

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
ДЕТСКИЙ ТЕХНОПАРК «КВАНТОРИУМ» Г. МАГНИТОГОРСК

ПРИНЯТО

На заседании педагогического совета
ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области»
Протокол № 3 от 18 06 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБУ ДО «ДЮТТ»
Челябинской области
Халамов В.Н.
« » 2024 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА

«Компьютерная графика и дизайн»

Направленность: техническая
Уровень программы: стартовый
Срок освоения программы: год (72 часа)
Возрастная категория обучающихся: 12 - 17 лет

Автор-составитель: Ляшева Анастасия Дмитриевна,
Педагог дополнительного образования

Магнитогорск
2024

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.2 Сведения о программе	5
1.3 Цель и задачи программы	7
1.4 Содержание программы	7
1.5 Учебно-тематический план	8
1.6 Планируемые результаты	10
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	10
2.1 Календарный учебный график	10
2.2 Условия реализации программы	10
2.3 Форма аттестации	11
2.4 Оценочные материалы	11
2.5 Методические материалы	12
2.6 Воспитательный компонент	12
2.7 Информационные ресурсы и литература	13

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 22.06.2024) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 23.06.2024).

Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (ред. от 15.05.2023)).

Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629).

Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 25 июля 2016 г. № 09-1790 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Рекомендациями по совершенствованию дополнительных образовательных программ, созданию детских технопарков, центров молодежного инновационного творчества и внедрению иных форм подготовки детей и молодежи по программам инженерной направленности»).

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ 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» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573).

Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 16 ноября 2020 г. № ГД-2072/03 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Практическими рекомендациями (советами) для учителей и заместителей директоров по учебно-воспитательной работе в образовательных организациях, реализующих образовательные программы начального, общего, основного, среднего образования с использованием дистанционных технологий»).

Государственная программа Челябинской области «Развитие образования в Челябинской области» (утверждена Постановлением Правительства Челябинской области от 28 декабря 2017 г. № 732-П (ред. от 06.03.2024)).

Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ.

Локально-нормативными актами ГБУ ДО ДЮТТ.

Актуальность программы: заключается в необходимости знаний подобного свойства для человека современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий. Учащиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственной визитки, плаката, презентации, анимированного рисунка.

Программа «Компьютерная графика и дизайн» позволяет учащимся, используя различные художественные приемы и техники, информационные технологии, раскрыть свои индивидуальные возможности и творческие способности, т.е. познать себя как творческую личность.

Педагогическая целесообразность Современное общество испытывает большую потребность в развитии творческой личности, т.к. она способна адаптироваться к изменениям, конструктивно взаимодействовать с другими людьми, видеть проблемы и решать их, анализировать и планировать свою деятельность.

Отличительная особенность Данная дополнительная общеразвивающая программа соотносится с тенденциями развития дополнительного образования и составлена согласно Концепции развития дополнительного образования:

– созданию необходимых условий для личностного развития обучающихся, позитивной социализации и профессионального самоопределения;

- удовлетворению индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном и научно-техническом творчестве;
- формированию и развитию творческих способностей, выявлению, развитию и поддержке талантливых обучающихся.

Адресат программы: В группу идет набор детей 12 - 17 лет. Специальных умений от учащихся не требуется.

Срок реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерная графика и дизайн - 72 часа (год). Начало занятий групп согласно учебному плану сентябрь. Состав групп - постоянный, количество обучающихся 24 человека.

Направленность программы: техническая.

Уровень освоения программы: вводный.

Форма обучения: Образовательный процесс осуществляется в дистанционной форме.

Объем учебной нагрузки – 72 часов: 1 раз в неделю по 2 часа.

Режим занятий

Продолжительность одного занятия составляет 2 академических часа. Структура двухчасового занятия:

- 40 минут – рабочая часть;
- 10 минут – перерыв (отдых)
- 40 минут – рабочая часть;

Направленность: техническая.

Язык освоения программы: русский.

Особенности реализации программы: программа основана на системно-деятельностном подходе, большая часть времени отводится практической деятельности, способствующей развитию творчества и достижению высоких результатов в области информационно-коммуникационных технологий.

Форма организации занятий: групповая, индивидуально-групповая,

Методы обучения: наглядный, практический, проблемно-поисковый.

