canva.

Раздел 6. Инструмент для UI/UX-дизайна. Знакомство с Pixso. (56 часов).

Тема №1: Интерфейс Pixso, создание первого фрейма (2 часа).

Теория: Изучение пользовательского интерфейса, панелей инструментов и структуры слоев в векторном редакторе. Понятие фрейма, его свойств и отличий от обычных фигур при проектировании интерфейсов.

Практика: Знакомство с рабочей областью и настройка направляющих, создание первого фрейма с применением модульной сетки.

Тема №2: Векторные примитивы: прямоугольник, круг, линия (2 часа).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Рисование простой иллюстрации домика путем создания, трансформирования и комбинирования базовых геометрических фигур.

Тема №3: Инструмент «Перо» и кривые Безье для новичков (2 часа).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Создание простых векторных иконок, таких как звезда и сердечко, с помощью точек и направляющих линий инструмента «Перо».

Тема №4 Свойства фигур: заливка, обводка, скругление углов (2 часа).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Детальная настройка внешнего вида объектов, рисование мультяшного робота из скругленных блоков с применением различных типов обводок и заливок.

Тема №5: Работа с цветом: палитры, градиенты в Pixso (2 часа).

Теория: Основы колористики в интерфейсах, создание цветовых стилей и использование линейных, радиальных и угловых градиентов для придания объема плоским формам.

Практика: Раскрашивание ранее созданного персонажа с использованием гармоничной цветовой палитры и плавных градиентных переходов.

Тема №6: Выравнивание объектов и распределение интервалов (2 часа).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Использование инструментов автоматического выравнивания и смарт-направляющих для создания ровной панели из кнопок с одинаковыми отступами.

Тема №7: Работа с текстом в Pixso: шрифты и читаемость (2 часа).

Теория: Правила типографики в веб-дизайне, работа с гарнитурами, кеглем, интерлиньяжем. Настройка текстовых стилей для соблюдения визуальной иерархии и удобства чтения.

Практика: Добавление и форматирование текстовых элементов, оформление акцентного текстового блока для рекламного постера.

Тема №8: Иерархия слоев и порядок наложения в векторе (2 часа).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Сборка сложной многослойной иллюстрации леса с правильным распределением объектов по переднему, среднему и заднему планам в панели слоев.

Тема №9: Группировка объектов и создание компонентов (2 часа).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Оптимизация структуры макета через группировку и создание повторяющихся элементов (компонентов Master/Instance), таких как цветочки или окна здания.

Тема №10: Основы Auto Layout (автоматическое выравнивание) (2 часа).

Теория: Принципы работы гибких контейнеров Auto Layout, управление отступами, направлением элементов и их поведением при изменении размеров родительского фрейма.

Практика: Сборка адаптивной карточки товара с изображением и текстом, которая автоматически подстраивается под объем контента.

Тема №11: Практика с Auto Layout: карточки и списки (2 часа).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Создание структурированного списка уровней для мобильной игры с применением сложных вложенных Auto Layout контейнеров.

Тема №12: Проектирование интерфейсов: экраны приложений (2 часа).

Теория: Жизненный цикл разработки интерфейса, понятие пользовательских сценариев (User Flow) и логика перехода между экранами.

Практика: Деловая игра по проектированию структуры приложения и разработка логической схемы экранов для мобильной игры «Угадай животное».

Тема №13: Создание главного меню игры в Pixso (2 часа).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Детальная верстка стартового экрана приложения с добавлением заголовка и ключевых интерактивных элементов (кнопка «Старт», иконка «Настройки»).

Тема №14: Создание игрового экрана (2 часа).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Верстка основного рабочего пространства игры, размещение игрового поля с активными кнопками и элементами управления.

Тема №15: Создание экрана победы / поражения (2 часа).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Верстка финального экрана с результатами игры, добавление иллюстрации с кубком и кнопок для повторного запуска или выхода в меню.

Тема №16: Интерактивность: связывание экранов прототипом (2 часа).

Теория: Основы прототипирования. Настройка триггеров, типов анимации и связей (Connectors) между фреймами для имитации работы реального приложения.

Практика: Соединение созданных экранов в единый сценарий, настройка плавных переходов между ними по клику на соответствующие кнопки.

Тема №17: Тестирование интерактивного макета (2 часа).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Запуск режима презентации (наблюдение), проверка кликабельности, логики переходов и выявление пользовательских ошибок собственного прототипа.

Тема №18: Большая проектная работа в Pixso: старт (2 часа).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Выбор темы, подбор референсов, планирование структуры и старт разработки концептуального макета детского сайта или приложения.

Тема №19: Большая проектная работа в Pixso: верстка (2 часа).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Активное наполнение созданных фреймов макета визуальным контентом: расстановка текстов, иконок, изображений и рабочих кнопок.

Тема №20: Большая проектная работа в Pixso: финал (2 часа).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Финальная проверка всех отступов, выравнивания, консистентности стилей и адаптивности элементов перед итоговой сдачей проекта.

