

Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное автономное нетиповое
Общеобразовательное учреждение
«Краевой центр образования»

РАССМОТРЕНО
на заседании
Педагогического совета
КГАНОУ «Краевой центр
образования»
Протокол №1
от «25» августа 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Генеральный директор
КГАНОУ «Краевой центр
образования»

Черёмухин П.С.
«25» августа 2025 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ
НАПРАВЛЕННОСТИ

«Графический дизайн. Профессионалы.»

Уровень освоения: базовый
Возраст учащихся: 14 - 18 лет
Общий объем программы в часах: 216 часов

Составитель программы:
Носач Т.В., ПДО
Валетова М.А., методист

г. Хабаровск
2025г.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик ДООП

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн. Профессионалы.» технической (ИТ-направленности, базового уровня.

Программа разработана с учетом следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

- Приказ Минпросвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» в редакции от 01.03.2025 г.;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 года № 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»;

- Распоряжение Министерства образования и науки Хабаровского края от 26 сентября 2019 года № 1321 «Об утверждении методических рекомендаций «Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в городском округе, муниципальном районе Хабаровского края»;

- Методические рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года № 09-3242);

- Методические рекомендациями по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству

общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны (Письмо Минпросвещения Российской Федерации от 29 сентября 2023 года № АБ-3935/06);

– Приказ краевого государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей (региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)» от 27 мая 2025 года №220 П «Об утверждении Положения о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе, реализуемой в Хабаровском крае»);

– Устав краевого государственного автономного нетипового образовательного учреждения «Краевой центр образования».

Актуальность программы:

В условиях цифровой экономики и быстрорастущего визуального контента профессии, связанные с графическим дизайном, становятся ключевыми в рекламе, медиа, веб-разработке, образовании и креативных индустриях. Подготовка школьников 14–18 лет к профессиональным конкурсам и практической деятельности требует системного обучения не только инструментам (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Figma и т.д.), но и проектному мышлению, критическому анализу визуальных решений и навыкам презентации. Программа объёмом 216 часов дает возможность в формировании у старшеклассников конкурентоспособного портфолио, обеспечивает подготовку к участию в соревнованиях «Молодые профессионалы» и создаёт базу для дальнейшего профильного образования и трудоустройства в креативной сфере.

Педагогическая целесообразность.

Программа ориентирована на развитие комплексных профессиональных умений через чередование теоретических блоков и практических модулей: композиция, цвет, типографика, брендинг, UX/UI, подготовка полиграфии и цифровых продуктов, а также подготовка конкурсных работ и портфолио. Возраст 14–18 лет оптимален для интенсивного освоения технических и креативных навыков: подростки уже имеют базовые учебные умения и готовы к самостоятельной проектной деятельности. Методически целесообразно применять проектно-ориентированный и компетентностный подходы, групповую и индивидуальную работу, кейс-методы и мастер-классы от практиков. Обучение включает оценивание по критериям, приближённым к требованиям конкурсов (техническое исполнение, креативность, соответствие брифу, тайм-менеджмент), что повышает мотивацию и релевантность результатов.

Новизна программы.

1. Фокус на подготовке к профессиональным соревнованиям: программа специально адаптирована под форматы и критерии Всероссийского чемпионата по профессиональному мастерству «Профессионалы» в категории «Юниоры» – брифы, тайм-контроль, требования к документированию и презентациям.

2. Интеграция кросс-дисциплинарных компетенций: кроме классических графических дисциплин курс включает основы UX/UI, motion-дизайна, 3D-визуализации и цифрового маркетинга, что расширяет профиль выпускника и повышает шансы на успех на конкурсах.

3. Профессиональное оборудование и софт-пакеты в учебном процессе: использование актуальных инструментов (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, и т.д.) и практик отрасли (рабочие файлы в требуемых форматах, управление цветом, подготовка к типографии).

4. Проектно-соревновательная модель обучения: регулярные внутрироссийские и внутренние челленджи, имитация конкурсных условий, сессии с жюри и обратной связью от профессионалов, подготовка и отбор конкурсных работ.

. Акцент на soft-skills и профессиональной культуре: коммуникация с заказчиком, работа в команде, тайм-менеджмент, самопрезентация, подготовка к интервью и публичным демонстрациям.

Отличительные особенности программы.

Адаптация учебного материала к требованиям демонстрационного экзамена по стандартам Всероссийского чемпионата по профессиональному мастерству «Профессионалы» в категории «Юниоры». Учащиеся знакомятся с профессиональными обязанностями дизайнера-полиграфиста, web-дизайнера, дизайнера промо-вещей, дизайнера-иллюстратора и других специалистов.