1.2 Сведения о программе

Название программы	«Компьютерная графика и дизайн»
Возраст обучающихся	12-17 лет
Длительность программы (в часах)	72 часов
Количество занятий в неделю	1 раз в неделю по 2 часа
Цель, задачи	Цель программы - формирование и развитие творческих способностей обучающихся через освоение компьютерных графических программ. Задачи курса: Образовательные: – познакомить учащихся с графической информацией и ее обработкой; – научить работать с двумя видами графической информации (растровой и векторной); – познакомить обучающихся с психологией цвета в дизайне – научить работать в программах Figma и Tinkercad – познакомить с основными принципами создания композиции Метапредметные: – развить творческую активность через индивидуальное раскрытие технических способностей – развить дизайнерские навыки;

	– развить креативное мышление учащихся; – развить визуальный опыт (насмотренность) учащихся; – развить творческие способности у учащихся; Личностные: – поощрять целеустремленность, усердие, настойчивость, оптимизм, трудолюбие, аккуратность; – воспитать у учащихся стремление к получению качественного законченного результата; – прививать культуру организации рабочего места; – воспитывать бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям
Краткое описание программы	Программа «Компьютерная графика и дизайн» дает обучающимся возможность получить теоретические знания и практические навыки работы в векторной программе Figma и в 3д программе blender. Также позволяет расширить знания в области информационных технологий, помогает определиться в выборе будущей профессии, стать востребованными на рынке труда, способствует развитию интеллекта, формированию социально-активной личности.
Первичные знания, необходимые для освоения программы	К занятиям могут приступать все желающие.
Результат освоения программы	Образовательные: – Умение обрабатывать графическую информацию; – Умение работать с растровой и векторной графикой; – Умение работать в графическом редакторе Figma; – Умение работать в редакторе Tinkercad; – Знание основных принципов композиции; Метапредметные: – Появление творческой активности через индивидуальное раскрытие технических способностей; – Развитие навыка дизайна; – Развитие креативного мышления учащихся; – Появление визуального опыта (насмотренности) у учащихся; – Развитие творческих способностей у учащающихся; Личностные: – Развитие целеустремленности, усердия, настойчивости, оптимизма, трудолюбия, аккуратности; – Появление стремления к получению качественного законченного результата; – Проявление к культуре организации рабочего места; – Бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям;
Перечень соревнований, в которых учащиеся смогут принять участие	– Чемпионат «Профессионалы» – Региональный конкурс по информационным технологиям «IT-отражение» – Всероссийский конкурс творческих «#СказкаДИЗАЙН»
Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы	– Стационарный компьютер или ноутбук-1шт – Микрофон -1шт – Веб-камера-1шт Программное обеспечение: – Операционная система (Windows)

	– Графический редактор (Tinkercad и Figma) – Программа записи экрана (ОСам) – Платформа для онлайн обучения (Discord) – Стол учебный для размещения ПК -1шт – Стол для учителя -1шт – Кресло учителя -1шт
Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)	Данная дополнительная общеразвивающая программа соотносится с тенденциями развития дополнительного образования и составлена согласно Концепции развития дополнительного образования: – созданию необходимых условий для личностного развития обучающихся, позитивной социализации и профессионального самоопределения; – удовлетворению индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном и научно-техническом творчестве; – формированию и развитию творческих способностей учащихся, выявлению, развитию и поддержке талантливых обучающихся.

1.3 Цель и задачи программы

Цель программы - формирование и развитие творческих способностей обучающихся через освоение компьютерных графических программ.

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд педагогических, развивающих и воспитательных задач:

Образовательные:

- познакомить учащихся с графической информацией и ее обработкой;
- научить работать с двумя видами графической информации (растровой и векторной);
- познакомить обучающихся с психологией цвета в дизайне
- научить работать в программах Figma и Tinkercad
- познакомить с основными принципами создания композиции

Метапредметные:

- развить творческую активность через индивидуальное раскрытие технических способностей
- развить дизайнерские навыки;
- развить креативное мышление учащихся;
- развить визуальный опыт (насмотренность) учащихся;
- развить творческие способности у учащихся;

Личностные:

- поощрять целеустремленность, усердие, настойчивость, оптимизм, трудолюбие, аккуратность;
- воспитать у учащихся стремление к получению качественного законченного результата;
- прививать культуру организации рабочего места;
- воспитывать бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям.