Тема №21: Презентация макетов Pixso перед группой (2 часа).

Теория: Правила подготовки и проведения презентации дизайн-проектов. Умение аргументировать визуальные решения и демонстрировать пользовательский путь.

Практика: Публичная защита итогового проекта перед аудиторией с наглядной демонстрацией кликабельных экранов и ответами на вопросы.

Тема №22: Закрепление навыков векторизации (2 часа).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Углубленная работа с кривыми и векторными формами для создания бесшовного паттерна или сложного фонового узора.

Тема №23: Создание векторного персонажа (2 часа).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Проектирование и сборка уникального векторного монстрика с использованием комбинации геометрических фигур и логических операций сложения/вычитания.

Тема №24: Практикум по анимации интерфейсных элементов (2 часа).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Работа с состояниями компонентов (Variants) и настройка микроанимаций: создание эффекта изменения цвета или тени при наведении курсора на кнопку.

Тема №25: Оптимизация макетов под разные размеры экранов (2 часа).

Теория: Принципы адаптивного дизайна. Настройка элементов фрейма для корректного отображения макета на разных устройствах.

Практика: Настройка правил адаптивности для ключевых блоков интерфейса и тестирование их поведения при ручном изменении ширины фрейма.

Тема №26: Экспорт графических ресурсов из Pixso (SVG, PNG) (2 часа).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Подготовка макетов к передаче разработчикам, настройка параметров экспорта и выгрузка готовых иконок и картинок в растровом и векторном форматах.

Тема №27: Экспресс-дизайн: создание баннера за урок (2 часа).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Работа в условиях ограниченного времени: быстрый сбор и верстка рекламного макета афиши для школьного праздника с использованием готовых компонентов.

Тема №28: Текущий контроль по блоку Pixso (2 часа).

Теория: Итоговое повторение пройденного материала, закрепление теоретической базы по инструментам векторного редактора, прототипированию и Auto Layout.

Практика: Прохождение проверочного теста по интерфейсу Pixso для объективной оценки усвоенных знаний и навыков.

Раздел 7. Информационный дизайн. (26 часов).

Тема №1: что такое инфографика? Правила подачи информации. (2 часа)

Теория: Введение в понятие инфографики. Основные принципы визуализации данных, типографики и композиции для ясной и понятной подачи сложной информации.

Практика: Опрос и визуальный анализ примеров понятных и запутанных информационных схем.

Тема №2: Структурирование текста и данных для плаката. (2 часа)

Теория: Методы логической группировки информации, выделение главного и второстепенного, выстраивание визуальной иерархии в макете.

Практика: Практическое составление логической блок-схемы, описывающей процесс посадки цветка.

Тема №3: Использование иконок и пиктограмм в дизайне. (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Поиск, отбор и стилистическое объединение графических значков (иконок) под заданную тему инфографики.

Тема №4: Создание инфографики в Pixso: этап сетки. (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Создание фрейма и разметка направляющих колонок и модульной сетки под будущий информационный плакат.

Тема №5: Верстка инфографики: добавление блоков и текста. (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Практическая сборка макета: размещение текстовых блоков и создание плаката на тему «Правила для питомца».

Тема №6: Оформление данных: шкалы, списки, стрелки. (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Интеграция в макет визуальных акцентов, оформление измерительных шкал, маркированных списков и направляющих стрелок для схем.

Тема №7: Финализация плаката: проверка читаемости. (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Наблюдение и проведение теста на восприятие информации сторонним зрителем, оценка читабельности текста.

Тема №8: Презентация инфографических проектов. (2 часа)

Теория: Правила подготовки и защиты визуальных проектов, структура выступления и аргументация выбранных дизайнерских решений.

Практика: Публичная презентация и защита разработанных информационных плакатов перед группой.

Тема №9: Инфографика для карточек товаров (маркетплейсы). (2 часа)

Теория: Специфика дизайна для маркетплейсов: требования к размерам, контрастности, правильное расположение преимуществ товара на слайде.

Практика: Создание главного слайда товарной карточки на любую тему.

Тема №10: Финальная доработка карточки товара. (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Финализация макета: детальная настройка теней, расстановка визуальных акцентов и подготовка карточки к выгрузке.

Тема №11: Разбор и исправление ошибок в инфографике. (2 часа)

Теория: Типичные ошибки при верстке информационных блоков: перегруженность текстом, нарушение выравнивания, плохой контраст.

Практика: Коллективный анализ готовых макетов, выявление недочетов и их исправление.

Тема №12: Экспресс-проект: карточка-памятка по технике безопасности. (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Быстрая сборка мини-постера с памяткой по технике безопасности в условиях ограниченного времени.

Тема №13: Закрепление навыков работы с сеткой и текстом. (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Итоговая верстка расписания уроков для отработки навыков выравнивания текста и объектов по базовой сетке.

Раздел 8. Работа над творческим проектом. Защита проекта. (10 часов)

Тема №1: Старт итогового проекта: генерация концепции бренда. (2 часа)

Теория: Основы создания бренда и позиционирования. Разбор этапов генерации жизнеспособной идеи продукта и формирования его визуального образа.

