

Искитимский район Новосибирская область
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования детей»
Искитимского района Новосибирской области

Рассмотрена на заседании
Педагогического совета
«26» августа 2026 г.
Протокол № 3

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБУ ДО «ЦДОД»

Н.В. Тестешева



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
Художественной направленности
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»
стартовый уровень

Возраст учащихся: 12-16 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:

Поршукова Людмила Нуриахматовна,
педагог дополнительного образования,
высшей квалификационной категории

п. Листвянский, 2026

Внутренняя экспертиза проведена. Программа рекомендована к рассмотрению на педагогическом совете учреждения.

Зам. Директора


Подпись

/ Матвейко О. Н. /
Ф.И.О.

Методист


Подпись

/ Мануйлова Е.А. /
Ф.И.О.

«26» августа 2026 г.

Раздел 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Графический дизайн» разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами в области образования РФ, согласно:

Конституции Российской Федерации (от 12.12.1993 с изм. 01.07.2020);

Указа Президента Российской Федерации от 07.05.2024 «О национальных целях развития РФ на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;

Указа Президента Российской Федерации от 02.07.2021 № 400 «О Стратегии национальной безопасности РФ»;

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

Федерального Закона от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);

Федерального Закона РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации»;

Стратегии развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29.мая 2015 г. № 996-р);

Постановления 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 молодёжи» (далее – СанПиН);

Постановления 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» (разд. VI. *Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи*)»).

Паспорта федерального проекта «Успех каждого ребёнка» (утверждён на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07 декабря 2018 г., протокол № 3);

Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее - Порядок);

Концепции развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678 (далее Концепция);

Устава Муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования детей» Искитимского района Новосибирской области.

Дизайн стал неотъемлемой частью современного мира и очень важен в культурной жизни общества. Практически всё, что нас окружает: реклама, одежда, предметы интерьера и экстерьера, и даже транспорт – всё это элементы, которые составляют необъятный мир дизайна. Мы живём в мире, в котором каждый день рождаются новые идеи, в котором нужно осваивать новые технологии и материалы. Поэтому, появляются новые стандарты, новые требования, и именно поэтому развитие дизайнерского мышления у подрастающего поколения, как нельзя актуально в наше время.

Направленность, общая характеристика

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» имеет художественную направленность. Программа носит практико-ориентированный характер и направлена на развитие дизайнерского мышления учащихся, на формирование художественно-образного мышления средствами графического дизайна.

Актуальность

Актуальность программы «Графический дизайн» обусловлена тем, что в настоящее время все большую популярность обретают специальности, где требуются такие умения как креативность и нестандартное мышление. Обучаясь, учащиеся познакомятся с одним из направлений дизайна – графический дизайн, познакомятся с профессией графического дизайнера, а также с программами векторной графики Adobe Illustrator и Adobe Photoshop, Coreldraw, в которых можно создавать современные дизайнерские продукты.

Программа «Графический дизайн» поможет учащимся расширить свои

возможности: они научатся работать в команде, адаптироваться к изменениям, находить оригинальные решения проблем, критически мыслить, приобретут опыт выражения творческой мысли.

Отличительные особенности.

Отличительные особенности программы “Графический дизайн”, от уже существующих в этой области заключаются в том, что она имеет художественную направленность, знакомит учащихся с профессией графического дизайнера, знакомит с программами, которые помогают создавать дизайнерские продукты, направлена на развитие дизайнерского мышления. Большинство программ с таким же названием имеют техническую направленность, учат работать в программах для графического дизайна.

Все образовательные блоки данной программы предусматривают не только усвоение теоретических знаний, но и формирование деятельностно - практического опыта. В основе практической работы лежит выполнение творческих заданий по созданию логотипов, рекламных плакатов, упаковки товаров, сувенирной продукции. Итоговым заданием будет разработка дизайн-проекта.

Адресат программы

Программа адресована детям в возрасте от 12 до 16 лет. Особенно программа будет интересна подросткам, желающим не только научиться работать в программах Adobe Illustrator и Adobe Photoshop, Coreldraw, но и тем, кто хочет познакомиться с профессией графического дизайнера и попробовать создавать свои дизайнерские продукты.

Для обучения принимаются все желающие от 12 до 16 лет. Приветствуются интерес и мотивация к данному виду деятельности.

Количество обучающихся в группе 12- 16 человек.

Объем программы

Программа реализуется в течение 1 года в объеме 72 учебных часа.

Очная форма обучения.

Особенности организации образовательного процесса.

Уровень программы - стартовый. Освоение программного материала данного уровня предполагает получение учащимися первоначальных

знаний в области графического дизайна.

Режим занятий.

Количество часов по годам обучения – 72 учебных часа.

Периодичность и продолжительность занятий – занятия проводятся два раза в неделю по 45 минут, с перерывом между занятиями 15 минут.