1.4 Содержание программы

Раздел 1. Знакомство с графическим дизайном

Тема 1.1 Техника безопасности. Вводное занятие. Что такое графический дизайн. Знакомимся с программой Figma

Теория Знакомство с понятием графический дизайн, его основами и тенденциями развития. Знакомство с произведениями графического дизайна. Регистрация на сайте Figma.

Тема 1.2 Разбираем интерфейс, знакомимся с новыми функциями.

Практика Разбираем простые инструменты и основные нюансы при работе с сайтом Figma.

Тема 1.3 Работаем с фотографией, редактирование и кадрирование фото

Практика Разбираем простые этапы редактирования фотографий, работа с масками и эффектами.

Тема 1.4 Изучаем декоративные эффекты, и методы использования их в иллюстрациях

Теория Разбираем способы использования декоративных эффектов в простых и сложных графических задачах.

Практика Создаем векторной иллюстрации с использованием декоративных эффектов.

Тема 1.5 Изучаем паттерны. Разрабатываем собственный паттерн.

Практика Разрабатываем простой и усложненный паттерн.

Тема 1.6 Работаем с мокапом и обтравочной маской.

Практика Разрабатываем интересный дизайн на тему космоса. Создаем мокап сувенирной продукцией с данным дизайном.

Тема 1.7 Разрабатываем серию иллюстраций

Практика Разрабатываем серию иллюстраций в единой стилистике.

Тема 1.8 Разрабатываем дизайн почтовой открыткой

Практика Разрабатываем дизайн почтовой открытки по выданному тех.заданию

Тема 1.9. Разрабатываем фирменный дизайн развертки упаковки.

Практика Разрабатываем креативный дизайн для упаковки печенья

Тема 1.10 Изучение психологии цвета. Работа над плакатом в монохромном стиле.

Теория Лекции о воздействии цвета на потребителя

Практика Разрабатываем плакат посвященному одному цвету.

Тема 1.11 Разрабатываем коллаж из фотографий

Практика Разрабатываем коллаж из разных фотографий

Тема 1.12 Разрабатываем пригласительные нестандартного формата

Практика Разрабатываем макеты пригласительных в нестандартном формате

Тема 1.13 Выполняем кейс «Сувенирная продукция аквапарка»

Практика Разрабатываем макеты сувенирной продукции в стилистики аквапарка

Раздел 2. Работа с UX UI дизайном

Тема 2. 1 Изучаем сферы применения UX UI дизайна

Теория Изучаем сферы применения UX UI дизайна. Разбор примеров удачных работ по данному направлению

Тема 2.2 Разрабатываем интернет баннер

Практика Разрабатываем простой квадратный интернет баннера.

Тема 2.3 Разрабатываем загрузочный экран мобильного приложения

Практика Разрабатываем загрузочный экран мобильного приложения. Разбираем возможные дизайны шкалы загрузки.

Тема 2.4 Разработка экрана меню и дополнительных окон мобильного приложения

Практика Разработка экрана меню и дополнительных окон мобильного приложения. Особенности расположения окон в приложении.

Тема 2.5 Создание логики и анимации для приложения

Практика Создание логики для кнопок и окон приложения. Подбор анимации переходов.

Тема 2.6 Самостоятельная работа по выданному тех. заданию

Практика Разработка анимационной заставки для приложения «Умный Дом»

Тема 2.7 Кейс «Туристический сайт»

Практика Самостоятельная работа над туристическим сайтом.

Тема 2.8 Кейс «Сайт история моего любимого персонажа»

