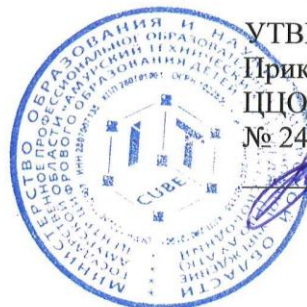


**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ**  
**ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ**  
**АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ**  
**«АМУРСКИЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»**  
**(ГПОАУ АТК)**  
**ЦЕНТР ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «IT-КУБ»**

РАССМОТРЕНО  
на методической комиссии  
ЦЦОД «IT-Куб»  
Протокол № 4  
от 09.08.2023



УТВЕРЖДЕНО  
Приказом директора  
ЦЦОД «IT-Куб»  
№ 24 от 10.08.2023  
Е.В. Горева

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
«Графический дизайн: продвинутый уровень»

Направленность: техническая  
Возраст обучающихся: 12-17 лет  
Срок реализации программы: 1 год  
Объем программы: 144 часа  
Составитель: Панфилова Н.Э.,  
педагог дополнительного образования

г. Свободный  
2023 год

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Раздел 1 Комплекс основных характеристик образования .....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	4
1.3. Учебный план.....	5
1.4. Содержание программы.....	6
1.5. Планируемые результаты .....	8
Раздел 2 Комплекс организационно-педагогических условий .....	9
2.1. Календарный учебный график .....	9
2.2. Условия реализации программы.....	9
2.3. Форма аттестации .....	10
2.4. Оценочные материалы .....	11
2.5. Методические материалы .....	11
2.6. Рабочая программа воспитания .....	12
Приложение 1 Перечень нормативных правовых актов и государственных программных документов .....	22
Приложение 2 Календарно-тематический план.....	23
Приложение 3 Примеры оценочных материалов .....	29
Приложение 4 Итоговый контроль .....	31
Приложение 5 Программа наставничества .....	23

## **Раздел 1 Комплекс основных характеристик образования**

### **1.1. Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» (продвинутый уровень) имеет техническую направленность. В рамках данной программы обучающимися реализуются практические навыки работы с компьютерной графикой. Обучающиеся развивают базовые навыки работы художника-дизайнера с использованием информационных технологий, а также методами ручной графики.

Основанием для проектирования и реализации данной программы служит перечень нормативных правовых актов и государственных программных документов (Приложение 1)

Актуальность. Графический (компьютерный) дизайн находится на стыке двух категорий профессий: творческих (дизайнер, художник, проектировщик) и инженерных (программист). Сегодня развитие компьютерной графики происходит с немыслимой скоростью и захватывает все большие пространства человеческой деятельности. Визуализация научных экспериментов, индустрия развлечений, полиграфия, кинематограф, видео, виртуальная реальность, мультимедиа невозможны без компьютерной графики.

Поэтому графический дизайн становится одним из самых увлекательных занятий для школьников. Потребность детей в умении выражать свои творческие идеи через графические проекты определяет актуальность данной программы. В процессе работы с компьютерной графикой обучающиеся совершенствуют навыки работы в графических редакторах, активно расширяется кругозор, развиваются и тренируются восприятие, образное и критическое мышление, формируются исследовательские умения и умения принимать оптимальные решения, а также развиваются навыки продуктивной коммуникации.

Новизна программы заключается в дальнейшем раскрытии творческого потенциала подростков. Закрепляются полученные ранее представления, знания и умения в дизайне, углубляются знания по темам «Типографика», «Векторная иллюстрация» и «Фирменный стиль».

Программа реализуется с привлечением экспертов реального сектора – сотрудников рекламно-производственной компании «Графит» ИП Павицкая Е.В.

Программа «Графический дизайн» рассчитана на детей 12-17 лет, увлекающихся рисованием и компьютерной графикой, желающих создать

индивидуальные креативные проекты и проявить свои творческие способности. Возрастные особенности обучающихся обуславливают мотивацию на неформальное общение, продуктивную творческую деятельность.

На обучение по программе продвинутого уровня зачисляются обучающиеся, владеющие начальными навыками работы в графическом редакторе Adobe Illustrator, представлениями об основах типографики и векторной иллюстрации, пониманием проектной деятельности и создания дизайн-продукта.

Срок освоения программы – 1 год.

Объем освоения программы – 144 часов. Среди них: 1 раздел (8 часов) – знакомство с понятием «Фирменный стиль», 2 раздел (22 часа) – концепция фирменного стиля, 3 раздел (70 часов) – элементы фирменного стиля, 4 раздел (44 часа) – разработка брендбука, веб дизайн и презентация дизайн-проекта.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа. Продолжительность академического часа – 45 минут. Перерыв – 10 минут.

Количество обучающихся в группе – 10-12 человек.

В состав группы входят обучающиеся одного возраста.

Форма реализации программы – очная.

Уровень программы: продвинутый.

Используются следующие формы организации занятий:

- фронтальная форма – интерактивные лекции и пошаговые мастер-классы;
- парная форма и групповая форма работы применяются на этапе закрепления практических навыков работы;
- индивидуальная форма предполагает наличие индивидуального подхода к обучению ребенка, позволяет выявить и устранить проблемы в обучении и развитии конкретного ребенка.

## **1.2. Цель и задачи программы**

Цель программы: личностное, познавательное и творческое развитие обучающихся в процессе продолжения изучения графического дизайна с использованием компьютерных технологий; освоение элементов профессиональных задач специалиста по дизайну.

Задачи:

*образовательные:*

познакомить обучающихся:

- с направлениями «Веб-дизайн» и «Анимация»;

- с особенностями работы с фирменным стилем;
- с основными формами графического представления информации и презентации дизайн-проектов;
- с основами работы в Adobe After Effect (редактор для работы с анимацией) и Adobe InDesign (редактор для вёрстки текста);
- с основами работы в программах – конструкторах сайтов (например, Wix.com);
- совершенствовать навыки работы с инструментами графических редакторов Adobe Photoshop (графический редактор), Adobe Illustrator (графический редактор), Microsoft Power Point (программа подготовки презентаций);
- совершенствовать навыки создания векторной иллюстрации при помощи графических редакторов и рисования на графическом планшете;
- совершенствовать навыки проектирования дизайн-носителей фирменного стиля и дизайн-продуктов.