количество часов и занятий в неделю – 4 часа, 2 занятия.

Цель и задачи программы

Цель: формирование начальных компетенций у детей в области графического дизайна, организации и ведения работы над созданием графических дизайн-проектов.

Задачи:

Личностные:

- формировать творческое мышление, стремление создать, что-либо новое, терпение и упорство, необходимые при работе над проектом;
- формировать коммуникативную культуру, внимание и уважение к людям, терпимость к чужому мнению, умение работать в группе;

Метапредметные:

- развивать образное и пространственное мышление, фантазию учащихся;
- познакомить со способами решения проблем творческого и поискового характера;
- развивать умение работать в команде, приобретать новые навыки коммуникации;

Предметные:

- развивать познавательный интерес учащихся к графическому дизайну;
- познакомить с алгоритмом создания проекта;
- осваивать навыки организации и планирования работы над проектом;
- познакомить со средствами выразительности, применяемыми в графическом дизайне;
- осваивать практические навыки работы с различными программами по графическому дизайну.
- познакомить учащихся с профессией графический дизайнер.

Содержание программы
Учебный план (1-ое полугодие)

	Наименование разделов, тем	Количество часов			Форма контроля, аттестации
		всего	теория	практика	
	Раздел 1. Графический дизайн. Знакомство с предметом	38	12,5	25,5	
1.1	Что такое графический дизайн. Термины, понятия определения.	4	1	3	Опрос по знакомству с предлагаемой темой. Наблюдение.
1.2	Конструкция для замысла. Композиция на плоскости.	8	3	5	Упражнение. Нарисовать простые геометрические фигуры в графическом редакторе
1.3	Цвет и шрифт в композиции.	6	2	4	Анализ выполненных работ по заданной теме
1.4	Основные инструменты графического дизайнера: программы и способы реализации проектов.	14	4,5	9,5	Наблюдение. Анализ выполненных работ по заданной теме
1.5	Постановка задачи для графического дизайнера. Технические условия, техническое задание.	6	2	4	Наблюдение.
	Раздел 2. Думать, как дизайнер	12	4	8	

2.1	Метафора, семиотика и семантика в графическом дизайне. Знаки и знакообразование.	6	2	4	Наблюдение. Анализ выполненных работ по заданной теме
2.2	Исследования, аналитика и выводы для реализации дизайн-проектов.	6	2	4	Наблюдение. Анализ выполненных работ по заданной теме
	Раздел 3. Делать как дизайнер.	18	5	13	
3.1	Типографика. Работа с текстом в дизайн-проектах.	6	2	4	Наблюдение.
3.2	Иллюстрация, фотография, графика, орнаменты, узоры, паттерны и приемы их использования в дизайн-проектах.	12	3	9	Наблюдение.
	Итого:	68	21,5	46,5	

Учебный план (2 – ое полугодие)

	Наименование разделов, тем	Количество часов			Форма контроля, аттестации
		всего	теория	практика	
	Раздел 1. Создание дизайн-проекта. Теория.	38	13	25	

1.1	Айдентика. Понятия, определения, структура и особенности в работе над созданием айдентики.	4	1	3	Наблюдение. Анализ выполненных работ по заданной теме
1.2	Упаковка товаров.	8	3	5	Наблюдение. Анализ выполненных работ по заданной теме
1.3	Дизайн в наружной рекламе.	8	3	5	Наблюдение. Анализ выполненных работ по заданной теме
1.4	Фирменный стиль.	10	3,5	6,5	Наблюдение. Анализ выполненных работ по заданной теме
1.5	Сувенирная продукция.	8	2,5	5,5	Наблюдение. Анализ выполненных работ по заданной теме
	Раздел 2. Создание дизайн-проекта. Практика.	38	12	26	
2.1	Выбор темы проектной работы.	4	1,5	2,5	Наблюдение.
2.2	Структура, основные элементы и сценарий презентации дизайн-проектов.	14	4	10	Наблюдение.
2.3	Пробная защита проектов. Работа над ошибками.	8	3	5	Наблюдение. Анализ выполненных работ по заданной теме

2.4	Защита проектной работы	4	1	3	Анализ выполненных работ по заданной теме
2.5	Работа над ошибками.	8	2,5	5,5	Наблюдение. Комментарии, корректировки и исправление недочетов в итоговом проекте
	Итого:	76	25	51	

Содержание разделов и тем (1-ое полугодие)

Раздел 1. Графический дизайн. Знакомство с предметом

Тема 1.1. Что такое графический дизайн? Термины, понятия определения.

Теория. О профессии дизайнера. Области применения графического дизайна. Из истории искусства дизайна. Основные термины графического дизайна: типографика, изображения, символы и цвета, визуальная коммуникация.

Практика. Беседа о профессии графического дизайнера.