Практика Самостоятельная работа над сайтом про персонажа

Раздел 3. 3д моделирование в Tinkercad

Тема 3.1 Разрабатываем модель ракеты

Практика Разрабатываем модель 3д ракеты из простых фигур

Тема 3.2 Разрабатываем модель комнаты

Практика Разрабатываем макет 3д интерьера комнаты

Тема 3.3 Разрабатываем модель русского изобретения по фотографии

Практика Разрабатываем по фотографии изобретения 3д модель

Тема 3.4 Разрабатываем модель здания

Практика Разрабатываем макет фантазийного здания из будущего

Тема 3.5 Итоговый кейс

Практика Выполнение итогового тестирования

1.5 Учебно-тематический план

№ п/ п	Тема	Теоретич еские занятия	Практиче ские занятия	Всего часов	Форма аттестации \контроля
Раздел 1. Знакомство с графическим дизайном		6	32	38	
1.	Тема 1.1 Техника безопасности. Вводное занятие. Что такое графический дизайн. Знакомимся с программой Figma	2	-	2	Блиц- опрос
2.	Тема 1.2 Разбираем интерфейс, знакомимся с новыми функциями.	-	2	2	Практическое задание
3.	Тема 1.3 Работаем с фотографией, редактирование и кадрирование фото	-	2	2	Практическое задание
4.	Тема 1.4 Изучаем декоративные эффекты, и методы использования их в иллюстрациях	2	2	4	Практическое задание
5.	Тема 1.5 Изучаем паттерны. Разрабатываем собственный паттерн.	-	4	4	Практическое задание
6.	Тема 1.6 Работаем с мокапом и обтравочной маской.	-	4	4	Практическое задание
7.	Тема 1.7 Разрабатываем серию иллюстраций	-	2	2	Практическое задание
8.	Тема 1.8 Разрабатываем дизайн почтовой открыткой.	-	2	2	Практическое задание
9.	Тема 1.9. Разрабатываем фирменный дизайн развертки упаковки.	-	2	2	Практическое задание
10.	Тема 1.10 Изучение психологии цвета. Работа над плакатом в монохромном стиле.	2	2	4	Практическое задание
11.	Тема 1.11 Разрабатываем коллаж из фотографий	-	2	2	Практическое задание
12.	Тема 1.12 Разрабатываем пригласительные нестандартного формата	-	4	4	Практическое задание
13.	Тема 1.13 Выполняем кейс «Сувенирная продукция аквапарка»	-	4	4	Практическое задание
Раздел 2. Работа с UX UI дизайном		2	22	24	
14	Тема 2.1 Изучаем сферы применения UX UI дизайна	2	-	2	Опрос
15	Тема 2.2 Разрабатываем интернет баннер	-	2	2	Практическое задание
16	Тема 2.3 Разрабатываем загрузочный экрана мобильного приложения	-	2	2	Практическое задание

17	Тема 2.4 Разрабатываем экран меню и дополнительные окна мобильного приложения	-	4	4	Практическое задание
18	Тема 2.5 Создаем логику и анимацию для приложения	-	4	4	Практическое задание
19	Тема 2.6 Самостоятельная работа по выданному тех. заданию	-	4	4	Опрос
20	Тема 2.7 Кейс «Туристический сайт»	-	4	4	Практическое задание
21	Тема 2.8 Кейс «Сайт история моего любимого персонажа»	-	2	2	Практическое задание
Раздел 3. 3д моделирование в Tinkercad		0	10	10	
22	Тема 3.1 Разрабатываем модель ракеты	-	2	2	Практическое задание
23	Тема 3.2 Разрабатываем модель комнаты	-	2	2	Практическое задание
24	Тема 3.3 Разрабатываем модель русского изобретения по фотографии	-	2	2	Практическое задание
25	Тема 3.4 Разрабатываем модель здания	-	2	2	Практическое задание
26	Тема 3.5 Итоговый кейс	-	2	2	Практическое задание
	Итог	8	64	72	

1.6 Планируемые результаты

Прогнозируемые результаты способы их проверки заключаются в том, что обучающийся в ходе образовательного процесса должен приобрести знания и умения. А также предполагается отслеживать данные знания и умения различными способами учета знаний, умений, например, практические работы, оценивание выполнения разработанных приложений, устные опросы, защита практических работ, оценивание презентаций.

Образовательные:

- Умение обрабатывать графическую информацию;
- Умение работать с растровой и векторной графикой;
- Умение работать в графическом редакторе Figma;
- Умение работать в редакторе Tinkercad ;
- Знание основных принципов композиции;

Метапредметные:

- Появление творческой активности через индивидуальное раскрытие технических способностей;
- Развитие навыка дизайна;
- Развитие креативного мышления учащихся;
- Появление визуального опыта (насмотренности) у учащихся;
- Развитие творческих способностей у учащающихся;

Личностные:

- Развитие целеустремленности, усердия, настойчивости, оптимизма, трудолюбия, аккуратности;
- Появление стремления к получению качественного законченного результата;
- Проявление к культуре организации рабочего места;
- Бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям.

2 Организационно-педагогические условия реализации общеразвивающей программы

2.1 Календарный учебный график

Полгода обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2024-2025	36	72	1 раз в неделю по 2 часа

2.2 Условия реализации общеразвивающей программы

Материально-техническое обеспечение

Занятия проводятся в светлом помещении с хорошей вентиляцией. Для продуктивной работы с проектором используется зональное освещение аудитории. Экран проектора затемнен, а рабочие места учеников достаточно освещены.