*развивающие:*

- развивать креативное, ассоциативно-образное, техническое, художественное и дизайнерское мышление;
- развивать коммуникативные умения и навык взаимодействия в процессе совместной проектной деятельности;
- развивать способность к самопознанию и профессиональному самоопределению;

*воспитательные:*

- воспитывать этику групповой работы, отношения делового сотрудничества «исполнитель-заказчик»;
- воспитывать внимательность, аккуратность и изобретательность при создании дизайн-продуктов;
- воспитывать чувство стиля, эстетики и вкуса при создании компьютерной графики;
- способствовать эстетическому воспитанию обучающихся, формированию духовной культуры и потребности постоянного общения с искусством и дизайном.

### 1.3. Учебный план

№	Тема занятия	Кол-во часов	В том числе		Формы контроля
			Теория	Практика	

1	Знакомство с понятием «Фирменный стиль»	8	2	6	Квиз-викторина
2	Концепция фирменного стиля	22	8	14	Собеседование, Презентация проекта
3	Элементы фирменного стиля	70	24	46	Квиз-викторина, Презентация проекта
4	Разработка брендбука, веб дизайн и презентация дизайн-проекта	44	12	32	Презентация дизайн-проекта
	Итого:	144	46	98	

#### 1.4. Содержание программы

##### Раздел 1. Знакомство с понятием «Фирменный стиль» (8 часов)

Теория: Вводная лекция. Инструктаж по ТБ. Примеры проектов графических дизайнеров. Что такое фирменный стиль? Концепция фирменного стиля.

Практика: Создание концепции. Выбор темы. Коллаж вдохновения

Форма контроля: квиз-викторина.

##### Раздел 2. Концепция фирменного стиля (22 часа)

Теория: Целевая аудитория бренда. Цветовая палитра фирменного стиля и фирменные шрифты. Логотип и его варианты. Презентация концепции фирменного стиля.

Практика:

Создание инфографики на тему «Моя целевая аудитория»

Выбор основных и дополнительных цветов, подбор шрифтовых гарнитур.

Проектирование логотипа. Эскизная графика

Проектирование логотипа. Работа в Adobe Illustrator

Создание презентации концепции фирменного стиля, цветовой палитры, шрифтов и логотипа бренда

Презентация концепции фирменного стиля, цветовой палитры, шрифтов и логотипа бренда

Форма контроля: собеседование, презентация проекта

##### Раздел 3. Элементы фирменного стиля (70 часов)

Теория: Паттерн и графические изображения фирменного стиля бренда. Слоган компании. Саунд компании. Элементы фирменного стиля. Дизайн полиграфии. Стикерпак. Виды, стили и тренды. Типографика. Как подготовить макеты к печати? Что такое мерчендайз (merch)? Mockup изображения. Виды

и ресурсы для работы. Оформление социальных сетей в рамках фирменного стиля. Анимация логотипа. Знакомство с программой Adobe After Effect. Тренды в моушн-дизайне и анимации.

Практика:

Отрисовка паттернов для фирменного стиля бренда

Мозговой штурм на тему «Слоган и саунд компании»

Создание эскизов элементов фирменного стиля

Выбор предметов полиграфии для бренда

Формирование элементов полиграфии

Создание фирменного стикерпака. Печатный вариант

Создание фирменного стикерпака. Электронный вариант

Дизайн новогодней открытки

Оформление фирменной полиграфии бренда в презентацию

Подготовка макетов к печати

Создание эскизов элементов «мерча» для выбранного бренда

Создание элементов «мерча» для выбранного бренда

Работа с тоскур изображениями

Проектирование шаблонов дизайна социальных сетей

Дизайн открытки к 23 февраля

Раскадровка анимации логотипа

Прорисовка предмета анимации в Adobe Illustrator

Дизайн открытки к 8 марта

Перенос графического изображения в программу Adobe After Effect

Создание спецэффектов. Работа с плагинами

Анимация логотипа. Завершение работы над роликом

Форма контроля: собеседование, презентация проекта.

Раздел 4. Разработка брендбука, веб дизайн и презентация проекта (44 часа)

Теория: Брендбук компании. Правила оформления и грамотная подача материала. Знакомство с программой Adobe InDesign. Страницы-шаблоны и особенности оформления многостраничного документа. Сетки. Их построение в InDesign. Создание страницы шаблона и выбор типа сетки для многостраничного издания. Работа с текстом и графикой. Нюансы верстки. Что такое веб дизайн? Стили в веб дизайна. Главные тренды и направления. Знакомство с конструктором сайтов Wix.com. Грамотная презентация дизайн-проекта

Практика:

Поиск интерактивных дизайн-концепций страницы сайта и создание

## ЭСКИЗОВ

Дизайн открытки к 9 мая

Настройка функциональности и дизайна страницы

Выбор контента и публикация материалов

Завершение работы над дизайном страницы сайта проекта

Подготовка текста выступления и презентации проекта

Завершение работы над презентацией проекта

Форма контроля: собеседование, презентация проекта.

### 1.5. Планируемые результаты

В результате освоения программы, обучающиеся должны *знать*:

- определение «фирменный стиль», дизайн-носители фирменного стиля и особенности их проектирования;
- основы верстки текста и особенности работы с сеткой в графическом и веб-дизайне;
- определение «анимация», «моушн-дизайн», основные направления и тренды.
- основы работы в программах Adobe After Effect (редактор для работы с анимацией) и Adobe InDesign (редактор для вёрстки текста), конструкторе сайтов (например, Wix.com);
- тонкости работы с инструментами графических редакторов Adobe Photoshop (графический редактор), Adobe Illustrator (графический редактор), Microsoft Power Point (программа подготовки презентаций).

В результате освоения программы, обучающиеся должны *уметь*:

- разрабатывать элементы фирменного стиля и оформлять их в презентацию;
- подготавливать макеты дизайна к печати;
- создавать векторные иллюстрации при помощи графических редакторов и рисования на графическом планшете;
- применять знания, полученные в результате изучения курса, при разработке дизайн – концепции продукта;
- применять коммуникативные умения и навык взаимодействия в процессе совместной проектной деятельности;
- применять знания стиля и эстетики при создании компьютерной графики;
- выстаивать коммуникацию «исполнитель-заказчик».



## Раздел 2 Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1. Календарный учебный график

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе определяется календарным учебным графиком в соответствии с нормами, утвержденными Постановлением главного государственного врача Российской Федерации об утверждении санитарных правил С.П.2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» от 28.09.2020 №28

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
Второй	11.09.2023	31.05.2024	36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа

### 2.2. Условия реализации программы

#### *Материально-техническое обеспечение*

Для реализации программы «Графический дизайн» помещение должно соответствовать требованиям санитарных норм и правил, установленных Санитарными правилами (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»).

Занятия проводятся в ЦЦОД «IT-Куб».