Тема 1.2. Конструкция для замысла. Композиция на плоскости.

Теория. Выразительность простого. Контраст и баланс масс. Типы композиций. Динамика и статика, ритм композиционных элементов. Симметрия и асимметрия в композиции. Фронтальная и глубинная композиция. Треугольник. Круг. Пятна выразительной формы. Линия - элемент композиции.

Практика. Анализ живописной и фотографических композиций. Графический (как бы “геометрический”) анализ композиционного построения картины. Создание композиций из разновеликих геометрических фигур. Упражнения с пятнами произвольной формы.

Тема 1.3. Цвет и шрифт в композиции.

Теория. Цветовой акцент в композиции. Образ и цвет в дизайне. Цветовой круг Иттена. Шрифт и знак. Связь изображения и текста в изображении.

Стилизация изображений. Пиктограммы.

Практика. Создание композиции из произвольного количества разнообразных фигур по принципу цветовой гармонии и контраста. Создание композиций из геометрических фигур и буквы. Определение графических особенностей шрифтов из книг, журналов, рекламных объявлений. Создание декоративных композиций из разновеликих букв. Создание Эскиза эмблемы или торговой марки, состоящей из одной буквы, слова и символического изображения.

Тема 1.4. Основные инструменты графического дизайнера: программы и способы реализации проектов.

Теория. Знакомство с программами Adobe Illustrator, Coreldraw, Canva.

Практика. Создание простых геометрических композиций в программах Adobe Illustrator, Coreldraw, Canva. Создание стилизованных изображений и орнаментальных композиций.

Тема 1.5. Постановка задачи для графического дизайнера. Технические условия, техническое задание.

Теория. Что такое бриф, техническое задание и интервью? Их отличия. Что такое целевая аудитория? Какие задачи должен решать дизайн? Брендбук и мокап.

Практика. Провести первичное интервью для формирования брифа.

Раздел 2. Думать, как дизайнер.

Тема 2.1. Метафора, семиотика и семантика в графическом дизайне. Знаки и знакообразование.

Теория. Метафоры в дизайне. Какие бывают знаки?

Практика. Упражнение с различными знаками, присвоение им значений по классификации. Выполнение эскизов знаков в трех видах: иконические, индексные и символные. Рисование в программе Adobe Illustrator.

Тема 2.2. Исследования, аналитика и выводы для реализации дизайн-проектов.

Теория. Что такое анализ дизайн-проекта и как его сделать?

Практика. Анализ дизайн-проектов.

Раздел 3. Делать как дизайнер.

Тема 3.1. Типографика. Работа с текстом в дизайн-проектах.

Теория. Вёрстка. Структуризация текста. Рубрикация и навигация. Дизайн

книги. Элементы книги как объекта дизайна. Принципиальный макет книги.

Практика. Создание макета книги.

Тема 3.2. Иллюстрация, фотография, графика, орнаменты, узоры, паттерны и приемы их использования в дизайн-проекта.

Теория. Что такое иллюстрация и зачем она нужна? Где используют иллюстрацию? Иллюстрация в логотипах, на сайтах и в приложениях. Иллюстрация в рекламе, в инструкциях. Дизайн фотографии. Паттерны в графическом дизайне.

Практика. Как создать свой паттерн. Нарисовать узоры, орнаменты и паттерны и на основе этих элементов сделать календарь.

Содержание разделов и тем (2-ое полугодие)

Раздел 4. Создание дизайн-проекта.

Тема 4.1. Айдентика. Понятия, определения, структура и особенности в работе над созданием айдентики.

Теория. Что такое айдентика? Айдентика и фирменный стиль, в чем разница? Преимущества создания айдентики. Основные типы айдентики. Виды айдентики. 5 основных составляющих айдентики.

Практика. Этапы разработки айдентики бренда.

Тема 4.2. Упаковка товаров.

Теория. Понятия, определения, структура и особенности в работе над созданием упаковки. Функции упаковки. История возникновения упаковки. Виды упаковки. Этапы разработки дизайна упаковки. 3 правила разработки.

Практика. Изготовление макета упаковки.

Тема 4.3. Дизайн в наружной рекламе.

Теория. Реклама на различных носителях. Сочетание текста и реального предмета в рекламе. Инсталляция. Плакат. Композиционное построение плаката.

Практика. Выполнение эскиза рекламы на корпусе автофургона, троллейбуса, автобуса или трамвая. Разработка эскиза-идеи витрины. Создание макета плаката.

Тема 4.4. Фирменный стиль.

Теория. Логотип. Шрифт, знак и цвет в создании фирменного стиля.

Стилистическое единство элементов. Фирменный стиль в системе рекламы и маркетинга.

Практика. Разработка нескольких вариантов логотипа (знак в виде буквы со словом, знак в виде цветового пятна со словом, знак, содержащий слово и стилизованное изображение). Выполнение эскиза фирменного бланка с логотипом.