Наименование	Количество (из расчета на группу)
<i>Профильное оборудование:</i>	
Стационарный компьютер или ноутбук	1
Микрофон	1
Веб-камера	1
<i>Программное обеспечение:</i>	
Операционная система (Windows)	1
Офисное программное обеспечение	
Графический редактор (Tinkercad и Figma)	
Программа записи экрана (ОСам)	
Платформа для онлайн обучения (Discord)	
<i>Мебель:</i>	
Стол учебный для размещения ПК	1
Стол для учителя	1
Кресло учителя	1
Стол для учителя	1

Информационное обеспечение:

Для реализации общеразвивающей программы «Компьютерная графика и дизайн» используются следующие материалы:

- дидактические материалы;
- методические материалы;
- фото-материалы;
- видео-материалы;
- интернет источники.

Кадровое обеспечение

Для реализации программы привлекаются педагоги, имеющие профильное техническое образование с профессиональной переподготовкой в области педагогики или педагогические работники, прошедшие курсы повышения квалификации по данному направлению.

Требования к образованию и обучению педагога – высшее или среднее профессиональное образование, профиль которого соответствует направленности дополнительной общеразвивающей программы; педагогическое образование и/или курсы переподготовки, соответствующие направленности дополнительной общеразвивающей программы, обладающий достаточными специальными знаниями и навыками по специфике программы.

Особые условия допуска к работе – успешное прохождение ежегодных курсов повышения квалификации; прохождение обязательных предварительных и периодических медицинских осмотров; отсутствие ограничений на занятие педагогической деятельностью.

Необходимые умения – осуществлять деятельность по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе; создавать условия для успешного освоения обучающимися программы; устанавливать и использовать на занятиях педагогически обоснованные формы, методы и технологии; готовить обучающихся к участию в конкурсах и мероприятиях технической направленности дополнительного образования; анализировать результаты образовательной деятельности; эффективно взаимодействовать с коллективом.

Необходимые знания – нормативно-правовая база в области образования; техники и приемы общения, вовлечения в деятельность; принципы и приемы представления дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

2.3 Форма аттестации

Программой предусмотрены следующие виды контроля.

Предварительный контроль проводится в первые дни обучения блока в форме викторины или опроса с целью определения уровня развития обучающихся, их технических и творческих способностей.

Текущий контроль проводится в следующих формах: опрос, компьютерное тестирование, решение кейсов, выполнение практических заданий, выставки проектов после прохождения каждого модуля.

Промежуточная аттестация проводится 1 раз в год (в декабре) в форме тестирования (Приложение 1).

Аттестация по итогам освоения программы проводится в форме защиты кейса. Кейс основан на конкурсных заданиях чемпионата (Приложение 2)

2.4. Оценочные материалы

Аттестация по итогам освоения программы учащихся осуществляется по 100 бальной шкале, которая переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице:

Набранные баллы	Уровень освоения
0-49	Низкий
50-79	Средний
80-100	Высокий

Описание критериев:

«высокий уровень» - обучающийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком уровне, его работа отличается оригинальностью идеи, грамотным исполнением и творческим подходом.

«средний уровень» - обучающийся справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

«низкий уровень» - обучающийся выполняет задачи, но делает грубые ошибки (по невнимательности или нерадивости). Для завершения работы необходима постоянная помощь преподавателя.

2.5 Методические материалы

Методы обучения:

В образовательном процессе используются следующие методы: кейс-методы, словесные (беседа, опрос и т. д.), метод проблемного изложения (постановка проблемы и решение её самостоятельно или группой), наглядные (демонстрация схем, таблиц, инфографики, презентаций и т. д.), практические (практические задания, анализ и решение проблемных ситуаций, показ учителем готовой модели и т. д.), метод проектов.

Форма организации учебного процесса:

Учебный процесс происходит в групповой форме, при реализации программы с применением дистанционных технологий — персональной форме, материалы курса будут размещены в виртуальной обучающей среде.

Формы организации учебного занятия:

Познавательные задачи, учебные дискуссии, создание ситуации новизны, ситуации гарантированного успеха, лекции, мастер-классы.