Практика: Выполнение проблемного задания: придумывание оригинальной идеи и концепции для собственного проекта (например, бренда сладостей).

Тема №2: Создание логотипа для бренда в Photoshop. (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Проектная работа: разработка и отрисовка уникального графического знака (логотипа) для придуманного бренда.

Тема №3: Создание макета сайта в Figma. (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Проектная работа: сборка интерфейса промо-страницы в векторном редакторе.

Тема №4: Финальная сборка и проверка общего проекта. (2 часа)

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Систематизация и объединение всех графических наработок из Photoshop и Pixso в единый цельный проект, финальная проверка макетов.

Тема №5: Защита итогового проекта. (2 часа)

Теория: Правила подготовки к публичной защите дизайн-проекта. Структура презентации и грамотная аргументация выбранных визуальных решений.

Практика: Публичное выступление перед группой, показ готовых работ и защита итогового комплексного проекта.

Тема №1:

Раздел 9. Закрепление пройденного материала, выполнения творческих заданий в графических редакторах. (2 часа).

Тема: Коллаж «Школа будущего» (2 часа).

Теория: Постановка задачи. Обсуждение «деталей» в работе.

Практика: Создание коллажа «Школа будущего», используя растровый или векторный редакторы.

Раздел 10. Итоговое занятие (2 часа).

Тема: Итоговое тестирование и выставка портфолио. (2 часа)

Теория: Обобщение и подведение итогов всего обучающего курса. Принципы оформления и презентации комплексного портфолио, критерии оценки усвоенных знаний и правил самопрезентации готовых проектов.

Практика: Прохождение итогового проверочного тестирования по всем разделам программы, публичный показ портфолио и итоговых работ.

1.4.Планируемые результаты освоения программы.

Предметные:

Обучающийся

1. Познакомится с правилами работы, с графическими редакторами: Canva, Pixso.
2. Усвоит новую терминологию традиционного рисования, компьютерных технологий и дизайна.
3. Сформирует умение работать в графических редакторах.
4. Сформирует умение применять теоретические знания на практике.

Метапредметные:

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

Личностные:

1. Будут созданы 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. Будут созданы условия для духовного развития личности.
5. Сформируются навыки здорового и безопасного образа жизни.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Условия реализации программы.

Для успешной реализации программы необходимо соответствующее помещение. Оно соответствует санитарным нормам СП 2.4.2.4283-26 «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:

Компьютер – 15 шт;

Столы – 15 шт;

Стулья – 15 шт;

Интерактивная доска.

Роутер.

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

Графические программы Canva, Pixso.

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

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 вводный контроль, 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 технического творчества, научно-практических конференциях.

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

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 специальной терминологии	- не употребляет специальные термины	0	Наблюдение, собеседование, викторина, тест конкурс
		- знает отдельные специальные термины, но избегает их употреблять	1	
		- 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,	Доброжелателен, правдив, верен своему слову, вежлив, заботится об окружающих, но не требует этих	Помогает другим по поручению преподавателя, не всегда выполняет обещания, в присутствии старших чаще	Недоброжелателен, груб, пренебрежителен, высокомерен с товарищами и старшими, часто говорит

	недобрые отношения к людям.	качеств от других.	скромн, со сверстниками бывает груб.	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: «Векторная графика», «UI/UX и интерфейсы», «Растровая графика и коллажирование»;
- цветовой справочник Pantone Color Bridge.

Методические материалы:

- конспекты занятий.

Диагностические материалы:

- тесты для мониторинга.

2.4.1. Описание методов и приемов обучения.

Содержание программы предусматривает использование следующих методов обучения:

- словесный – рассказ, монолог, диалог;
- наглядный – демонстрация учебных плакатов, рисунков, эскизов, образцов;
- индивидуальный – задания в зависимости от уровня развития обучающегося;
- практический- упражнение, познавательные игры, выполнение творческих работ при помощи оборудования;
- метод фокальных объектов (эвристический метод) ориентирован на поиск идей в неожиданных направлениях, позволяет за весьма короткое время создать большое количество инновационных идей, не имеющих аналогов на рынке;
- метод проекта – совокупность приёмов, действий обучающихся в их определённой последовательности для достижения поставленной задачи. Обучающиеся сами добывают нужные для проекта сведения, педагог выступает при этом в роли консультанта, помощника, который руководит творческой деятельностью, но делает это ненавязчиво.

Именно в проектном обучении воплощается в реальность идея развивающего обучения. Обучающийся учится анализировать, определяет свои недостатки, ищет причины возникших затруднений, находит пути исправления ошибок. Педагог предоставляет ему право выбора способов деятельности, выдвижения предположений, гипотез, участия в коллективном обсуждении различных точек зрения. Материал преподается в различных формах и соответствует уровню, на котором он усваивается обучающимся;

- метод стимулирования и мотивации, используются путем убеждения в значимости учения, создание ситуации успеха;

- аналитический метод - метод научного исследования, основанный на применении анализа, т.е. разложения целого (явлений, свойств, отношений) на составные части и рассмотрение каждой из них отдельно с целью более глубокого познания целого через составные его части.