Тема 4.5. Сувенирная продукция.

Теория. Понятия, определения, структура в работе над созданием сувенирной продукции. Типы сувенирной продукции. Виды сувенирной продукции. Этапы изготовления сувенира.

Практика. Анализ сувенирной продукции.

Раздел 5. Создание дизайн-проекта. Практика.

Тема 5.1. Выбор темы проектной работы.

Теория. Разбор ключевых особенностей проекта.

Практика. Составление брифа и технического задания по проекту.

Тема 5.2. Структура, основные элементы и сценарий презентации дизайн-проектов.

Теория. Что такое сценарий презентации и как его составить?

Практика. Составление сценария презентации проекта.

Тема 5.3. Работа над ошибками.

Теория. Работа над ошибками. Анализ работы над проектом. Типичные ошибки.

Практика. Доработка дизайн-проектов.

Тема 5.4. Защита проектной работы.

Планируемые результаты обучения.

Личностные:

- у учащихся будет сформировано творческое мышление, стремление создать, что-либо новое, терпение и упорство, необходимые при работе над проектом;
- будет сформирована коммуникативная культура, внимание и уважение к людям, терпимость к чужому мнению, умение работать в группе;

Метапредметные:

- у учащихся будет развито образное и пространственное мышление,

фантазия;

- познакомятся со способами решения проблем творческого и поискового характера;
- будет развито умение работать в команде, приобретать новые навыки коммуникации;

Предметные:

- будет развиваться познавательный интерес учащихся к графическому дизайну;
- познакомятся с алгоритмом создания проекта;
- освоят навыки организации и планирования работы над проектом;
- познакомятся со средствами выразительности, применяемыми в графическом дизайне;
- освоят практические навыки работы с различными программами по графическому дизайну.
- познакомятся с профессией графического дизайнера.

Комплекс организационно-педагогических условий Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Занятия по программе «Графический дизайн» проводятся в учебном кабинете на базе МКУК «Листвянский центр досуга» по адресу: п. Листвянский, ул. Шахматова 8, Искитимский район, Новосибирская область.

В кабинете есть необходимые условия: столы, стулья, ноутбуки и проектор.

В кабинете находятся общие для всех инструменты и принадлежности:

- ножницы,
- канцелярские ножи,
- клеевой пистолет, клеевые стержни,
- клей ПВА,
- цветная бумага, картон,
- кусочки тканей,
- карандаш, ручка, линейка, циркули, цветные карандаши, фломастеры, краски, бумага для рисования.

Другие материалы, необходимые для реализации программы, будут приобретаться учащимися.

Информационное обеспечение

- видео-мастер-классы,
- литература по графическому дизайну,
- технологические таблицы с последовательностью работы,
- фото для демонстрации,
- интернет источники необходимые для демонстрации определенных содержательных блоков программы;
- компьютерные программы для создания дизайн-проектов.

Кадровое обеспечение

Для успешной реализации программы «Графический дизайн» с учащимися занимается педагог дополнительного образования.

Формы аттестации

Текущий контроль включает следующие формы: тестирование, опрос, творческие работы, самостоятельные работы, выставки, конкурсы, защита дизайн-проектов.

Итоговая аттестация по окончании обучения по программе в форме дизайн-проектов.

Образовательные результаты отслеживаются и фиксируются в форме дневника наблюдений, журнала посещаемости, отзывы детей и родителей. Предъявляются и демонстрируются результаты в форме защиты дизайн – проекта, диагностической карты и итогового отчета.

Оценочные материалы

Для определения достижений учащимися планируемых результатов (личностных, метапредметных и предметных) разработаны критерии и уровни освоения программы.

Критерии	Баллы		
	0	1	2
Умение погружаться в проблемную область	Не умеет погружаться в проблемную область.	Способен погружаться в проблемную область, но не может выделить основную проблему.	Умеет погружаться в проблемную область и выделять основную проблему.
Умение формулировать конкретную, значимую и решаемую задачу.	Не умеет формулировать решаемую задачу.	Формулирует решаемую задачу с помощью педагога.	Умеет правильно сформулировать решаемую задачу.

Умение генерировать идеи и выбирать решение	Редко включается в генерирование идей, не умеет выбирать решение.	Включается в генерирование идей, но с трудом выбирает решение.	Активно генерирует идеи и выбирает лучшее решение.
Умение создавать модели для тестирования найденных решений	Не создает модели для тестирования найденных решений.	Создает модели по образцу.	Умеет создавать модели для тестирования решений.
Умение получать обратную связь и находить лучшее решение	Не умеет получать обратную связь и находить лучшее решение.	С трудом строит коммуникацию и не всегда получает обратную связь.	Умеет строить коммуникацию с заказчиком и получать обратную связь, чтобы найти лучшее решение.