Перечень оборудования, необходимого для проведения занятий:

- столы, стулья;
- интерактивная панель для демонстрации презентаций;
- канцтовары (бумага, ручки, карандаши, тушь, акварель, гуашь, кисти);
- ноутбуки с установленными графическими редакторами Adobe Photoshop (графический редактор), Adobe Illustrator (графический редактор), Adobe Indesign (графический редактор для верстки текстов), Adobe Lightroom (редактор фотографий, иллюстраций);
- компьютерные мышки;
- интерактивный дисплей HONAI INTAB1001R.

#### *Информационно-методическое обеспечение*

### *Электронные образовательные ресурсы:*

- <https://www.figma.com/>. Онлайн-сервис для дизайнеров Figma
- <https://www.behance.net/>. Онлайн-портфолио лучших дизайнеров мира;
- <https://www.pinterest.ru/>. Доски вдохновения на различные тематики;
- <https://dribbble.com/>. Полезный ресурс с портфолио дизайнеров;
- <https://color.adobe.com/ru/create/color-wheel>. Подборка цветовых сочетаний, палитр, создание палитры на основе фотографий и иллюстраций;
- <https://music.yandex.ru/album/18609810>. Подкаст про искусство и дизайн;
- <https://music.yandex.ru/album/7782689>. Подкаст о дизайне продуктов, которые меняют нашу жизнь.

### *Литература для обучающихся:*

Графический дизайн от идеи до воплощения, Эллен Луптон, язык-Русский, 185 стр.;

Дизайн: форма и хаос, Пол Рэнд, издательство студии Артемия Лебедева - 237 стр.;

Кимберли Элам, «Графический дизайн. Принцип сетки». – СПб.: Питер, 2014. – 120 с.

Лидвел У., Холден К., Батлер Д., «Универсальные принципы дизайна», Санкт-Петербург, 2012 г., 272 стр;

Новая типографика. Руководство для современного дизайнера Ян Чихольд ISBN: 978-5-98062-055-4 Год издания: 2012 Издательство: Издательство Студии Артемия Лебедева

Типографика, Эмиль Рудер – СПб, Год издания 2017, ISBN 978-5-94056-040-1, Кол-во страниц 286.

### *Кадровое обеспечение*

Согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по данной программе может работать педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим обозначениями таблицы пункта 2 Профессионального стандарта (Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт).

### **2.3. Форма аттестации**

При реализации программы входная диагностика не предусматривается.

Текущий контроль осуществляется в форме опросов и педагогического наблюдения.

Промежуточный контроль осуществляется в форме собеседования, интеллектуальных квизов и практических заданий.

Итоговый контроль осуществляется в форме презентации дизайн-проекта и демонстрации макета продукта.

Для оценки достижения планируемых результатов используется накопительная система оценивания. В рамках выполнения заданий промежуточного контроля, обучающиеся могут набрать максимально 25% по каждому из четырех разделов программы. Общий максимальный результат освоения программы составляет 100%.

#### **2.4. Оценочные материалы**

Примеры оценочных материалов для проведения промежуточного контроля представлены в Приложении 4.

Процедура подготовки к презентации дизайн-проекта с целью проведения итогового контроля описана в Приложении 5.

#### **2.5. Методические материалы**

Для того, чтобы сделать обучающиеся быстрее и эффективнее осваивали материал по графическому дизайну используются словесный, наглядный и практический и исследовательский методы обучения:

- словесный метод – с целью обучения рассуждению, формировании концепций, мотивации к дизайнерской деятельности;
- наглядный метод – для визуального восприятия дизайн-объектов, при знакомстве с носителями графического дизайна;
- практический метод – с целью приобретения навыков работы в графических редакторах и исполнения в электронном виде композиционной темы, проекта;
- исследовательский метод – с целью поиска креативных подходов и решений при формировании дизайн-продукта.

Формы совместной деятельности при реализации программы: мастерская эскизов, дизайн-объектов и авторских концепций.

Формы занятий:

- теоретические,
- комбинированные (сочетание теоретических и практических занятий),
- презентации.

Структура занятия:

- Организация начала занятия (актуализация знаний)
- Постановка цели и задач занятия (мотивация)
- Теоретическая часть (ознакомление с новым материалом)
- Практическая часть (первичное закрепление навыков)
- Проверка первичного усвоения знаний
- Рефлексия
- Рекомендации для самостоятельной работы.

## **2.6. Рабочая программа воспитания**

### **2.6.1. Особенности организуемого в учреждении дополнительного образования детей воспитательного процесса**

ЦЦОД "IT-Куб" г. Свободного является инновационной образовательной площадкой, созданной с целью продвижения компетенций в области цифровизации, а также освоения обучающимися актуальных и востребованных знаний, навыков и компетенций в сфере информационно-коммуникационных технологий.

В соответствии с предметной направленностью программ, реализуемых в ЦЦОД "IT-Куб", и приоритетами, заданными Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, основными целевыми ориентирами воспитания являются: формирование интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям российской и мировой технической мысли; понимание значения техники в жизни российского общества; интереса к личностям конструкторов, организаторов производства; ценностей авторства и участия в техническом творчестве; навыков определения достоверности и этики технических идей; отношения к влиянию технических процессов на природу; ценностей технической безопасности и контроля; отношения к угрозам технического прогресса, к проблемам связей технологического развития России и своего региона; уважения к достижениям в технике своих земляков; воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов; опыта участия в технических проектах и их оценки.

### **2.6.2. Цель, задачи, планируемые результаты воспитания**

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к

культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачами воспитания по программе являются:

- усвоение обучающимися норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний) с акцентом на понимание значения искусства и дизайна в жизни российского общества;
- формирование и развитие личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие);
- приобретение обучающимися соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в составе учебной группы, образовательной организации, ближайшего социального окружения, применение полученных знаний.

Ожидаемые результаты воспитательной деятельности (на основе целевых ориентиров): обеспечение положительной динамики развития личности обучающегося, воспитание и формирование

— российской гражданской принадлежности (идентичности), сознания единства с народом России и Российским государством в его тысячелетней истории и в современности, в настоящем, прошлом и будущем;

— российского национального исторического сознания на основе исторического просвещения, знания истории России, сохранения памяти предков;

— традиционных духовно-нравственных ценностей народов России с учётом личного мировоззренческого, национального, конфессионального самоопределения, неприятия антигуманных и асоциальных поступков, поведения, противоречащих этим ценностям;

— ориентации на осознанный выбор сферы профессиональных интересов, профессиональной деятельности в российском обществе с учётом личных жизненных планов, потребностей семьи, общества;

— самообразования и профессиональной самоподготовки в информационном высокотехнологическом обществе, готовности учиться и трудиться в современном российском обществе;

— навыков наблюдений, накопления и систематизации фактов, опыта исследовательской деятельности;

— навыков критического мышления, определения достоверной научной информации и обоснованной критики антинаучных представлений;

— опыта социально значимой деятельности в волонтерском движении, экологических, гражданских, патриотических, производственно-технических, научно-исследовательских, акциях, программах.

