

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»

Направленность: техническая

Уровень программы: стартовый

Срок освоения программы: полгода (72 часа)

Возрастная категория обучающихся: 12-17 лет

Автор-составитель: Зотова Дина Александровна,
Педагог дополнительного образования

Оглавление

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	8
1.5 Учебно-тематический план	10
1.6 Планируемые результаты	11
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	12
2.1 Календарный учебный график	12
2.2 Условия реализации программы	12
2.3 Форма аттестации	12
2.4 Оценочные материалы	13
2.5 Методические материалы	13
2.6 Воспитательный компонент	14
2.7 Информационные ресурсы и литература	15

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы.

1.1 Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

1. 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).

2. 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)).

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

4. 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)»).

5. 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»).

6. 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).

7. 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»).

8. 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)).

9. 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.

10. Локально-нормативными актами ГБУ ДО ДЮТТ.

Программа «Компьютерная графика» имеет **техническую** направленность, направлена на развитие технических и творческих способностей детей, проявляющих интерес к графическому дизайну, реализацию их творческих идей через выполнение графических проектов с использованием современных компьютерных технологий.

Актуальность программы:

Графический дизайн и компьютерная графика уже несколько лет держаться на вершине популярности. В ближайшее время будут долго еще актуальны графические материалы и концепции, такие как дизайн упаковки, афиши, дизайн продукта. Помимо этого, огромную популярность сейчас получили такие направления как UI/UX дизайнеры. Технологии не стоят на месте, человеку всегда нужно оставаться в курсе тенденций и научного прогресса в области архитектуры, что бы предоставлять актуальные проекты клиентам. Данная профессия требует серьезной и многоступенчатой подготовки, чего добиться только в ВУЗе зачастую не получается. Данная образовательная программа была разработана для того, чтобы дети имели возможность изучать дизайн и применять навыки как можно раньше. Актуальность программы заключается в

том, что ее изучение позволяет обучающимся более полно выявить свои способности в изучаемой области знаний, создать предпосылки по применению компетенций в области графического дизайна, подготовить себя к осознанному выбору как ВУЗа, так и дальнейшей профессии.

Педагогическая целесообразность:

Данная программа позволяет обучающимся расширять область познания, границы фантазии, укреплять уже имеющиеся знания. Идея создания собственного дизайна продукта, постера или даже сайта, является тем, что способно стимулировать ребенка и помочь найти вдохновение для активной работы по изучению дисциплины.

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 творчеством;
- формированию и развитию творческих способностей, выявлению, развитию и поддержке талантливых обучающихся.

Адресат программы: В группу идет набор детей 12–17 лет.

Срок реализации: 72 часа.

Объем учебной нагрузки - 72 часа: 2 раз в неделю по 2 часа. Продолжительность обучения полгода.

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 дизайна.

Уровень освоения программы: стартовый.

Форма обучения: дистанционная.

Формы организации: группа на 24 человека.

Режим занятий:

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

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

Форма организации занятий: синхронная, фронтальная, индивидуальная.

Методы обучения: игровой, эвристический, наглядный, практический, проблемно-поисковый.

1.2 Сведения о программе

Название программы	«Компьютерная графика»
Возраст обучающихся	12–17 лет
Длительность программы (в часах)	72 учебных часа
Количество занятий в неделю	2 раза в неделю по 2 часа
Цель,	Цель программы - формирование у учащихся предметной

задачи	компетентности в области графического дизайна и компьютерной графики с использованием специализированного программного обеспечения, информационных компьютерных технологий для удовлетворения индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном, нравственном, художественно-эстетическом совершенствовании. Задачи: <i>Образовательные:</i> – познакомить с историей дизайна, видами дизайна; – обучить графическим редакторам; – научить выполнять продукт графического дизайна; – обучить теориям дизайна о цвете, контрасте, типографике и работе с изображениями. <i>Метапредметные:</i> – стимулировать интерес к изучению графического продукта, визуального искусства, дизайна в целом; – содействовать повышению привлекательности цифровой индустрии, типографических и интерфейсных элементов, проектного творчества для подрастающего поколения; – развить творческую активность через индивидуальное раскрытие технических способностей; – развить креативное мышление, фантазию, насмотренность и цифровое мышление. <i>Личностные:</i> – формировать интерес к практическому применению знаний, умений и навыков в повседневной жизни и в дальнейшем обучении; – поощрять целеустремленность, усердие, настойчивость, оптимизм, трудолюбие, аккуратность; – воспитать у учащихся стремление к получению качественного законченного результата; – привить навыки поиска ресурсов и материалов для работы; – прививать культуру организации рабочего пространства; – поощрять фантазию, любознательность и инновационное мышление; – воспитывать бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям; – формировать чувство стиля и индивидуальный стиль в работе учеников.
Краткое описание программы	Программа ориентирована на детей с тягой к творчеству, созданию, рисованию, изучению дизайна и искусства. Программа направлена на развитие креативных и интеллектуальных способностей детей, проявляющих интерес к графическому дизайну и компьютерной графике, реализацию их творческих идей через работу с цветом, композицией, формой, типографикой. Создание графики и печатных продуктов с использованием современных компьютерных технологий. Начало обучения происходит с введение в дизайн в разных аспектах. Затем обучающийся знакомится с основами дизайна такими как изображение, типографика, цвет и композиция. На взаимодействие с каждой из этих основ разработаны специальные упражнения, которые