Адресат программы: Программа предназначена для группового обучения детей в возрасте 14-18 лет, проявляющих интерес к дизайну, компьютерам, веб-разработке и созданию визуального контента. Состав группы постоянный. Наполняемость в группах: до 15 человек.

Форма обучения: очная.

Объём реализации программы:

Период	Продолжительность занятий	Кол-во занятий в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов в год
1 год	2 часа		ч.		ч.
Итого по программе:					216 ч.

Режим организации занятий: Занятия в объединении рекомендуется проводить по 3 занятия в неделю по 2 академических часа. Продолжительность каждого академического часа – 45 минут, с 10-минутным перерывом между ними для проветривания помещения и отдыха обучающихся.

Цель и задачи программы

Цель программы: Формирование базовых компетенций в области графического дизайна, необходимый для успешной подготовки и участия в соревнованиях и дальнейшего профильного образования.

Задачи программы:

- обучить работе с информацией;

- обучить терминологии и основам понятий в области графического дизайна;
- формировать навыки работы с графическими редакторами и программами быстрого прототипирования интерфейсов;
- обучить основам композиции, колористики, работы с референсами;
- обучить алгоритму работы над графическим объектом;
- формировать навыки проектно-исследовательской деятельности;
- развивать интерес к изучаемой предметной области;
- развивать у обучающихся память, внимание, логическое, пространственное и аналитическое мышление и т.п.;
- стимулировать познавательную и творческую активность обучающихся, в том числе посредством проектной деятельности и включения их в различные виды соревновательной и конкурсной деятельности
- формировать у обучающихся духовно-нравственные, гражданско-правовые ценности, чувство причастности и уважительного отношения к историко-культурному и природному наследию России и малой родины;
- формировать у обучающихся внутреннюю позицию личности по отношению к окружающей социальной действительности;
- формировать мотивацию к профессиональному самоопределению обучающихся, приобщению к социально-значимой деятельности для осмысленного выбора профессии.

Учебный план

№ п/п	Название модуля, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Основы графического дизайна и визуальной коммуникации				
	Введение. Техника безопасности.				Беседа, опрос.
	Введение в графический дизайн.				Тестирование, защита иллюстраций.
	Теория цвета.				Тестирование, практические задания на создание цветовых решений.
	Типографика.				Тестирование, создание типографических композиций.
	Основы композиции и верстки.				Тестирование, создание композиционных решений.
	Инструменты и техники графического дизайна				
	Adobe Photoshop: Основы.				Тестирование, выполнение практических заданий по обработке изображений.

	Adobe Illustrator: Основы.				Тестирование, выполнение практических заданий по созданию векторных объектов.
	InDesign: Верстка.				Тестирование, выполнение практических заданий по верстке.
	Работа с векторной и растровой графикой.				Создание комплексных проектов.
	Основы 3D-моделирования и рендеринга (введение).				Создание простых 3D-сцен.
	Дизайн-проекты и специализация				
	Дизайн логотипа и фирменного стиля.				Защита проектов логотипов и брендбуков.
	Дизайн упаковки.				Создание макетов упаковки, презентация проектов.
	Дизайн полиграфической продукции.				Создание макетов полиграфической продукции, проверка на соответствие техническим требованиям.
	Дизайн сувенирной продукции.				Создание макетов сувенирной продукции, презентация проектов.
	Представление общего дизайн проекта. Печать и сборка защитного стенда.				Защита итогового проекта.
	Подготовка к чемпионату «Профессионалы»				
	Анализ конкурсных заданий прошлых лет.				Анализ выполненных заданий, обратная связь.
	Тайм-менеджмент и работа в условиях дедлайнов.				Оценка эффективности использования времени.
	Развитие креативности и нестандартного мышления.				Оценка оригинальности идей.
	Презентация и портфолио.				Защита портфолио, презентация своих работ.
	Профориентация и участие в конкурсе. Решение кейса				
	Создание видеовизитки, ЭССЕ.				Защита проекта, участие в мероприятиях.
	Решение кейса.				Оформление решения кейса, отправка на оценивание.
ИТОГО:					

Содержание учебного плана

Модуль 1: Основы графического дизайна и визуальной коммуникации (10 ч.)

Техника безопасности.

Теория (2 ч.):

- Основы безопасной работы в компьютерном классе.
- Правила организации рабочего пространства.
- Знакомство с программой и форматом обучения.
- Обзор современных направлений в графическом дизайне.

Введение в графический дизайн.

Теория (2 ч.):

- История графического дизайна, роль дизайнера, основные принципы визуальной коммуникации.

Практика (4 ч.):

- Анализ примеров успешных и неуспешных дизайн-решений.
- Создание иллюстрации.

Теория цвета.

Теория (2 ч.):

Цветовой круг, гармоничные сочетания, психология цвета, цветовые модели (RGB, CMYK).