От 0 до 4 баллов – низкий уровень освоения.

От 5 до 7 баллов – средний уровень.

От 8 до 10 баллов – высокий уровень.

Разработана диагностическая карта (Приложение 2).

Методические материалы.

Методы обучения.

Для обучения учащихся применяются методы:

1. Информационно-рецептивный (беседа, просмотр фото и иллюстраций);
2. Эвристический (совместное обсуждение работ учащихся, анализ собственной работы),
3. Репродуктивный (выполнение работы по теме, следование технике выполнения);
4. Творческий (проявление творчества и фантазии в создании проекта, стремление учащихся к достижению совершенства и законченности в своих проектах);
5. Проектный (выполнение деятельности, которая направлена на достижение конкретной цели; достигающая конечных результатов; состоящая из последовательности взаимосвязанных работ; имеющая обозначенные временные рамки, т.е. дату начала и окончания; использующая ограниченное количество ресурсов (финансовых, человеческих, информационных);
6. Исследовательский (изучение и исследование проблемы с последующим созданием индивидуальных творческих работ).

Также применяются активные методы обучения:

1. кейс-метод,
2. мозговой штурм,

3. метод проектов.

Для обучения графическому дизайну используется алгоритм создания дизайн-проекта. Процесс решения проблемы состоит из пяти этапов: эмпатия, фокусировка, генерация идей, создание эскизов, тестирование. См. Приложение 1.

Формы организации учебного занятия.

Занятия по данной программе включают в себя организационную, теоретическую и практическую части. Организационная часть обеспечивает наличие всех необходимых для работы материалов и иллюстраций. Теоретическая часть занятий максимально компактная и включает в себя необходимую информацию о теме и предмете знания. Больше количество времени занимает практическая часть занятия.

Также используются другие виды учебных занятий:

- тематические занятия (изучение или повторение одной учебной темы),
- комплексные или интегрированные (изучение одной учебной темы с использованием 2-3 видов творческой деятельности),
- занятие - практикум,
- занятие – лекция с элементами проблемной беседы,
- занятие – мозговой штурм,
- занятие – защита дизайн-проекта,
- занятие – мастер-класс,
- итоговые и контрольные (проверка уровня подготовки детей).

Педагогические технологии.

Технология проблемного обучения. Под проблемными технологиями понимается такая организация образовательного процесса, которая предполагает создание под руководством педагога проблемных противоречивых ситуаций и активную самостоятельную деятельность обучающихся по их разрешению.

Главные признаки, которые лежат в основе моделирования занятий в режиме технологии проблемного обучения:

- создание проблемных ситуаций;
- обучение воспитанников в процессе решения проблем;
- сочетание поисковой деятельности и усвоения знаний в готовом виде.

Технология проведения занятия в соответствии с теорией проблемного обучения

- ознакомление воспитанников с планом занятия и постановка проблемы;

- дробление проблемы на отдельные задачи;
- выбор алгоритмов решения задач и изучение основного учебного материала;
- анализ полученных результатов, формулировка выводов.

Технология проблемного обучения предполагает систему учебных занятий с основной целью – создать условия, при которых воспитанники открывают новые знания, овладевают новыми способами поиска информации, развивают проблемное мышление.

Групповые технологии предполагают организацию совместных действий, коммуникацию, общение, взаимопонимание, взаимопомощь, взаимокоррекцию.

Особенности групповой технологии заключаются в том, что учебная группа делится на подгруппы для решения и выполнения конкретных задач; задание выполняется таким образом, чтобы был виден вклад каждого ученика. Состав группы может меняться в зависимости от цели деятельности.

Во время групповой работы педагог выполняет различные функции: контролирует, отвечает на вопросы, регулирует споры, оказывает помощь.

Обучение осуществляется путем общения в динамических группах, когда каждый учит каждого. Работа в парах сменного состава позволяет развивать у обучаемых самостоятельность и коммуникативность.

Интерактивные технологии обучения – это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие педагога и обучающегося, а также обучающихся друг с другом. Суть интерактивного обучения состоит в том, что учебный процесс организован таким образом, что практически все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность высказываться по поводу того, что они знают и думают. Интерактивная деятельность на занятиях предполагает организацию и развитие диалогового общения, которое ведет к взаимопониманию, взаимодействию, к совместному решению общих, но значимых для каждого участника задач. В условиях интерактивного занятия происходит обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Это помогает формировать участнику взаимодействия собственное мнение, отношение, отрабатывать навыки поведения в той или иной ситуации, создавать систему своих ценностей. Более того, поскольку знания не даются в

готовом виде, активно стимулируется их самостоятельный поиск всеми участниками запланированного общения.