	стимулируют плавное развитие фантазии, креативности, а также способствуют простому и мягкому освоению графических редактор. В дальнейшем обучающиеся применяют свои знания на практике и начинают выполнение графического проекта. Следуя полученным знаниям об основах, дети создают 3 постера в различных стилях и для разных ситуаций. Недостаток теоретических и практических знаний и навыков компенсируется фантазией свойственной данному возрастному периоду, а также активностью и любознательностью и свободой мышления.
Первичные знания, необходимые для освоения программы	Не требуются
Результат освоения	<i>образовательные:</i> – знание краткой истории дизайна; – знание основных стилей графического дизайна; – понимание принципов работы в графических редакторах; – умение работать с визуальной информацией; – знание основ компоновки. – Умение передавать сообщения с помощью графических элементов. – Умение управлять вниманием зрителя. <i>метапредметные:</i> – появление интереса к изучению изобразительного и цифрового искусства; – развитая творческая активность; – получение навыков самостоятельной работы, правильно оценивая смысл и последствия своих действий; – развитое креативное мышление и воображение. <i>личностные:</i> – формирование навыка аналитической работы; – развитие целеустремленности, усердия, настойчивости, оптимизма, трудолюбия, аккуратности; – появление стремления к получению качественного законченного результата; – бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям.
Перечень соревнований, в которых учащиеся смогут принять участие	— «ЦИФРОВАЯ ПАЛИТРА» — «Вне формата» — «Фантазии волшебной осени» — «Чудесные краски осени» — “Искусство и добро”
Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы	— Стол педагога - 1 шт. — Стул для педагога 1шт. — Персональный компьютер (ноутбук) для учителя (Windows 10 и выше.) -1 шт. – Программное обеспечение Adobe Illustrator, Photoshop, Paint Tool Sai - 1 шт.

Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)	Преимущества представленной программы заключаются в: – общепедагогической направленности занятий; – сопряжении социализации и индивидуализации обучения – создании необходимых условий для личностного развития обучающихся, позитивной социализации и профессионального самоопределения; – формировании и развитии творческих способностей учащихся, выявление, развитии и поддержке талантливых учащихся – дистанционном формате реализации.
---	--

1.3 Цель и задачи программы

Цель программы - формирование у учащихся предметной компетентности в области графического дизайна и компьютерной графики с использованием специализированного программного обеспечения, информационных компьютерных технологий для удовлетворения индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном, нравственном, художественно-эстетическом совершенствовании.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить с историей дизайна, видами дизайна;
- обучить графическим редакторам;
- научить выполнять продукт графического дизайна;
- обучить теориям дизайна о цвете, контрасте, типографике и работе с изображениями.

Метапредметные:

- стимулировать интерес к изучению графического продукта, визуального искусства, дизайна в целом;
- содействовать повышению привлекательности цифровой индустрии, типографических и интерфейсных элементов, проектного творчества для подрастающего поколения;
- развить творческую активность через индивидуальное раскрытие технических способностей;
- развить креативное мышление, фантазию, насмотренность и цифровое мышление.

Личностные:

- формировать интерес к практическому применению знаний, умений и навыков в повседневной жизни и в дальнейшем обучении;
- поощрять целеустремленность, усердие, настойчивость, оптимизм, трудолюбие, аккуратность;
- воспитать у учащихся стремление к получению качественного законченного результата;
- привить навыки поиска ресурсов и материалов для работы;
- прививать культуру организации рабочего пространства;
- поощрять фантазию, любознательность и инновационное мышление;
- воспитывать бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям;
- формировать чувство стиля и индивидуальный стиль в работе учеников.