- геймификация - использование в цифровых продуктах (прикладных программах, компьютерных приложениях, цифровых платформах) приемов, распространенных в компьютерных играх, для повышения вовлеченности в образовательный процесс, стимулирования: объективируемые дифференцированные (в том числе накопительные) поощрения, вознаграждения (статусы, значки), подкрепляющая обратная связь.

Способы определения результативности:

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

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир дизайна» строится на принципах, обоснованных педагогической целесообразностью, применительно к этому виду деятельности, что обеспечивает построение занятий согласно логике творчества - от постановки творческой задачи к достижению результата.

Принцип событийности, который означает, что на каждом занятии происходит что-то важное, а для обучающегося совершается какое-то открытие.

Целостный подход. Принцип означает, что каждая ступень, в том числе и начальная, является важным звеном общей подготовки. Образовательный процесс организуется с опорой на полученные ранее знания и сформированный практический опыт.

Принцип природосообразности предполагает учет возрастных особенностей.

Деятельностный подход - вовлечение детей и подростков в интересную, отвечающую их потребностям и индивидуальным особенностям деятельность: познавательную, досуговую, творческую.

Принцип креативного образования означает умение адекватно действовать в ситуации неопределенности, осуществлять поиск и выбор творческого решения задач.

Принципы научности, наглядности, доступности.

2.4.2. Описание образовательных технологий.

- *информационно-коммуникационные*: изменение и неограниченное обогащение содержания образования, использование интегрированных курсов, доступ в Интернет.

- *личностно-ориентированная*: развитие личности ребёнка, его индивидуальности и неповторимости; в процессе обучения учитываются ценностные ориентации ребёнка и структура его убеждений, на основе которых формируется его «внутренняя модель мира», при этом процессы обучения и учения взаимно согласовываются с учётом механизмов познания, особенностей мыслительных и поведенческих стратегий обучающихся, а отношения педагог-ученик построены на принципах сотрудничества и свободы выбора;

- *деловая игра*: используется метод имитации профессиональных ситуаций, с помощью которого обучающиеся приобщаются к всестороннему анализу и решению проблем;

- *проблемное обучение*: создание в учебной деятельности проблемных ситуаций и организация активной самостоятельной деятельности обучающихся по их разрешению, в результате чего происходит творческое овладение знаниями, умениями, навыками, развиваются мыслительные способности;

- *здоровьесберегающие*: использование данных технологий позволяют равномерно во время занятия распределять различные виды заданий, чередовать мыслительную деятельность с физминутками, определять время подачи сложного учебного материала, выделять время на проведение самостоятельных работ, нормативно применять ТСО, что дает положительные результаты в обучении;

- *создания ситуации успеха*: целенаправленное, организованное сочетание условий, при которых создается возможность достичь значительных результатов в деятельности как отдельно взятой личности, так и коллектива в целом;

- *проектирования*: заключается в организации самостоятельной познавательной и практической деятельности; формировании широкого спектра УУД, личностных результатов, а результат - овладение обучающимися алгоритмом и умением выполнять проектные работы способствует формированию познавательного интереса; умения выступать и отстаивать свою позицию, самостоятельность и самоорганизации учебной деятельности; реализация творческого потенциала в исследовательской и предметно-продуктивной деятельности;

- *рефлексии*: процесс и результат фиксирования субъектами (участниками педагогического процесса) состояния своего развития, саморазвития и причин этого;

- в программе используются новые практики командной работы формата подготовки и участия в соревнованиях технического творчества (Олимпиада кружкового движения НТИ).

- *дистанционное обучение* - способ организации процесса обучения, основанный на использовании современных информационных и телекоммуникационных технологий, позволяющих осуществлять обучение на расстоянии без непосредственного контакта между педагогом и обучающимися.

Основная цель внедрения дистанционных форм обучения - создание условий обучающимся для свободного доступа к информационным ресурсам и получения качественного образования с помощью дистанционного обучения для развития навыков самостоятельной работы.

Особенности дистанционного обучения:

- необходимость стартового набора, в который входит комплект качественного технического обеспечения с выходом в Интернет;

- интерактивность образовательного процесса, заключающаяся в непрерывном взаимодействии всех участников обучающего процесса, где каждый учащийся в любой период обучения имеет доступ ко всем материалам обучения и к самому педагогу, который, в свою очередь открыт для обучающегося, как источник опыта в определенной области;

- индивидуализация образовательного процесса, вытекает из принципа интерактивности, так как в дистанционном обучении открывается возможность индивидуализировать и персонифицировать процесс обучения.

Основные формы занятий:

- электронные кейсы;

- форум-занятия (дистанционные занятия, конференции, игры, практические работы и другие формы учебных занятий, проводимых с помощью средств телекоммуникаций и других возможностей сети Интернет).