— восприимчивости к разным видам искусства, ориентации на творческое самовыражение, реализацию своих творческих способностей в искусстве, на эстетическое обустройство своего быта в семье, общественном пространстве;

— уважения к художественной культуре, искусству народов России; интереса к истории искусства, достижениям и биографиям художников и дизайнеров; опыта творческого самовыражения в искусстве и дизайне, заинтересованности в презентации своего творческого продукта, опыта участия в выставках, хакатонах, конференциях и т. п.; стремления к сотрудничеству; воли и дисциплинированности в творческой деятельности; опыта представления в работах российских традиционных духовно-нравственных ценностей, исторического и культурного наследия народов России; опыта художественного творчества как социально значимой деятельности.

### **2.6.3. Содержание воспитательной деятельности и ее формы**

#### Модуль «Учебное занятие»

Воспитательное воздействие в рамках учебного занятия оказывается:

- через содержание материала (информация об открытиях, изобретениях, достижениях в искусстве и дизайне, о художественных произведениях и архитектуре, об исторических событиях; изучение биографий художников, дизайнеров, архитекторов и т. д. Обучающиеся не только получают данную информацию от педагога, но и сами осуществляют работу с ней: поиск, сбор, анализ, обмен и т. д.

Практические занятия (создание концепций, макетирование, работа в графическом редакторе, подготовка к очным и онлайн-конкурсам по направлению «Графический дизайн») направлены на усвоение и применение обучающимися правил поведения и коммуникации, формирование позитивного и конструктивного отношения к событиям, развитие таких личностных качеств как эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи.

С целью формирования умений в области целеполагания, планирования и рефлексии в программе предусмотрена проектная, исследовательская деятельность, участие в которой также укрепляет внутреннюю дисциплину обучающихся, даёт опыт долгосрочной системной деятельности.

Итоговые мероприятия (презентации дизайн-проектов и исследований) включены в программу с целью закрепления ситуации успеха, развития рефлексивных и коммуникативных умений, ответственности, эмоциональной сферы детей.

- через применение следующих технологий обучения: образовательные технологии, ориентированные на зону ближайшего развития обучающихся и укрепление их субъектной позиции по отношению к тем или иным учебным ситуациям (технология развивающего обучения, технология системно-деятельностного подхода); технологии сотрудничества и сотворчества способствуют формированию и развитию навыков работы в команде, обмена мнениями, получения поддержки и признания; технологии проектирования, учебно-исследовательской деятельности, которые формируют у обучающихся критическое мышление, креативность, коммуникацию и кооперацию; также с целью реализации программы используются мозговой штурм, деловые игры, кейс-метод, круглый стол.

#### Модуль «Воспитание в детском объединении»

Воспитательное воздействие в рамках данного модуля осуществляется через:

- выработку с обучающимися норм и правил совместной жизнедеятельности, инициирование и поддержку участия обучающихся в ключевых культурно-образовательных событиях ЦЦОД "IT-Куб" «Посвящение в кубовцы», «Звезда в Кубе», «Квиз в Кубе», Фото прогулка «Текстуры города», Экскурсия в краеведческий музей города, Хакатон по графическому дизайну «Дерзай! Дизайн!», фестиваль научно-технического творчества «Космо-Куб», «Защита итоговых дизайн-проектов», оказание необходимой помощи детям в подготовке, проведении/участии и анализе мероприятий.

- организацию интересных и полезных для личностного развития обучающихся совместных воспитательных событий, коллективных творческих дел, способствующих укреплению традиций, формирование и развитие коллектива, в том числе разновозрастного, а также способствующих самореализации детей и подростков и получение ими социального опыта, формирование поведенческих стереотипов, одобряемым в обществе; создание условий для проявления инициатив по самоуправлению жизнедеятельностью детского объединения.

Индивидуальная работа с обучающимися включает: изучение особенностей личностного развития обучающихся через наблюдение за поведением, отношением к выбранному виду деятельности, взаимодействием

и коммуникацией с другими обучающимися в специально создаваемых педагогических ситуациях, в беседах по нравственно-этическим темам или событиям, участником которых стал ребенок;

– поддержка ребенка в решении важных для него жизненных проблем (налаживание взаимоотношений с другими детьми, личный и социальный опыт в конкретных видах и направлениях деятельности, в том числе в рамках программного содержания); коррекция поведения ребенка через индивидуальные беседы с ним, его родителями (законными представителями), с другими членами детского объединения.

Используются следующие методы воспитания: метод убеждения (рассказ, разъяснение), метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей); метод упражнений (приучения); методы педагогического требования (с учётом преимущественного права на воспитание детей их родителей (законных представителей), индивидуальных и возрастных особенностей детей и стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного); метод переключения в деятельности; методы развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании.

Модуль «Ключевые культурно-образовательные события»

На уровне ЦЦОД "IT-Куб": организация участия обучающихся в следующих мероприятиях: конкурс «Звезда в Кубе», «Квиз в Кубе», инженерных соревнованиях, фестивале «Космо-Куб».

На уровне направления:

- участие объединения в реализации культурно-образовательных событиях учреждения; проведение открытых занятий для родителей, подведение итогов учебного года с презентацией детьми своих дизайн-проектов.

На индивидуальном уровне:

- индивидуальная помощь ребенку (при необходимости) в освоении навыков подготовки, проведения и анализа ключевых дел;  
- наблюдение за поведением ребенка в ситуациях подготовки, проведения и анализа ключевых дел, за его отношениями со сверстниками, старшими и младшими детьми, с педагогами и другими взрослыми.

Модуль «Взаимодействие с родителями»

Механизмы взаимодействия с родителями:

На групповом уровне – открытые уроки с родителями, во время которых родители могут посещать учебные занятия для получения представления о



ходе образовательного процесса по дополнительной общеобразовательной программе.

На индивидуальном уровне: очное индивидуальное консультирование с целью координации воспитательных усилий педагогических работников образовательной организации и родителей, а также онлайн-консультации на платформе «Сферум» (по запросу)

#### Модуль «Наставничество и тьюторство»

Программа наставничества обучающихся по направлению «Графический дизайн» прилагается к дополнительной общеобразовательной программе (Приложение 4).