1.4 Содержание программы

Раздел 1. Введение в курс. Техника безопасности

Тема 1.1 Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности

Теория: обзор курса, его цели и задачи. Инструктаж по технике безопасности.

Практика: игра на знакомство «Три факта», «Я прилагательное», викторина по технике

безопасности.

Раздел 2. Работа по созданию изображений

Тема 2.1 Что такое графический дизайн. История дизайна. Виды графического дизайна.

Теория: Введение в графический дизайн. Терминология, глоссарий. Разбор истории дизайна, видов графического дизайна.

Тема 2.2 Обзор графических редакторов.

Практика: Выполнение простых заданий в графических редакторах для их освоения. Тест на узнавание графического редактора.

Тема 2.3 Создание денотативных изображений с помощью различных материалов и техник.

Теория: Разбор понятий, что такое денотация, какими материалами работать и какими техниками рисовать.

Практика: Выполнение 10 изображений с помощью различных техник и стилей.

Тема 2.4 Создание коннотативных изображений

Теория: Разбор понятий, что такое коннотация, какими материалами работать и какими техниками рисовать. Как можно передавать сообщения с помощью изображения.

Тема 2.5 Знакомство с фотошопом

Теория: Изучение интерфейса и логики приложения.

Практика: выполнить простое задание в фотошопе для закрепления навыков.

Тема 2.6 Обработка изображений

Теория: Обсуждение важности постобработки изображений и способов это сделать.

Практика: Обработка изображений в Фотошопе.

Раздел 3. Типографика

Тема 3.1 История, понятия, терминология шрифтов. Работа с типографикой.

Теория: Изучение шрифтов, названий элементов, семейств, способов применения шрифтов.

Тема 3.2 Инструкция по подбору шрифтов, изучение сервисов.

Теория: как найти и установить шрифт

Практика: поиск подходящих шрифтов и их использование

Тема 3.3 Задание на подбор шрифта к прилагательному.

Практика: выбор шрифтов, соответствующих прилагательным.

Тема 3.4 Работа со шрифтами в Фигме.

Теория: опрос о том, как взаимодействовать с типографикой в Фигме

Практика: установка, редактирование, трансформация шрифтов в Фигме

Тема 3.5 Создание монограммы

Теория: что такое монограмма, знание о композиции.

Практика: задание на создание монограммы своих инициалов в 3 разных вариантах

Тема 3.6 Создание визитной карты

Теория: изучение композиции для текста

Практика: создание 3 различных вариантов композиции визитной карты.

Раздел 4. Работа с формой

Тема 4.1 Что такое форма. Что такое иконки, символы, знаки в графическом дизайне.

Теория: изучение основ формы, различий графических элементов в дизайне. Зачем нужны формы в дизайне.

Тема 4.2 Знакомство с арсеналом инструментов в Фигме по созданию формы

Практика: кейс по созданию форм с помощью разных инструментов

Тема 4.3 Создание абстрактных форм.

Теория: инструкция по заданию, его смысл, цели и задачи.

Практика: создание 21 абстрактной формы с помощью инструментов в Фигме

Раздел 5. Работа с цветом

Тема 5.1 Изучение цветовой теории, изучение цветовой гармонии. Поиск цветовых палитр.

Теория: изучение основных теорий о цвете, тест по освоению материала.

Тема 5.2 Мастер класс в Фигме по работе с цветом.

Теория: инструкция по работе с цветом в Фигме

Практика: кейс для отработки навыков

Тема 5.3 Раскраска форм, создание палитр.

Практика: разукрасить формы из предыдущего задания, опираясь на полученные знания.

Тема 5.4 Создание паттерна культурного контекста.

Теория: что такое паттерн, как его придумать и как его сделать.

Практика: создание паттерна и подбор цветов.

Раздел 6. Изучение композиции. Построение композиции.

Тема 6.1 Тема 6.1 Изучение теории.

Теория: важность композиции, история, различные школы.

Тема 6.2 Изучение 6 аспектов композиции.

Теория: виды классической композиции, изучение 6 контрастов в композиции

Тема 6.3 Отображение композиционных аспектов.

Практика: изображение 8 композиций с различными контрастами

Раздел 7. Работа над итоговым проектом

Тема 7.1 Особенности итогового задания, инструкции.

Теория: как делать итоговое задание, особенности работы

Практика: сбор всего материала для создания итоговых постеров

Тема 7.2 Как работать с изображениями при создании графического продукта.