Здоровьесберегающие технологии. Понятие «здоровьесберегающие технологии» объединяет в себе все направления деятельности педагога по формированию, сохранению и укреплению здоровья учащихся. Используются три основных вида здоровьесберегающих технологий: - санитарно-гигиенические; - психолого-педагогические; - физкультурно-оздоровительные.

Критерии санитарно-гигиенические – это личная гигиена, обстановка и гигиенические условия в кабинете. К психолого-педагогическим критериям, прежде всего, относится психологический климат на занятии. Эмоциональный комфорт, доброжелательная обстановка повышают работоспособность, помогают раскрыть способности каждого ребенка, и это приводит в конечном итоге к хорошим результатам. Физкультурно-оздоровительные критерии – организация занятия с учетом моментов оздоровления, от которых во многом зависят функциональное состояние обучающихся в процессе деятельности, возможность длительно поддерживать умственную и физическую работоспособность на высоком уровне и предупреждать преждевременное наступление утомления.

Алгоритм учебного занятия.

№	Тип учебного занятия	Дидактическая цель	Структура
1	Учебное занятие изучения и первичного закрепления новых знаний	Создать условия для осознания и осмысления блока новой учебной информации	<ul style="list-style-type: none"> - Орг. Момент - Актуализация знаний и умений - Мотивация. - Целеполагание - Организация восприятия - Организация осмысления - Первичная проверка понимания - Организация первичного закрепления - Анализ - Рефлексия
2	Учебное занятие закрепления знаний и способов деятельности	Обеспечить закрепление знаний и способов деятельности воспитанников	<ul style="list-style-type: none"> - Орг. момент. - Мотивация. - Актуализация знаний и способов действий. - Конструирование образца применения знаний в стандартной

			и измененной ситуациях - Самостоятельное применение знаний - Контроль и самоконтроль - Коррекция - Рефлексия
3	Учебное занятие комплексного применения знаний и способов деятельности	Создать содержательные и организационные условия для самостоятельного применения учащимися комплекса знаний и способов деятельности	- Орг. момент - Целеполагание. Мотивация - Актуализация комплекса знаний и способов деятельности - Самостоятельное применение знаний (упражнений) в сходных и новых ситуациях - Самоконтроль и контроль - Коррекция - Рефлексия
4	Учебное занятие обобщения и систематизации знаний и способов деятельности	Организовать деятельность воспитанников по обобщению знаний и способов деятельности	- Орг. момент - Целеполагание. Мотивация - Анализ содержания учебного материала. - Выделение главного в учебном материале. - Обобщение и систематизация - Рефлексия. - Обобщение. Может осуществляться как по теме, разделу, так и по проблеме. Самое главное в методике обобщения – включение части в целое. Необходима тщательная подготовка воспитанников (сообщение заранее проблемы, вопросов, обеспечение на занятии дидактическим материалом)
5	Учебное занятие по проверке, оценке, коррекции знаний и способов деятельности	1.Обеспечить проверку и оценку знаний и способов деятельности воспитанников (контрольное занятие) 2.Организовать деятельность воспитанников по	- Мотивация. - Самостоятельное выполнение заданий. - Самоконтроль. - Контроль. - Анализ. - Оценка. - Коррекция. - Рефлексия.

		коррекции своих знаний и способов деятельности	
--	--	--	--

Дидактические материалы.

№	Тематические разделы	Дидактические материалы
1	Что такое графический дизайн? О профессии дизайнера. Области применения графического дизайна. Из истории искусства дизайна.	Презентация “Что такое графический дизайн и зачем он нужен?”.
2	Симметрия и асимметрия в композиции.	Презентация.
3	Цвет и шрифт в композиции.	Презентация “Основы композиции в графическом дизайне”.
4	Шрифт и знак.	Презентация “Связь изображения и текста в композиции”.
5	Метафора, семиотика и семантика в графическом дизайне.	Видеоролик “Сила символов в дизайне”
6	Типографика. Работа с текстом в дизайн-проектах.	Презентация “Что такое типографика: простые правила”.
7	Иллюстрация, фотография, графика, орнаменты, узоры, паттерны и приемы их использования в дизайн-проектах.	Видеоролик по созданию паттернов.
8	Этапы разработки айдентики бренда.	Презентация.
9	Дизайн в наружной рекламе.	Презентация.
10	Фирменный стиль.	Презентация “Логотип. Шрифт, знак и цвет в создании фирменного стиля”.
11	Сувенирная продукция.	Презентация “Типы сувенирной продукции. Виды сувенирной продукции”.