#### Модуль «Профессиональное самоопределение»

Включение обучающихся среднего и старшего школьного возраста в процессе освоения программы «Графический дизайн» в значимые проблемные ситуации, получение опыта совместного их решения; формирование у детей осведомленности о современных профессиях;

– формирование готовности подростков к осознанному выбору сферы человеческой деятельности при освоении программы «Графический дизайн», актуализация их профессионального самоопределения;

– формирование у школьников среднего и старшего возраста позитивного взгляда на трудовую деятельность, понимание уникальности индивидуальной профессиональной карьеры, круга общения на основе общих интересов и духовных ценностей;

Используются следующие профориентационным формам работы:

– экскурсии на предприятия города, дающие обучающимся начальные представления о существующих профессиях, об условиях работы людей, представляющих эти профессии;

– посещение (проведение совместно с социальными партнерами) профориентационных выставок, мероприятий;

– организация и проведение профориентационных соревнований, турниров, олимпиад, конкурсов проектов, конференций и смотров детского творчества на уровне образовательной организации.

Экскурсии на предприятия реализуются с целью демонстрации интеграции науки, образования и бизнеса в создании среды, обеспечивающей квалифицированные кадры профилей в сфере дизайна. В профориентационную работу входят мероприятия, направленные на участие образовательной организации в работе

всероссийских и региональных профориентационных проектов, созданных в сети интернет: просмотр лекций, участие в мастер классах, прохождение онлайн-курсов по интересующим профессиям и направлениям образования, участие в отборочных и региональных соревнованиях и проектах.

С целью решения воспитательных задач данного модуля используется профориентационный потенциал учебного занятия: профориентационные игры: симуляции, деловые игры, решение кейсов (ситуаций, в которых необходимо принять решение, занять определенную позицию), расширяющие знания обучающихся о профессиях, о способах выбора профессий, профориентационные часы общения, направленные на подготовку обучающегося к осознанному планированию и реализации своих жизненных планов и своего профессионального будущего.

#### **2.6.4. Условия воспитания, анализ результатов**

Воспитательный процесс осуществляется в условиях ЦЦОД "IT-Куб" в соответствии с нормами и правилами работы организации, а также на площадках, мероприятиях в других организациях с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

С целью оценки результативности реализации программы в части воспитания используются следующие методы:

- педагогическое наблюдение, в процессе которого внимание педагогов сосредотачивается на проявлении в деятельности детей и в её результатах определённых в данной программе целевых ориентиров воспитания, а также на проблемах и трудностях достижения воспитательных задач программы;

- оценку творческих и исследовательских работ и проектов экспертным сообществом (педагоги, родители, другие обучающиеся, приглашённые внешние эксперты и др.) с точки зрения достижения воспитательных результатов, поскольку в индивидуальных творческих и исследовательских работах, проектах неизбежно отражаются личностные результаты освоения программы и личностные качества каждого ребёнка;

- отзывы, интервью, материалы рефлексии, которые предоставляют возможности для выявления и анализа продвижения детей (индивидуально и в группе в целом) по выбранным целевым ориентирам воспитания в процессе и по итогам реализации программы, оценки личностных результатов участия детей в деятельности по программе.

#### **2.6.5. Календарный план воспитательной работы**

№ п/п	Название события, мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт,
-------	-------------------------------	-------	------------------	--

				<b>иллюстрирующий успешное достижение цели события</b>
<b>Модуль «Воспитание на учебном занятии»</b>				
1	Олимпиада «Траектория будущего»	Октябрь 2023- Апрель 2024	Онлайн-тестирование на занятиях	Сертификаты участникам, дипломы победителям и призерам
2	Квест по городу «Прикоснись к истории»	Октябрь 2023	Пешая фото прогулка по центральной улице города Свободного	Фотоотчет, пост с фотографиями в соц.сетях
3	Изготовление открыток ко Дню Победы	Апрель-май 2024	Мастер-класс	Пост с результатами в соц.сетях
<b>Модуль «Воспитание в детском объединении»</b>				
1	Евразийский учет	Октябрь 2023	Учет птиц в городе	Фотоотчет, пост с фотографиями в соц.сетях
2	Просветительский проект «Цифровой ликбез»	Апрель 2024	Видео-уроки, викторина, приглашенный эксперт	Фотоотчет, пост с фотографиями в соц.сетях
3	Интеллектуально-развлекательная игра «Квиз в Кубе»	Декабрь 2023, Март 2024	Викторина по командам	Фотоотчет, пост с фотографиями в соц.сетях, призы и грамоты победителям
4	Экскурсия в краеведческий музей города	Март 2023	Поход в музей	Фотоотчет, пост с фотографиями в соц.сетях
5	Фото прогулка «Текстуры города»	Апрель-май 2024	Экскурсия по городу в формате фотосессии	Фотоотчет, пост с фотографиями в соц.сетях
<b>Модуль «Ключевые культурно-образовательные события»</b>				
1	Итоговая защита дизайн-проектов	Май 2024	Очная встреча, презентации проектов	Фотоотчет, пост с фотографиями в соц.сетях
<b>Модуль «Взаимодействие с родителями»</b>				
1	Родительское собрание	Сентябрь 2023, Апрель 2024	Очная встреча	Фотоотчет Пост с результатами в соц.сетях
2	Открытые уроки с родителями	Декабрь 2023, апрель 2024	Очная встреча	Фотоотчет Пост с результатами в соц.сетях
3	Итоговая защита дизайн-проектов	Май 2024	Очная встреча, презентации проектов	Фотоотчет, пост с фотографиями в соц.сетях
<b>Модуль «Наставничество и тьюторство»</b>				
1	Летняя смена «IT-территория»	Июнь 2024	Профильная смена летом на каникулах	Фотоотчет, пост с фотографиями в соц.сетях
<b>Модуль «Профессиональное самоопределение»</b>				
1	Арктический Хакатон	Январь 2024	Соревнование, разработка в соответствии с заданием одного из треков	Фотоотчет, пост с фотографиями в соц.сетях, публикации в источниках СМИ
2	Мастер-класс от руководителя творческой студии	Март 2024	Очная встреча с графическим дизайнером	Фотоотчет, пост с фотографиями в соц.сетях

3	Хакатон по графическому дизайну «Дерзай! Дизайн»	Март 2024	Соревнование	Фотоотчет, пост с фотографиями в соц.сетях
4	Экскурсия на предприятие, типографию	Апрель 2024	Экскурсия в типографию «Графит»	Фотоотчет, пост с фотографиями в соц.сетях
5	Хакатон «Coddy1100»	Июнь 2024	Соревнование, решение кейса в команде	Фотоотчет, пост с фотографиями в соц.сетях, публикации в источниках СМИ