Теория: как работать с изображениями в композиции, особенности восприятия людей в композиции, особенности компоновки текста.

Практика: кейс по работе с изображением с людьми.

Тема 7.3 Постобработка изображений текста и форм.

Практика: редактирование собственных материалов с помощью различного программного обеспечения

Тема 7.4 Работа над постером.

Теория: Особенности постеров и их восприятие.

Практика: создание 3 различных постеров в разном уровне сложности

Тема 7.5 Защита проекта, просмотр

Теория: демонстрация, доклад, обратная связь.

1.5 Учебный план

№п/п	Наименование раздела, тема	Количество			Форма аттестации\контроля
		всего	практика	теория	
Раздел 1. Введение в курс. Техника безопасности		2	1	1	
1	Тема 1.1 Вводное занятие. Знакомство. Инструктаж потехнике безопасности	2	1	1	Опрос
Раздел 2. Работа по созданию изображений		16	8	8	
2	Тема 2.1 Что такое графический дизайн. История дизайна. Виды графического дизайна.	2	0	2	Опрос

3	Тема 2.2 Обзор графических редакторов.	2	2	0	Тест
4	Тема 2.3 Создание денотативных изображений с помощью различных материалов и техник.	4	2	2	Практическое задание
5	Тема 2.4 Создание коннотативных изображений	4	2	2	Кейс
6	Тема 2.5 Знакомство с фотошопом	2	1	1	Практическое задание
7	Тема 2.6 Обработка изображений	2	1	1	Практическое задание
Раздел 3. Типографика		14	8	6	
8	Тема 3.1 История, понятия, терминология шрифтов. Работа с типографикой.	2	0	2	Опрос
9	Тема 3.2 Инструкция по подбору шрифтов, изучение сервисов.	2	1	1	Кейс
10	Тема 3.3 Задание на подбор шрифта к прилагательному.	2	2	0	Практическое задание
11	Тема 3.4 Работа со шрифтами в Фигме.	2	1	1	Практическое задание
12	Тема 3.5 Создание монограммы	2	1	1	Практическое задание
13	Тема 3.6 Создание визитной карты	4	3	1	Практическое задание
Раздел 4. Работа с формой		8	4	4	
14	Тема 4.1 Что такое форма. Что такое иконки, символы, знаки в графическом дизайне.	2	0	2	Тест
15	Тема 4.2 Знакомство с арсеналом инструментов в Фигме по созданию формы	2	2	0	Опрос/ Практическое задание
16	Тема 4.3 Создание абстрактных форм.	4	2	2	Практическое задание
Раздел 5. Работа с цветом		10	6	4	
17	Тема 5.1 Изучение цветовой теории, изучение цветовой гармонии. Поиск цветowych палитр.	2	0	2	Тест
18	Тема 5.2 Мастер класс в Фигме по работе с цветом.	2	1	1	Практическое задание
19	Тема 5.3 Раскраска форм, создание палитр.	2	2	0	Практическое задание
20	Тема 5.4 Создание паттерна культурного контекста.	4	3	1	Практическое задание
Раздел 6. Изучение композиции. Построение композиции.		8	4	4	
21	Тема 6.1 Изучение теории.	2	0	2	Опрос
22	Тема 6.2 Изучение 6 аспектов композиции.	2	0	2	Тест
23	Тема 6.3 Отображение композиционных аспектов.	4	4	0	Практическое задание
Раздел 7. Работа над итоговым проектом		12	8	6	
24	Тема 7.1 Особенности итогового	2	1	1	Опрос

	задания, инструкции.				
25	Тема 7.2 Как работать с изображениями при создании графического продукта.	2	1	1	Опрос
26	Тема 7.3 Постобработка изображений текста и форм.	4	4	0	Практическое задание
27	Тема 7.4 Работа над постером.	4	2	2	Практическое задание
28	Тема 7.5 Защита проекта, просмотр	2	0	2	
	Итого:	72	39	33	

1.6 Планируемые результаты

Образовательные:

- знание краткой истории дизайна;
- знание основных стилей графического дизайна;
- понимание принципов работы в графических редакторах;
- умение работать с визуальной информацией;
- знание основ компоновки.
- Умение передавать сообщения с помощью графических элементов.
- Умение управлять вниманием зрителя.

Метапредметные:

- появление интереса к изучению изобразительного и цифрового искусства;
- развитая творческая активность;
- получение навыков самостоятельной работы, правильно оценивая смысл и последствия своих действий;
- развитое креативное мышление и воображение.