Основные средства:

- аудио учебно-информационные материалы;

- видео учебно-информационные материалы;

- компьютерные обучающие системы;

Платформы для дистанционного обучения:

-Сферум;
 - МТС Линк;
 - Zoom.

2.4.3. Перечень видов учебных занятий.

№	Тип учебного занятия	Виды учебных занятий
1	Открытия 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 учеников за счет включения новых определений, терминов, описаний.	беседа, лекция, 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 учеников 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 самоконтроля и взаимоконтроля, формировать способности, позволяющие осуществлять контроль. <i>Содержательная:</i> проверка знания, умений, приобретенных навыков и самопроверка учащихся.	устные опросы, викторина, творческий отчет, защита проектов, рефератов, тестирование, конкурсы, чемпионаты, викторины.

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.

Учебное занятие состоит из нескольких обязательных структурных элементов: организационно-мотивационная часть, актуализация знаний по теме, информационная часть, усвоение новых знаний и способов действий, проверка понимания, практические задания с объяснением соответствующих правил, тренировочные упражнения, обобщение и систематизация знаний, анализ успешности достижения цели, рефлексия, итоговая часть.

Смена различных видов деятельности является необходимым условием работы с обучающимися. Использование игр, упражнений, активизирующих слуховые, зрительные, осязательные рецепторы, способствует углубленному восприятию детьми информации.

Применение данных методических рекомендаций, позволяет наиболее оптимально активизировать внимание детей и способствует успешному освоению детьми программы.

При работе с обучающимися выделяется определённая специфика: творческий и репродуктивный вид деятельности находятся в особом соотношении друг с другом.

Более глубокому, сознательному и активному отношению к практическим занятиям помогает наглядный материал.

Структура учебного занятия обычно сочетает теорию и практику, а также включает этапы работы над конкретным проектом.

1. Вводная часть

Здесь педагог обозначает тему, цели и задачи занятия. Важно сразу создать контекст: показать примеры работ, обсудить актуальные тренды или проблемы в индустрии. Могут быть короткие опросы или разминка для активизации мышления.

2. Теоретическая база

На этом этапе объясняются ключевые понятия, принципы или техники, связанные с темой. Это может быть беседа или презентация с демонстрацией слайдов (репродукции, скриншоты из программ, инфографика). Теория подаётся так, чтобы связать её с практическими задачами, которые предстоит решать обучающимся.

3. Анализ и обсуждение

Важный этап, который развивает критическое мышление. Обучающиеся изучают и анализируют примеры (аналоги), обсуждают сильные и слабые стороны решений. Педагог задаёт наводящие вопросы, помогает сформулировать критерии оценки. Это может быть групповое обсуждение эскизов или разбор кейсов.

4. Практическая работа

Это центральная часть занятия, где дети применяют полученные знания. Процесс обычно выстраивается по этапам:

Форэскизы (фор-эскизы). Быстрые наброски, чтобы зафиксировать идеи и отработать композицию.

Эскизы и клаузуры. Более проработанные варианты для проработки деталей.

Работа над макетом в материале. Финальная стадия — создание полноценного графического объекта в программе.

На этом этапе педагог использует разные формы работы: индивидуальную консультацию, групповое обсуждение, мастер-класс.

5. Контроль и коррекция

Педагог регулярно проверяет ход работы, даёт обратную связь, помогает исправить ошибки. Это может быть индивидуальная консультация или коллективное обсуждение промежуточных результатов.

6. Рефлексия и подведение итогов

В конце занятия полезно провести обсуждение: что получилось, а что можно улучшить, какие навыки или принципы были применены. Можно организовать мини-защиту работ или рефлексивную анкету.

Дополнительные элементы:

В зависимости от программы и уровня подготовки могут включаться и другие блоки:

- Самостоятельная работа. Подготовка материалов, сбор референсов, изучение дополнительной литературы.
- Проектная деятельность. Работа над комплексным заданием (логотип, плакат, фирменный стиль), где все этапы объединены.
- Использование современных методов. Например, кейс-метод (решение практической задачи), «мозговой штурм» для генерации идей.

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».

Цель воспитания – создание условий для развития у обучающихся интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, достижениям российской и мировой технической мысли, понимания значения техники в жизни российского общества и своего региона, а также формирования ценностей авторства, технической безопасности, воли, дисциплинированности и ответственного отношения к экологическим и этическим аспектам технологического прогресса в течение одного учебного года.

Задачи воспитания:

1. Формировать устойчивый интерес к технической деятельности, истории техники в России и мире, а также к личностям выдающихся конструкторов и организаторов производства;
2. Воспитывать уважение к достижениям в технике своих земляков и понимание проблем связей технологического развития России и своего региона;
3. Содействовать осмыслению значения техники в жизни российского общества и формированию ценностей технического творчества и авторства;
4. Развивать навыки определения достоверности и этики технических идей, а также осознанное отношение к угрозам технического прогресса и его влиянию на природу;
5. Формировать ценности технической безопасности, контроля процессов, аккуратности и ответственности при выполнении задач;

6. Воспитывать волю, упорство и дисциплинированность в реализации инженерно-технических проектов, преодолении трудностей и исправлении ошибок;
7. Обогащать опыт участия обучающихся в технических проектах, их объективной оценки, а также развития навыков командной работы и взаимоуважения.