Рабочая программа воспитания

Воспитание - деятельность, направленная на развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирования у обучающихся чувства патриотизма и гражданственности, уважения к памяти защитников (ФЗ ст.2, п.2)

Особенности воспитательного процесса

Реализация ДООП «Графический дизайн» осуществляется в помещении МКУК «Листвянский центр досуга. Это обстоятельство дает возможность плодотворно реализовывать воспитательную работу по программе. Учащиеся принимают участие в выставках дпи, проводимых в ДК, активно участвуют в мероприятиях. Также в ДК есть поселковая библиотека, потенциал которой также используется в воспитательной работе. Работы детей предоставляются для тематических выставок в библиотеке. С учащимися проводятся информационные часы и мастер-классы.

Цель - создание благоприятных условий для развития социально значимых отношений учащихся, посредством преобразования предметно-эстетической среды.

Задачи:

- 1) реализовывать воспитательные возможности общих дел, поддерживать традиции их коллективного планирования, организации, проведения и анализа в объединении;
- 2) использовать в воспитании детей возможности занятий по программе, поддерживать использование интерактивных форм занятий с учащимися;
- 3) развивать предметно-эстетическую среду кабинета и реализовывать ее воспитательные возможности;
- 4) организовать работу с семьями учащихся, их родителями или законными представителями, направленную на совместное решение проблем личностного развития детей.

Виды, формы и содержание деятельности Календарный план воспитательной работы

№	Название мероприятия и форма его проведения	Направление воспитательной работы	Цель	Краткое содержание	Сроки проведения	Ответственный исполнитель
1	1. День открытых дверей	Общие дела. Работа с	— сформировать позитивное отношение	Знакомство с образовательной программой.	сентябрь	Поршукова Л.Н.

	2. Квест-игра “В поисках новогоднего настроения”.	родителями	к жизни; — развивать коммуникативные компетенции: взаимодействие с другими обучающимися и взрослыми, в коллективе, в группе; — формировать общеэтические нормы и правила поведения.	Квест для учащихся совместно с ДК.	22.12	Поршукова Л.Н.
	3. Создание поздравительных плакатов к 8 марта для педагогов школы, работников ДК и детского сада “Сибирячок”.			Мозговой штурм. Создание эскизов поздравительных плакатов. Изготовление плакатов.	март	Поршукова Л.Н.
	4. Мастер-класс для учащихся 9-11 классов МКОУ “СОШ п. Листвянский” по созданию пригласительных на последний звонок.			Планирование и проведение мастер-класса. Разработка технологической карты для участников мастер-класса.	май	Поршукова Л.Н.
2	1. Выставка открыток прошлого века и настоящего, посвященная 4 и 7 ноября.	Организация предметно-эстетической среды.	Создание условий для совместной созидательной, социально-продуктивной деятельности взрослых и детей по изменению, улучшению и совершенствованию предметно-эстетической среды объединения.	Подготовка информации об открытках. Поиск и сбор открыток. Оформление выставки.	октябрь	Поршукова Л.Н.
	3. Выставка плакатов, посвященная 9 мая.			Подготовка информации о плакатах. Создание современных плакатов. Оформление выставки.	май	Поршукова Л.Н.
3	1. «Организация учебного процесса в объединении»	Работа с родителями	Создание единой воспитывающей среды, в которой	Знакомство с образовательной программой. Расписание занятий.	сентябрь	Поршукова Л.Н.

			развивается личность ребенка, приобщение родителей к целенаправленному процессу воспитательной работы образовательного учреждения.	Особенности обучения в дополнительном образовании.		
	2. «Организация досуга учащихся. Дополнительное образование.»			Беседа по теме. Анкетирование. Индивидуальные консультации.	апрель	

Основные направления самоанализа воспитательной работы

1. Результаты воспитания, социализации и саморазвития учащихся.

Критерием, на основе которого осуществляется данный анализ, является динамика личностного развития учащихся объединения.

Способом получения информации о результатах воспитания, социализации и саморазвития учащихся, является педагогическое наблюдение.

Внимание педагога сосредотачивается на следующих вопросах: какие прежде существовавшие проблемы личностного развития учащихся удалось решить за минувший учебный год; какие проблемы решить не удалось и почему; какие новые проблемы появились, над чем далее предстоит работать педагогу.

2. Состояние организуемой в объединении совместной деятельности детей и взрослых.

Критерием, на основе которого осуществляется данный анализ, является наличие в объединении интересной, событийно насыщенной и личностно развивающей совместной деятельности детей и взрослых.

Осуществляется анализ педагогом и родителями, хорошо знакомыми с деятельностью объединения.

Способами получения информации о состоянии организуемой в объединении совместной деятельности детей и взрослых являются беседы с учащимися и их родителями, при необходимости – их анкетирование. Полученные результаты обсуждаются на заседании методического объединения или педагогическом совете учреждения.

Внимание при этом сосредотачивается на вопросах, связанных с:

- качеством проводимых ключевых дел;
- качеством реализации личностно развивающего потенциала школьных уроков;
- качеством организации предметно-эстетической среды школы;
- качеством взаимодействия учреждения дополнительного образования и семей школьников.