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

*Для педагога:*

1. Иттен И. Искусство цвета. М.; 2004 – 96 стр.;
2. Брокман М. Модульные системы в графическом дизайне. Пособие для графиков, типографов и оформителей выставок, Издательство студии Артемия Лебедева, М.; 2014 – 188 стр.;
3. Эйншенк, С. 100 главных принципов дизайна. Издательство – СПб.: Питер, 2012. – 272 с.;
4. Пулин Р. Школа дизайна: шрифт. Практическое руководство для студентов и дизайнеров. Издательство – МИФ, 2019. – 240 с.;
5. Пулин Р. Школа дизайна: макет. Практическое руководство для студентов и дизайнеров. Издательство – МИФ, 2020. – 232 с.;
6. Папанек В. Дизайн для реального мира. Издательство – Аронов, 2018. – 416 с.;
7. Эйри Д. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера. Издательство: Питер, 2016 г. – 224с.;

*Для родителя:*

1. Федоров Ю. Первые уроки дизайна, Искусство детям, Федоров Ю., Дорожин Ю.Г., 2009
2. Теперь вы это видите. И другие эссе о дизайне Майкл Бейрут ISBN: 978-5-00117-753-1 Год издания: 2018 Издательство: Манн, Иванов и Фербер Серия: МИФ.

3. Евгения Гершкович: Детям об искусстве. Дизайн. Издательство: Искусство XXI век, 2020 г. ISBN: 978-5-98051-210-1, Страниц: 104
4. Книга про буквы от Аа до Яя Юрий Гордон ISBN: 978-5-98062-059-2 Год издания: 2013 Издательство: Издательство Студии Артемия Лебедева Язык: Русский
5. Кради как художник. 10 уроков творческого самовыражения Остин Клеон ISBN: 978-5-91657-667-2 Год издания: 2013 Издательство: МИФ.

*Для детей:*

1. Графический дизайн от идеи до воплощения, Эллен Луптон, язык-Русский, 185 стр.;
2. У. Лидвелл, К. Холден, Д. Батлер, «Универсальные принципы дизайна», Санкт-Петербург, 2012 г., 272 стр;
3. Типографика, Эмиль Рудер – СПб, Год издания 2017, ISBN 978-5-94056-040-1, Кол-во страниц 286
4. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера Ян Чихольд ISBN: 978-5-98062-055-4 Год издания: 2012 Издательство: Издательство Студии Артемия Лебедева
5. Дизайн: форма и хаос, Пол Рэнд, издательство студии Артемия Лебедева - 237 стр.;
6. Кимберли Элам, «Графический дизайн. Принцип сетки». – СПб.: Питер, 2014. – 120 с.

**Перечень нормативных правовых актов и государственных программных документов**

1. Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2018 № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»;
2. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
3. Постановление главного государственного врача Российской Федерации об утверждении санитарных правил С.П.2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» от 28.09.2020 №28;
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ 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» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»);
5. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р)
6. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
7. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
8. Положение о дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программе ЦЕНТРА ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «IT-КУБ»

**Приложение 2**  
к программе «Графический дизайн»

**Календарно-тематический план**

№ п/п	Месяц	Дата	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	Сентябрь	12	10:20	Презентация, диалог	2	Вводная лекция. Инструктаж по ТБ. Примеры проектов графических дизайнеров.	ЦЦОД «IT-Куб»	Опрос
2.		14	10:20	Презентация, диалог	2	Что такое фирменный стиль?	ЦЦОД «IT-Куб»	Опрос
3.		19	10:20	Презентация, диалог. Поиск информации в интернет-источниках	2	Концепция фирменного стиля	ЦЦОД «IT-Куб»	Опрос
4.		21	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Создание концепции. Выбор темы. Коллаж вдохновения	ЦЦОД «IT-Куб»	Собеседование
5.		26	10:20	Презентация, диалог	2	Целевая аудитория бренда	ЦЦОД «IT-Куб»	Опрос
6.		28	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Создание инфографики на тему «Моя целевая аудитория»	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
7.	Октябрь	3	10:20	Презентация, диалог	2	Цветовая палитра фирменного стиля и фирменные шрифты	ЦЦОД «IT-Куб»	Опрос
8.		5	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Выбор основных и дополнительных цветов, подбор шрифтовых гарнитур	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
9.		10	10:20	Презентация, диалог	2	Логотип и его варианты	ЦЦОД «IT-Куб»	Опрос
10.		12	10:20	Работа на бумаге	2	Проектирование логотипа. Эскизная графика	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое

							Куб»	задание
11.		17	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Проектирование логотипа. Работа в Adobe Illustrator	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
12.		19	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Проектирование логотипа. Работа в Adobe Illustrator	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
13.		24	10:20	Презентация, диалог	2	Презентация концепции фирменного стиля	ЦЦОД «IT-Куб»	Опрос
14.		26	10:20	Презентация, диалог Работа в графическом редакторе	2	Создание презентации концепции фирменного стиля, цветовой палитры, шрифтов и логотипа бренда	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
15.		31	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Презентация концепции фирменного стиля, цветовой палитры, шрифтов и логотипа бренда	ЦЦОД «IT-Куб»	Собеседование, презентация проекта
16.	Ноябрь	2	10:20	Презентация, диалог	2	Паттерн и графические изображения фирменного стиля бренда	ЦЦОД «IT-Куб»	Опрос
17.		7	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Отрисовка паттернов для фирменного стиля бренда	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
18.		9	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Отрисовка паттернов для фирменного стиля бренда	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
19.		14	10:20	Презентация, диалог	2	Слоган компании. Саунд компании	ЦЦОД «IT-Куб»	Опрос
20.		16	10:20	Работа на бумаге	2	Мозговой штурм на тему «Слоган и саунд компании»	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
21.		21	10:20	Презентация, диалог	2	Элементы фирменного стиля	ЦЦОД «IT-Куб»	Опрос
22.		23	10:20	Работа на бумаге	2	Создание эскизов элементов фирменного стиля	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
23.		28	10:20	Презентация,	2	Дизайн полиграфии	ЦЦОД «IT-	Опрос