Планируемые результаты реализации программы воспитания: устойчивый интерес к технической деятельности, истории и достижениям отечественной и мировой науки; понимание роли технологий в развитии страны и региона, уважение к труду земляков-изобретателей; сформированность ценностей авторства, безопасной работы и экологической этики; проявление воли, упорства и дисциплинированности при создании проектов; наличие опыта участия в техническом творчестве и навыки его оценки; умение взаимодействовать в коллективе на принципах взаимопомощи и уважения.

Формы и методы воспитания.

Решение задач информирования детей, создания и поддержки воспитывающей среды общения и успешной деятельности, формирования межличностных отношений на основе российских традиционных духовных ценностей осуществляется на каждом из учебных занятий. Ключевой формой воспитания детей при реализации программы является организация их взаимодействий в соревнованиях, квестах, коллективных творческих делах, хакатонах, квизах, в подготовке и проведении календарных праздников с участием родителей (законных представителей), выступлений с защитой проектов.

В воспитательной деятельности с детьми по программе используются методы воспитания: метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение), метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей); метод упражнений (приучения); стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного); метод переключения в деятельности; методы руководства и самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании; методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

Анализ результатов воспитания 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 период, учебный год).

Для реализации программы «Мир дизайна» разработан календарный план воспитательной работы.

Календарный план воспитательной работы на 2026-2027 учебный год

Модуль «Воспитательные возможности занятия»

№ п/п	Мероприятия	Сроки
1	Участие в конкурсах и научно-практических конференциях различного уровня, экскурсии, квизы, акции, мастер-классы	В течение учебного года
2	Организация открытых воспитательных мероприятий в объединениях	В течение учебного года

Модуль «Сфера социализации личности»

№ п/п	Мероприятия	Сроки
1	Муниципальный этап Международного молодежного конкурса социальной антикоррупционной рекламы «Вместе против коррупции!»	04 мая – 11 сентября
2	Городская акция «Поздравление с Днем воспитателя, с Днем учителя!»	21 – 25 сентября
3	Городской творческий конкурс «Мой край родной, всегда ты сердцу дорог», посвященный Дню Республики Башкортостан, Году единства народов России	28 сентября- 6 октября
4	Городская акция «Папе с любовью», посвященная Дню отца, Году большой и дружной семьи	6 - 15 октября
5	Городской творческий конкурс «Народов много – страна одна», посвященный Дню народного единства, Году единства народов России	20 - 27 октября
6	Городской конкурс видеороликов «Для мамы...», посвященный Дню Матери, Году большой и дружной семьи	17 – 25 ноября
7	Городской творческий конкурс «Мир, полный доброты», посвященный Международному дню инвалидов, Году большой и дружной семьи	23 – 27 ноября
8	Городской конкурс технического творчества «Сказочный техноград»	07-15 декабря
9	Городская фотоакция «От трёх до бесконечности», посвященная Дню многодетной семьи	14 - 18 декабря
10	Городской конкурс творческих работ «Живёт на свете красота...», посвященный Международному женскому дню	24 февраля – 04 марта
11	Городской творческий конкурс «Салют Победы», посвященный 82-й годовщине Победы в Великой Отечественной войне 1941-1945 годов	26 апреля – 05 мая
12	Городской фотоконкурс «Детство – лучшая планета!», посвященный Дню защиты детей	20-27 мая
13	Городская акция «Россия в сердце навсегда», посвященная Дню России	02-09 июня

Модуль «Профессиональное самоопределение»

№ п/п	Мероприятия	Сроки
1	X городской чемпионат по техническому творчеству среди обучающихся 5 – 11 классов	16 – 20 ноября

2	Экскурсии в типографию, редакцию газеты	В течении учебного года
3	Приглашение в объединение ведущих графических дизайнеров города	В течении учебного года

Модуль «Профилактика и безопасность»

№ п/п	Мероприятия	Сроки
1	Муниципальный этап Всероссийского конкурса социальной рекламы в области формирования культуры здорового и безопасного образа жизни «СТИЛЬ ЖИЗНИ – ЗДОРОВЬЕ! 2025»	27 августа – 22 сентября
2	Городской творческий конкурс «У правил нет выходных» в рамках информационно – пропагандистской кампании «Не рули, малай!»	03 – 10 сентября
3	Городской конкурс «Мы здоровью скажем, да!» в рамках месячника профилактики наркозависимости обучающихся	7 – 14 октября
4	Городской конкурс видеороликов «Выбираем спорт!» в рамках Недели здоровья	07 – 15 апреля
5	Городской челлендж «Правильный ДВИЖ» в рамках кампании «Не рули, малай!»	24 - 28 мая
6	Городской конкурс по информационной безопасности «Новое поколение» в рамках декады «Закон и подросток»	09 – 13 февраля