Итогом самоанализа организуемой воспитательной работы является перечень выявленных проблем, над которыми предстоит работать педагогу.

Список литературы

Литература, использованная при составлении программы

1. Гуров Г.Е. "Дизайн" 10-11 классы. Учебник для общеобразовательных организаций. - М.: Просвещение, 2019.

2. Робин Уильямс Дизайн. Книга для недизайнеров. 4-е изд. -СПб.: Питер, 2022.
3. Григорьева Е.И. «Современные технологии социально-культурной деятельности» Е.И. Григорьев, Тамбов, 2004.
4. Малыхина Л.Б., Проектирование и анализ учебного занятия в системе дополнительного образования детей. – Волгоград: Учитель. 2015. – 172 с.
5. Папанек В., Дизайн для реального мира. – М.: Аронов, 2018.
6. Райли Н., Элементы дизайна – М.: Магма, 2004.
7. Ричардс Джеймс, Уличный скетчинг. Как использовать наброски от руки в профессиональном дизайне. – Минск: Попурри, 2016.
8. Стармер Анна, Цвет. Энциклопедия – М.: Арт-Родник, 2007.
9. Числет Хеллен, Золотые правила дизайна. Стил Келли Хоппен – М.: Арт-Родник, 2011.
10. Фриллинг Г., Человек. Цвет. Пространство. – М.: Стройиздат.
11. <https://lpgenerator.ru/> Золотое сечение в дизайне.
12. <https://deadsign.ru/> 10 правил композиции в дизайне.
13. <https://sveres.ru/> Основы композиции в дизайне.
14. <http://www.arhplan.ru/buildings/objects/basics-of-forming-design> Формообразование в дизайне.
15. https://studopedia.ru/7_115718_printsipi-formoobrazovaniya-v-dizayne-na-primere-abstraktnoy-kompozitsii.html Принципы формообразования в дизайне.
16. <http://learn.unium.ru/uniumdesign/design1/lesson4/> Стилизация предметов.
17. https://skillbox.ru/media/design/chto_takoe_graficheskiy_dizayn_i_zachem_on_nuzhen/ Что такое графический дизайн и зачем он нужен.

Литература и источники информации для обучающихся и родителей

1. Пол Рэнд, Искусство дизайнера. – М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2017.
2. Уотт Фиона, Энциклопедия юного дизайнера. – М.: Робинс, 2012.
3. <http://www.myshared.ru/slide/68001/> Графический дизайнер. Кто это? Куда пойти учиться? Где работать по специальности?
4. <http://www.myshared.ru/slide/786661/> Виды дизайна.
5. <https://compuart.ru/article/22717> Цветовая коррекция в Photoshop.
6. Как сделать простой логотип в Photoshop <https://youtu.be/s6s-6QlFLTo>
7. https://yandex.ru/video/preview/?text=как+рисовать+в+адоб+иллюстра+тоpe&path=yandex_search&parent-reqid=1654072770411380-3498371026718513801-sas2-0129-sas-l7-balancer-8080-BAL-3186&from_type=vast&filmId=5544794208631953718&url=http%3A%2F%2Ffrontend.vh.yandex.ru%2Fplayer%2FvtMdHc62hw1E Как нарисовать логотип в Adobe Illustrator.
8. https://yandex.ru/video/preview/?text=как+рисовать+в+адоб+иллюстра+тоpe&path=yandex_search&parent-reqid=1654072770411380-3498371026718513801-sas2-0129-sas-l7-balancer-8080-BAL-3186&from_type=vast&filmId=17580939208224026104&url=http%3A%2F%2Ffrontend.vh.yandex.ru%2Fplayer%2FvtIU8jwXc-j8 Простые рисунки в Adobe Illustrator.
9. https://yandex.ru/video/preview/?text=Простые%20векторные%20илл+юстрации%20в%20программе%20Adobe%20Illustrator.%20Как%20р+исовать%20растения&path=yandex_search&parent-reqid=1654072770411380-3498371026718513801-sas2-0129-sas-l7-balancer-8080-BAL-3186&from_type=vast&filmId=6109147087132839395&url=http%3A%2F%2Ffrontend.vh.yandex.ru%2Fplayer%2FvLCatsSbKMWU Простые векторные иллюстрации в Adobe Illustrator.

Диагностическая карта **результатов освоения алгоритма дизайн-проектирования**

От **0 до 4** баллов – низкий уровень освоения.

От **5 до 7** баллов – средний уровень.

От **8 до 10** баллов – высокий уровень.

ФИО учащегося	Критерии					Общий балл
	Умение погружаться в проблемную область	Умение формулирова ть конкретную, значимую и решаемую задачу	Умение генерироват ь идеи и выбирать решение	Умение создавать модели для тестировани я найденных решений	Умение получать обратную связь и находить лучшее решение	