Образовательные технологии:

В образовательном процессе используются технологии: технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология модульного обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология дистанционного обучения, технология исследовательской деятельности, технология решения изобретательских задач, технология коллективной творческой деятельности.

Дидактические материалы:

Дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебным планом (по каждой теме), возрастными и психологическими особенностями обучающихся, уровнем их развития и способностями.

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала используются наглядные пособия следующих видов:

- схематический или символический (таблицы, схемы, рисунки, чертежи, шаблоны и т.п.).

2.6. Воспитательный компонент

Общей **целью воспитания** в ГБУ ДО ДЮТТ является формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

Достижению поставленной цели воспитания будет способствовать решение следующих **основных задач**:

- поддерживать и развивать традиции учреждения, коллективные творческие формы деятельности, реализовать воспитательные возможности ключевых дел ГБУ ДО ДЮТТ, формировать у обучающихся чувство солидарности и принадлежности к образовательному учреждению;
- реализовывать воспитательный потенциал общеобразовательных общеразвивающих программ и возможности учебного занятия и других форм образовательных событий;
- развивать социальное партнерство как один из способов достижения эффективности воспитательной деятельности в ГБУ ДО ДЮТТ;
- организовывать работу с семьями обучающихся, их родителями или законными представителями, активно их включать в образовательный процесс, содействовать формированию позиции союзников в решении воспитательных задач;
- использовать в воспитании детей возможности занятий по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам как источник поддержки и развития интереса к познанию и творчеству;
- содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения

на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках;

- формировать сознательное отношение обучающихся к своей жизни, здоровью, здоровому образу жизни, а также к жизни и здоровью окружающих людей.

- создавать инновационную среду, формирующую у детей и подростков изобретательское, креативное, критическое мышление через освоение дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ нового поколения в области инженерных и цифровых технологий;

- повышать разнообразие образовательных возможностей при построении индивидуальных образовательных траекторий (маршрутов) обучающихся;

- оптимизировать систему выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и подростков, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию обучающихся.

Условия воспитания: Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации.

Мероприятия по взаимодействию с родителями: проведение родительских собраний, совместных праздников, мастер-классов и т.д., а также участие родителей в проектной деятельности, в разработке и защите проектов вместе с ребенком.

Перечень мероприятий

Сроки	Уровень проведения соревнований	Название соревнований
Сентябрь	Региональный	Проведение «Урока безопасности и навыков безопасного поведения в Интернете, информационной безопасности, повышение правовой грамотности»
Октябрь	Региональный	Конкурс полезного устройства, приуроченный к празднику «День пожилого человека»
Ноябрь	Всероссийский	Профоориентационное мероприятие «SkillCity»
Декабрь	Всероссийский	«Технологический диктант»
Январь	Муниципальный	Онлайн-лагерь в дни школьных каникул
Февраль	Муниципальный	Конкурс электронного рисунка к празднику «8 Марта»
Март	Муниципальный	Конкурс электронного рисунка к празднику «8 Марта»
Апрель	Всероссийский	«День Космонавтики»
Май	Всероссийский	«Урок Победы»

2.7. Список использованной литературы

Информационные ресурсы

1. Электронные образовательные ресурсы для УМК <http://metodist.lbz.ru/iumk/informatics/er.php#bosova> Дата обращения: 01.06.2024 г.
2. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru/> Дата обращения: 01.06.2024 г.
3. Ресурсы федерального центра информационно-образовательных ресурсов <http://fcior.edu.ru/> Дата обращения: 01.06.2024 г.
4. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. <http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/> Дата обращения: 01.06.2024 г.
5. Канал «Дизайнпросмотр» <https://www.youtube.com/channel/UCwhdOXBJluNWFXYNQid6ciw> Дата обращения: 01.06.2024 г.

6. Методическая копилка учителя информатики <http://www.metod-kopilka.ru/> Дата обращения: 01.06.2024 г.
7. Официальный сайт Всероссийского чемпионатного движения по профессиональному мастерству. <https://pro.firpo.ru/> Дата обращения: 01.06.2024 г.
8. Общие документы Всероссийского чемпионатного движения по профессиональному мастерству <https://pro.firpo.ru/o-nas/dokumenty/> Дата обращения: 01.06.2024 г.