Модуль «Развивающий досуг»

№ п/п	Мероприятия	Сроки
1	Городская акция «Новогодний выходной»	5-9 января
2	Городской конкурс технического творчества «Космическое путешествие», посвященный Дню космонавтики	01 – 08 апреля
3	Итоговое мероприятие «Созвездие талантов»	19 мая

Модуль «Работа с родителями»

№ п/п	Мероприятия	Сроки
1	Дни открытых дверей, знакомство с объединениями	сентябрь
2	Организация выездного Дня открытых дверей на Тропе здоровья	сентябрь
3	Организационное родительское собрание	октябрь
4	Индивидуальные консультации для родителей	в течение учебного года

5	Ведение родительских чатов в социальных сетях и мессенджерах	в течение учебного года
6	Итоговое родительское собрание	май

Модуль «Каникулярный досуг»

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

2.5. Список литературы

Нормативно-правовые документы:

1. Конституция Российской Федерации.
2. Конвенция ООН о правах ребенка.
3. Федеральный Закон РФ от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (в редакции Федерального закона от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»);
4. Закон Республики Башкортостан «Об образовании в Республике Башкортостан».
5. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно нравственных ценностей»;
6. Указ Президента Российской Федерации от 08.05.2024 № 314 «Об утверждении Основ государственной политики страны в области исторического просвещения»;
7. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (далее - 273-ФЗ);
8. распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
9. распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015г. № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
10. распоряжение Правительства Российской Федерации от 25.07.2022г. № 2036-р «Об утверждении плана проведения в Российской Федерации Десятилетия науки и технологий»;
11. распоряжением Правительства РФ от 23 января 2021 года №122-р «Об утверждении плана основных мероприятий, проводимых в рамках
12. Десятилетия детства, на период до 2027 года»;
13. 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;
14. приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
15. приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
16. Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 02.06.2026 N 19 "Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"
17. 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»;
18. постановление Правительства Республики Башкортостан от 01.10.2022 № 690 «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей в Республике Башкортостан до 2030 года»;
19. Комплексная программа развития МБУ ДО ЦТТДиЮ «Технопарк» на 2025-2028г.г.
20. Образовательная программа МБУ ДО ЦТТДиЮ «Технопарк» на 2025-2028г.г.
21. Устав МБУ ДО ЦТТДиЮ «Технопарк».

Литература для педагога:

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010. – 212с.
2. Луптон Э., Филлипс Дж. Графический дизайн. Базовые концепции. / Пер. Н. Римицан. - СПб.: Питер, 2017. - 256 с.:ил.
3. Миронов Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне. СПб.: БХВ-Петербург. 2008. - 560с.
4. Сырых Ю. Современный веб-дизайн. Эпоха Веб 3.0. 2-е изд. - М.: Диалектика, 2014. - 368 с.: ил.
5. С. Хеллер и С. Чваст Эволюция графических стилей. От викторианской эпохи до нового века / Стивен Хеллер и Сеймур Чваст; (пер. с англ. И.Форонова). – М.: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2015. – 320с.:ил.

Литература для обучающихся и родителей:

1. Вишневская Л. Компьютерная графика для школьников. М.: Новое знание. 2007.- 160с.
2. Дуванов А. А. Рисуем на компьютере. Практикум. – С-Пб., 2005.- 144с.
3. Левин А. Самоучитель работы на компьютере. – СПб.: Питер, 2008.- 655с.

Интернет-ресурсы:

1. <https://www.adobe.com/ru/products/photoshopfamily.html>
2. <https://webdesign-master.ru/blog/web-design/pixso-course.html?ysclid=mt1lilyfys471738966>
3. 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-podrobnое-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>

Оценочные материалы

Входной контроль

Форма: тестирование.

№	Содержание задания	Варианты ответов
1	Укажите устройства, которые обычно размещаются непосредственно на материнской плате ПК	Процессор Оперативная память Системная шина Блок питания компьютера Жесткий диск Устройство чтения и записи компакт-дисков
2	Выберите периферийные устройства	Процессор Жесткий диск Оперативная память Видеокарта Клавиатура
3	Может ли произойти заражение компьютерными вирусами в процессе работы с электронной почтой?	Не может Да, при чтении текста почтового сообщения Да, при открытии вложенных файлов Да, в процессе работы с адресной книгой
4	Каким устройством можно рисовать в графических редакторах?	Мышь Графический планшет Клавиатура Жесткий диск
5	Что такое цифровая живопись, на ваш взгляд?	1. Рисование цифрами 2. Рисование в графических редакторах, с помощью знаний традиционной живописи 3. Вид компьютерного искусства
6	Какой может быть компьютерная графика?	Растровая Векторная Оба варианта 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