				диалог			Куб»	
24.		30	10:20	Работа на бумаге	2	Выбор предметов полиграфии для бренда	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
25.	Декабрь	5	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Формирование элементов полиграфии	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
26.		7	10:20	Презентация, диалог	2	Стикерпак. Виды, стили и тренды	ЦЦОД «IT-Куб»	Опрос
27.		12	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Создание фирменного стикерпака. Печатный вариант	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
28.		14	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Создание фирменного стикерпака. Электронный вариант	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
29.		19	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Оформление фирменной полиграфии бренда в презентацию	ЦЦОД «IT-Куб»	Презентация дизайн-проекта
30.		21	10:20	Презентация, диалог. Работа в графическом редакторе	2	Типография. Как подготовить макеты к печати?	ЦЦОД «IT-Куб»	Опрос
31.		26	10:20	Презентация, диалог	2	Дизайн новогодней открытки	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
32.		28	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Подготовка макетов к печати	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
33.	Январь	9	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Подготовка макетов к печати	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
34.		11	10:20	Презентация, диалог	2	Что такое мерчендайз (merch)?	ЦЦОД «IT-Куб»	Опрос
35.		16	10:20	Работа на бумаге	2	Создание эскизов элементов «мерча» для выбранного бренда	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
36.		18	10:20	Работа в	2	Создание элементов «мерча» для выбранного	ЦЦОД «IT-	Практическое

				графическом редакторе		бренда	Куб»	задание
37.		23	10:20	Презентация, диалог	2	Москур изображения. Виды и ресурсы для работы	ЦЦОД «IT-Куб»	Опрос
38.		25	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Работа с москур изображениями	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
39.		30	10:20	Презентация, диалог	2	Оформление социальных сетей в рамках фирменного стиля	ЦЦОД «IT-Куб»	Опрос
40.	Февраль	1	10:20	Презентация, диалог	2	Проектирование шаблонов дизайна социальных сетей	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
41.		6	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Проектирование шаблонов дизайна социальных сетей	ЦЦОД «IT-Куб»	Опрос
42.		8	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Анимация. Знакомство с программой Adobe After Effect	ЦЦОД «IT-Куб»	Опрос
43.		13	10:20	Презентация, диалог	2	Раскадровка анимации логотипа	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
44.		15	10:20	Работа на бумаге	2	Прорисовка предмета анимации в Adobe Illustrator	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
45.		20	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Дизайн открытки к 23 февраля	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
46.		22	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Тренды в моушн-дизайне и анимации	ЦЦОД «IT-Куб»	Опрос
47.		27	10:20	Презентация, диалог	2	Перенос графического изображения в программу Adobe After Effect	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
48.		29	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Создание спецэффектов. Работа с плагинами	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
49.	Март	5	10:20	Работа в графическом	2	Анимация логотипа. Завершение работы над роликом	ЦЦОД «IT-Куб»	Собеседование, презентация

				редакторе				проекта
50.		7	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Дизайн открытки к 8 марта	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
51.		12	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Брендбук компании. Правила оформления и грамотная подача материала	ЦЦОД «IT-Куб»	Опрос
52.		14	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Знакомство с программой Adobe InDesign	ЦЦОД «IT-Куб»	Опрос
53.		19	10:20	Презентация, диалог	2	Страницы-шаблоны и особенности оформления многостраничного документа	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
54.		21	10:20	Презентация, диалог	2	Сетки. Их построение в InDesign	ЦЦОД «IT-Куб»	Опрос
55.		26	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Создание страницы шаблона и выбор типа сетки для многостраничного издания	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
56.		28	10:20	Презентация, диалог	2	Верстка многостраничного издания	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
57.	Апрель	2	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Верстка многостраничного издания	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
58.		4	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Работа с текстом и графикой. Нюансы верстки	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
59.		9	10:20	Презентация, диалог	2	Что такое веб дизайн?	ЦЦОД «IT-Куб»	Опрос
60.		11	10:20	Работа на бумаге	2	Поиск интерактивных дизайн-концепций страницы сайта и создание эскизов	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
61.		16	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Стили в веб дизайна. Главные тренды и направления	ЦЦОД «IT-Куб»	Опрос
62.		18	10:20	Презентация, диалог	2	Знакомство с конструктором сайтов Wix.com	ЦЦОД «IT-Куб»	Опрос

63.		23	10:20	Презентация, диалог	2	Настройка функциональности и дизайна страницы	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
64.		25	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Настройка функциональности и дизайна страницы	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
65.		30	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Дизайн открытки к 9 мая	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
66.	Май	7	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Выбор контента и публикация материалов	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
67.		14	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Выбор контента и публикация материалов	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
68.		16	10:20	Презентация, диалог	2	Завершение работы над дизайном страницы сайта проекта	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
69.		21	10:20	Презентация, диалог	2	Грамотная презентация дизайн-проекта	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
70.		23	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Подготовка текста выступления и презентации проекта	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
71.		28	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Подготовка текста выступления и презентации проекта	ЦЦОД «IT-Куб»	Практическое задание
72.		30	10:20	Работа в графическом редакторе	2	Завершение работы над презентацией проекта	ЦЦОД «IT-Куб»	Презентация дизайн-проекта

### **Примеры оценочных материалов**

#### **Раздел 1 «Знакомство с направлением «Фирменный стиль»**

Форма промежуточного контроля: практическое задание

Содержание: создать коллаж вдохновения из изображений на тему «Фирменный стиль. Концепция» в графическом редакторе Adobe Illustrator.

Критерии оценки:

1. Раскрытие темы (все элементы коллажа относятся к фирменному стилю)
2. Грамотный выбор изображений (качество, общая цветовая гамма изображений)
3. Передано общее настроение концепции (с помощью стилей и особенностей графики изображения)
4. Разнообразие объектов (на доске настроения представлены различные носители дизайна согласно заданной теме)
5. Законченная композиция (нет пустых мест, размер объектов соответствует их содержанию)

25% выполнения – учтены все критерии оценивания;

20% выполнения – учтены 4 из 5 критерия оценивания;

15% выполнения – учтены 3 из 5 критерия оценивания;

10% выполнения – учтены 2 из 5 критерия оценивания;

5% выполнения – учтен 1 из 5 критериев оценивания.

#### **Раздел 3 «Элементы фирменного стиля»**

Форма промежуточного контроля: квиз-викторина.

Содержание: выполнить задания викторины

Раунд 1. Элементы фирменного стиля

1. Какие из изображений не относятся к фирменному стилю?
  - а) дизайн интерьера
  - б) дизайн стикерпака
  - в) логотип
  - г) дизайн буклета

Ответ: а.

Раунд 2. Что такое полиграфия?

1. Определите правильную последовательность создания элементов полиграфии:
  - а) прорисовка эскизов

- б) выбор концепции и элементов типографии
- в) подготовка макетов к печати
- г) разработка макетов в графическом редакторе

Ответ: б, а, г, в.

Раунд 3. Создание мерча

1. Какое из определений «мерчендайз» верное?