- 1) Как называется часть интерфейса, служащая начальной точкой взаимодействия?
 1. Хедер
 2. Футер
 3. Сетка
 4. Меню
- 2) Объясните что значит принцип “воздуха” в дизайне ?
 1. Самые значимые — более заметны элементы
 2. Для перехода из одного раздела в другой должно требоваться не больше трёх кликов
 3. Между элементами должно быть свободное пространство, чтобы контент был удобочитаемым.
 4. В одном блоке должно быть не более 5-7 элементов, чтобы информация запоминалась.
- 3) Что создает ритм на странице вебсайта?
 1. Фокус на главных объектах
 2. Правила подачи контента
 3. Выделение отдельных элементов
- 4) Цвет является элементом дизайна?
 1. Да
 2. Нет
- 5) Для чего используют векторную графику?(несколько ответов)
 - 1- логотипы
 - 2- фотореалистичные изображения
 - 3 - интерфейс
 - 4 – ретушь изображения
- 6) Референс это?
 - 1-наклейки
 - 2-вспомогательное изображение
 - 3-черно белый рисунок
 - 4-пнг картинка
- 7) Инфографика — это графический способ подачи информации. Если ещё проще — это информация в виде картинок. Нарисуйте иконки, которые будут изображать
 - 1) Поиск 2) Избранные 3) Нет звука
- 8) Почему цветовой круг полезен для дизайнера?
 1. Он передает психологию восприятия цвета
 2. В круге представлена согласованность цветов между собой
 3. Он предлагает готовую подборку цветов
 4. Цветовой круг - весь цветовой спектр представлен в одном объекте
- 9) На листе белой бумаги изображены два объекта одинаковых размеров: тёмный и светлый. Какой из них привлечёт внимание первым?
 - 1) Тёмный 2) Светлый
- 10)Какая форма оптически тяжелее: звезда или квадрат? Если высота и ширина у них одинаковая.
 - 1) Звезда 2) Квадрат

«Итоговый кейс»

МОДУЛЬ УПАКОВКА; ДИЗАЙН УПАКОВКИ ДЛЯ ПЕЧЕНЬЯ «РОЖДЕСТВЕНСКОЕ»

Представление
О БРЕНДЕ

ЗАО «Сормовская кондитерская фабрика» была образована в 1937 году. С 2003 года входит в Холдинг «Объединённые кондитеры». На сегодняшний день является ведущим кондитерским предприятием города Нижнего Новгорода и Нижегородской области и занимает устойчивые позиции на региональном рынке.

Сормовская кондитерская фабрика – одно из немногих предприятий в Нижегородской области, которое выпускает полный ассортимент кондитерских изделий и производит первичную переработку какао-бобов. Четыре основных производства обеспечивают весь спектр сладкой продукции. Конфеты весовые и фасованные, шоколад, вафли, конфеты в коробках, печенье, зефир, мармелад, пряники - всего восемь категорий и около 200 наименований.

На протяжении всех лет работы кондитеры фабрики строго следят за качеством выпускаемой продукции. Сладкие изделия изготавливаются из экологически чистого сырья с использованием современных технологий. Вся выпускаемая продукция и производство сертифицированы по системе менеджмента качества ИСО - 9001 и менеджмента безопасности ИСО - 22 000.

Сормовская кондитерская фабрика – это динамично развивающееся предприятие, отвечающее всем современным тенденциям рынка.

К Новому году фабрика решила наладить выпуск нового фигурного печенья.

Задание 1: Дизайн упаковки для печенья

Разработать дизайн упаковки для печенья «Рождественское».

Необходимо придумать упаковку, которая может использоваться после того, как ее открыли (это может быть коробка, в которой и в дальнейшем можно сберегать продукт, например карандаши).

Технические ограничения:

Дизайн может иметь верх и низ (2 независимые части) или быть единым

Дизайн не может включать более чем 3 склеиваемых областей

Ваш дизайн должен включать:

Логотип из папки Медиа (цветной, чб или выворотка)

Не менее 2 предложенных картинок с произведёнными манипуляциями

Предложенный текст из файла Модуль 4_текст.docx

Иконки Вк и фейсбук (необходимо перерисовать их в векторе и адаптировать под свой дизайн)

Штрих-код из папки Медиа должен быть помещен на белый фон в 75% от его оригинального размера. Штрих код должен быть размещен на задней стороне или на дне коробки

Знак переработки из папки Медиа, может быть адаптирован под ваш дизайн и представлен векторном варианте