Промежуточная аттестация

1. К какому типу графических инструментов относится Canva, а к какому — Pixso? а) Canva — векторный редактор для UI/UX, Pixso — растровый онлайн-сервис
б) Canva — онлайн-сервис графического дизайна, Pixso — векторный редактор для интерфейсов и дизайн-систем
в) Оба редактора предназначены исключительно для ретуши растровых фотографий
2. Какой формат следует использовать для экспорта иконок и векторных элементов в веб-дизайне без потери качества? а) SVG
б) JPEG
в) PDF
3. Какая функция или инструмент в Canva позволяет аккуратно поместить изображение внутрь определённой фигуры (круг, квадрат, абстрактная форма)? а) Автовыравнивание (Auto Alignment)
б) Элементы «Рамки» (Frames)
в) Волшебное редактирование (Magic Edit)
4. Какой инструмент в Pixso отвечает за автоматическое выравнивание и создание адаптивных блоков карточек или кнопок? а) Auto Layout
б) Pen Tool (Перо)
в) Constraints (Привязки)
5. Что является ключевым правилом при оформлении текста и инфографики в веб-дизайне? а) Использование пяти и более разных гарнитур на одном экране
б) Соблюдение четкой визуальной иерархии и контрастности
в) Заполнение всего свободного пространства текстом
6. В каком формате предпочтительнее экспортировать разработанный логотип из Canva, если требуется прозрачный фон? а) JPG
б) PNG
в) MP4

Ключ к тесту (правильные ответы): 1 — б; 2 — а; 3 — б; 4 — а; 5 — б; 6 — б.

Критерии оценки знаний (1 правильный ответ = 1 балл):

Удовлетворительно: от 2 до 3 баллов.

Хорошо: 4 балла.

Отлично: от 5 до 6 баллов.

Практическая часть

Освоение и развитие первоначальных навыков графического и веб-дизайна в сервисах Canva и Pixso: создание нового проекта с заданными параметрами холста, разработка логотипа и рекламного баннера с помощью базовых фигур, векторных элементов, графики, типографики и цветовой палитры. Изучение правил графического дизайна, особенностей интерфейса онлайн-редакторов и панели инструментов. Освоение работы со слоями, элементами «Рамки» (Frames), авторазметкой (Auto Layout) и выравниванием объектов. Исполнение 2D-графической композиции с помощью приобретённых знаний основ композиции и визуальной иерархии. В декабре проводится творческая самостоятельная практическая работа.

Итоговая аттестация

Форма: тестирование.

1. Для чего используется цветовая модель CMYK?
 - а) Для отображения графики на цифровых экранах и мониторах
 - б) Для подготовки и вывода макетов на полиграфическую печать
 - в) Для создания интерактивных прототипов в веб-дизайне
2. Для чего используется цветовая модель RGB?
 - а) Для создания визуального контента, предназначенного для экранов и веб-устройств
 - б) Для подготовки рекламных буклетов к триадной печати
 - в) Для смешивания красок при художественной живописи
3. Что такое логотип?
 - а) Полный комплект коммерческих документов компании
 - б) Уникальный графический знак, эмблема или символ, используемый для узнаваемости бренда
 - в) Текстовое описание целевой аудитории проекта
4. Что представляет собой фирменный стиль?
 - а) Единство визуальных элементов, идентифицирующих бренд и отличающих его от конкурентов
 - б) Официальный финансовый отчет компании
 - в) Набор горячих клавиш в графическом редакторе
5. Что такое брендбук (Brandbook)?
 - а) Итоговый проект, сохраненный в онлайн-сервисе Canva
 - б) Каталог с готовыми векторными иконками и кнопками
 - в) Официальное руководство, описывающее концепцию, визуальную айдентику и правила использования элементов бренда
6. В чём заключается главное преимущество векторных элементов и сервисов (Pixso, Canva) перед растровой графикой при проектировании интерфейсов и макетов?
 - а) Векторные объекты бесконечно масштабируются без потери качества
 - б) Векторная графика позволяет производить глубокую ретушь студийных фотографий
 - в) Векторные изображения автоматически удаляют физические дефекты с снимков
7. Что такое плагиат в дизайне?
 - а) Незаконное присвоение авторства и выдача чужой творческой работы за свою
 - б) Использование свободных бесплатных шрифтов с открытой лицензией
 - в) Анализ работ конкурентов для поиска вдохновения

Ключ к тесту:

1 — б; 2 — а; 3 — б; 4 — а; 5 — в; 6 — а; 7 — а.

Оценка уровня знаний (1 правильный ответ = 1 балл):

Низкий уровень: от 1 до 2 баллов.

Средний уровень: от 3 до 5 баллов.

Высокий уровень: от 6 до 7 баллов.

Практическая часть

Освоение и развитие навыков графического и веб-дизайна в векторных редакторах и онлайн-сервисах (Pixso, Canva): создание нового проекта с заданными параметрами холста, создание рекламно-графического пакета и элементов фирменного стиля. Изучение теории создания брендбука и визуальной идентичности бренда. Освоение работы с инструментами векторной графики, готовыми элементами, типографикой и адаптивными сетками. В мае проводится творческая самостоятельная практическая работа для закрепления пройденного материала по графическому дизайну.