- а) грамотная выкладка товаров на полках в магазине
- б) печатная продукция фирменного стиля
- в) элементы одежды и аксессуаров фирменного стиля
- г) процесс нанесения печати на ткань

Ответ: в

Раунд 4. Типография. Подготовка макетов к печати

1. Соотнесите требования макета к печати и его характеристику:

- 1) СМУК      а) выпуск под обрез
- 2) 2 мм      б) цветовой режим документа
- 3) кривые    в) тип файла для печати
- 4) PDF        г) финальное действие с макетом для печати

Ответ: 1-б, 2- а, 3-г, 4-в

Раунд 5. Дизайн анимации

1. К какому направлению в дизайне анимации относится данное изображение?

- а) 2D-анимация
- б) пиксельная анимация
- в) геометрический дизайн
- г) 3D-анимация

Ответ: в

Критерии оценки:

25% выполнения – 25 правильных ответов на вопросы;

20% выполнения – 20 правильных ответов на вопросы;

15% выполнения – 15 правильных ответов на вопросы;

10% выполнения – 10 правильных ответов на вопросы;

5% выполнения – 5 правильных ответов на вопросы.

**Итоговый контроль**

Форма контроля: презентация дизайн-проекта

Содержание: подготовить текст защиты проекта и оформить дизайн-продукт в виде презентации

Критерии оценки:

1. Соответствие содержания теме проекта
2. Логичность (структурированность высказывания: выбор темы, цель, задачи, референсы, исследование)
3. Оформление (читабельность информации на слайдах, грамотный подбор иллюстраций и шрифта)
4. Коммуникация (взаимодействие с аудиторией, владение текстом)
5. Наличие выводов (раскрытие темы, обоснование выбранного решения для проектирования дизайн-продукта)

Критерии оценки:

- 25% выполнения – учтены все критерии оценивания;
- 20% выполнения – учтены 4 из 5 критерия оценивания;
- 15% выполнения – учтены 3 из 5 критерия оценивания;
- 10% выполнения – учтены 2 из 5 критерия оценивания;
- 5% выполнения – учтен 1 из 5 критериев оценивания.

### **Программа наставничества**

Наставничество – это способ передачи знаний, умений, навыков от более опытного и знающего человека, молодому человеку или менее компетентному в определенных вопросах, предоставление помощи и совета молодым или вновь прибывшим педагогам и учащимся.

Актуальность программы. Одним из приоритетных направлений, отраженном в Указе «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года» является создание благоприятных условий для раскрытия способностей и талантов каждого человека, что определяет переход к непрерывному индивидуализированному образованию и предполагает вариативность образовательных траекторий на всех уровнях образования. Система наставничества в сфере дополнительного образования направлена на реализацию регионального проекта "Успех каждого ребенка", поддержку молодых специалистов, а также вновь прибывших специалистов.

Программа наставничества в Центре цифрового дополнительного образования «IT-Куб» город Свободный, осуществляющего образовательную деятельность по дополнительным общеобразовательным программам (далее - Программа), разработана в целях организации совместной деятельности наставляемого и наставника и отражает комплекс мероприятий и формирующих их действий, направленный на организацию взаимоотношений наставника и наставляемого в конкретных формах для получения ожидаемых результатов.

Программа имеет гибкую структуру учета особенностей преодоления затруднений наставляемого и интенсивность решения тех или иных запросов (наставник и наставляемый самостоятельно решают, сколько времени потратить на изучение тех или иных вопросов и какая глубина их проработки нужна).

Цель программы: раскрытие потенциала обучающегося, необходимое для успешной личной и профессиональной самореализации в современных условиях неопределенности, а также создание условий для формирования молодого специалиста в области дизайна.

Задачи:

- повысить мотивацию к обучению и улучшению образовательных результатов;
- создать условия для осознанного выбора будущей профессии в области искусства и дизайна / для осознанного участия в проектной деятельности в



рамках направления;

- подготовить обучающегося к самостоятельной, осознанной и социально продуктивной деятельности в современном мире;
- мотивировать к участию в конкурсах, конференциях, форумах и хакатонах в рамках направления;
- спланировать план мероприятий наставничества на год;
- дать возможность реализации практических и теоретических навыков в области дизайна путем участия в конкурсных мероприятиях.

Планируемые результаты реализации программы:

- высокий уровень включенности обучающегося в образовательный процесс
- нацеленность на результат и успех;
- рост мотивации к обучению и саморазвитию через участие в конкурсах;
- активное участие в мероприятиях по направлению;
- сопровождение в течение года согласно графику мероприятий;
- практическая реализация творческих и прикладных навыков по дизайну.

Участники программы:

Форма наставничества: наставник-наставляемый.

Наставник – Н.Э. Панфилова, педагог дополнительного образования ЦЦОД «IT-куб» г. Свободный. Образование – высшее (бакалавриат, магистратура по специальности «Дизайн», ФГБОУ ВО «УдГУ»)

Наставляемый – Фамилия, имя ребенка, одаренный ребенок, проявляющий особые способности к освоению программы «Графический дизайн», однако имеющий сложности с раскрытием потенциала (страх перед участием в конкурсах и т.п.).

Портрет наставляемого: «равнодушный» - психоэмоциональная и ценностная поддержка с развитием коммуникативных, творческих, лидерских навыков, мотивация на саморазвитие, образование и осознанный выбор траектории, включение в сообщество Центра.

Срок реализации программы – 1 год

Применяемые формы наставничества и технологии - индивидуальное (персональное) наставничество.

### План мероприятий

№	Мероприятие	Сроки
1	Определение перечня дефицитных компетенций, формулировка тем консультаций с наставником	Сентябрь

2	Знакомство с основной и дополнительной литературой, тематическими интернет-ресурсами по направлению, которые помогут развитию творческого потенциала и практических навыков в дизайне	Сентябрь-октябрь
3	Знакомство с основными мероприятиями по направлению (конкурсы, соревнования, хакатоны, олимпиады)	Октябрь
4	Подготовка обучающегося к участию в конкурсах	Сентябрь-май
5	Участие обучающегося в конкурсах как по научно-исследовательской деятельности (конференции, семинары), так и по проектной (хакатоны, соревнования, выставки)	Сентябрь-май
6	Подведение итогов программы наставничества	Май-июнь

Диагностический инструментарий по оценке эффективности реализации программы и оценки индивидуального прогресса наставляемого: портфолио с дизайн-проектами, рефлексивные техники (инфографика, отзывы обучающегося и родителей), мониторинг индивидуальных образовательных достижений по направлению (грамоты, дипломы, сертификаты, фотографии с мероприятий).