Личностные:

- формирование навыка аналитической работы;
- развитие целеустремленности, усердия, настойчивости, оптимизма, трудолюбия, аккуратности;
- появление стремления к получению качественного законченного результата;
- бережливость и сознательное отношение к вверенным

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2024-2025	18	72	2 раза в неделю по 2 часа.

2.2 Условия реализации 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 25 учащихся), шт.
Стол педагога	1
Стул для педагога	1

Персональный компьютер для учащихся (Windows 10 и выше.)	1
Программное обеспечение Archicad	1
Программное обеспечение Photoshop	1
Программное обеспечение Bleder	1

Информационное обеспечение:

1. Photoshop - официальный сайт (<https://www.adobe.com/products/photoshop.html>)
2. Figma - официальный сайт (<https://www.figma.com>)

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.

Методика отслеживания результатов:

- проведение итоговых занятий с их последующим обсуждением;
- игры;
- коллективные творческие работы;
- беседы с детьми и их родителями;
- наблюдение за детьми в процессе работы.

В течение учебного года проводится промежуточная аттестация (декабрь) и аттестация по итогам освоения программы (май).

Обучающиеся, успешно освоившие дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу, выдается сертификат, который самостоятельно разрабатывается и утверждается образовательной организацией, могут выдаваться почетные грамоты, призы или устанавливаться другие виды поощрений.

2.3 Форма аттестации

Программой предусмотрены следующие виды контроля.

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

Текущий контроль проводится в следующих формах: опрос, компьютерное тестирование, выполнение практических заданий/

Аттестация по итогам освоения программы проводится в форме защиты проекта. Итоговая работа демонстрирует умения реализовывать свои замыслы, творческий подход в выборе

методов и инструментов работы, умени разбираться в типографике, композиции и дизайне, умение работать с графическими редакторами. Тему итоговой работы каждый учащийся выбирает сам на основе своих наработок.

2.4 Оценочные материалы

Аттестация по итогам освоения программы проводится в форме разработки и защиты проекта и ответов на вопросы преподавателя. При этом обязательно организуется обсуждение с обучающимися достоинств и недостатков проекта. Выполнение итоговой работы оценивается по уровневой системе по следующим параметрам.

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, чистотой итогового проекта и творческим подходом.

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

«низкий уровень» - обучающийся выполняет задачи, но не демонстрирует полученные знания и умения, работа не обладает эстетической привлекательностью. 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 образовательного процесса: индивидуально-групповая.

Формы организации учебного занятия: игра, защита проектов, конкурс, мастер-класс, эксперимент, моделирование, познавательные задачи, учебные дискуссии, создание ситуации новизны, ситуации гарантированного успеха.

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 проектной деятельности, технология коллективной творческой деятельности. игровые технологии, квест-технология.

Дидактические материалы:

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

Примерный 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 цифровой открытки, приуроченный к празднику «День пожилого человека»
Ноябрь-декабрь	Всероссийский	Большой всероссийский фестиваль детского и юношеского творчества.

2.7 Информационные ресурсы и литература

Литература для педагога

1. Королькова, Александра. Живая типографика / Александра Королькова. - [Изд. 3-е, испр.]. - Москва: IndexMarket, 2021.
2. Иттен, Иоханнес. Искусство цвета / Иоханнес Иттен; [перевод с немецкого и предисловие Л. Монаховой]. - Москва: Дмитрий Аронов, 2018.
3. Кирилл Егерев. Этой кнопке нужен текст: О UX-писательстве коротко и понятно.- Москва: Альпина Паблишер, 2021.
4. Остин Клеон. Кради как художник 10 уроков творческого самовыражения / Манн, Иванов и Фербер, 2021 г.

Интернет-источники

1. Интернет-издание о творчестве. // <https://say-hi.me/> Дата посещения: 01.06.2024 г.
2. Сайт не только о создании дизайна, но и о разработке, вёрстке, анимации и продвижении. // <https://webdesignerwall.com/> Дата посещения: 01.06.2024 г.
3. Ведущий сайт про искусство и дизайн // <https://www.creativebloq.com/computer-arts> Дата посещения: 01.06.2024 г.
4. Официальный сайт Инфогра с учебными и рабочими материалами // <https://infogra.ru/> Дата посещения: 01.06.2024 г.
5. Официальный сайт abdz.do, сборник статей и материалов о дизайне, фотографии и UX // <https://abduzeedo.com/> Дата посещения: 01.06.2024 г.