Практика (2 ч.):

- Создание палитр, эксперименты с цветовыми сочетаниями в цифровых инструментах.

Типографика.

Теория (2 ч.):

- Классификация шрифтов, правила подбора шрифтов, композиция текста, иерархия, трекинг, кернинг.

Практика (2 ч.):

- Работа с различными шрифтами, создание текстовых блоков, заголовков, подписей.

5. Основы композиции и верстки.

Теория (2 ч.):

- Правила построения композиции (правило третей, золотое сечение), баланс, ритм, гармония, принципы построения макетов.

Практика (2 ч.):

- Создание простых макетов, композиционные упражнения, работа с сетками.

Модуль 2: Инструменты и техники графического дизайна (60 часов)

Adobe Photoshop: Основы. (12 ч.)

Теория (4 ч.):

- Интерфейс программы, работа с растровыми изображениями, слои, маски, инструменты выделения, коррекция цвета.

Практика (8 ч.):

– Обработка фотографий, ретушь, создание простых коллажей.
Adobe Illustrator: Основы. (12 ч.)

Теория (4 ч.):

– Интерфейс программы, векторная графика, работа с кривыми Безье, инструменты формы, обводки, заливки.

Практика (8 ч.):

– Создание простых векторных иллюстраций, логотипов, иконок.

InDesign: Верстка. (12 ч.)

Теория (4 ч.):

– Интерфейс программы, работа с текстовыми и графическими блоками, создание макетов печатной продукции, мастер-страницы, колонтитулы.

Практика (8 ч.):

– Верстка брошюр, флаеров.

Работа с векторной и растровой графикой (12 ч.)

Теория (4 ч.):

– Преимущества и недостатки каждого типа графики, правильный выбор инструментов для различных задач.

Практика (8 ч.):

– Создание проектов, требующих комбинированного использования Photoshop и Illustrator.

Основы 3D-моделирования и рендеринга (введение) (12 ч.)

Теория (4 ч.):

– Понятие 3D-графики, основные принципы моделирования, текстурирования, освещения.

Практика (8 ч.):

– Создание простых 3D-объектов, основы работы в Blender.

Модуль 3: Дизайн-проекты и специализация (80 часов)

Дизайн логотипа и фирменного стиля (12 ч.)

Теория (4 ч.):

– Принципы создания запоминающихся логотипов, разработка брендбука, гайдлайнов.

Практика (12 ч.):

– Разработка логотипов для вымышленных компаний, создание элементов фирменного стиля.

Дизайн упаковки (16 ч.)

Теория (4 ч.):

– Требования к дизайну упаковки, материаловедение, эргономика, современные тренды.

Практика (12 ч.):

– Разработка дизайна упаковки для различных продуктов (канцелярия).

Дизайн полиграфической продукции (16 ч.)

Теория (4 ч.):

- Особенности дизайна для печати (цветовые профили, предпечатная подготовка, выбор бумаги), виды полиграфической продукции.

Практика (12 ч.):

- Разработка дизайна визиток, блокнотов, бейджиков.

Дизайн сувенирной продукции. (16 ч.)

Теория (4 ч.):

Особенности оформления сувенирной продукции. Выбор изделий.

Практика (12 ч.): Разработка дизайна сувенирной продукции, флешка, футболка, кепка, рюкзак.

Представление общего дизайн проекта. Печать и сборка защитного стенда. (16 ч.)

Теория (4 ч.):

- Правило оформления защитного стенда.

Практика (12 ч.):

- Цифровое оформление, печать, подбор материала и инструментов, оформление защитного стенда.

Модуль 4: Подготовка к чемпионату «Профессионалы» (30 часов)

Анализ конкурсных заданий прошлых лет. (12 ч.)

Теория (4 ч.):

- Разбор типичных заданий, выявление ключевых навыков и требований.

Практика (8 ч.):

- Выполнение аналогичных заданий под давлением времени.

Тайм-менеджмент и работа в условиях дедлайнов.

Теория (2 ч.):

- Стратегии планирования времени, распределение задач.

Практика (4 ч.):

- Симуляция конкурсных условий с ограниченным временем на выполнение заданий.

Развитие креативности и нестандартного мышления (6 ч.)

Теория (2 ч.):

- Методы генерации идей, мозговой штурм, ассоциативные техники.

Практика (4 ч.):

- Упражнения на развитие креативности, решение нестандартных дизайн-задач.

4. Презентация и портфолио.

Теория (2 ч.):

- Создание эффектной презентации дизайн-проекта, подготовка портфолио.

Практика (4 ч.):

- Составление личного портфолио, презентация.

Модуль 5: Профориентация и участие в конкурсе. Решение кейса. (26 ч.)

Создание видеовизитки. ЭССЕ.

Теория (6 ч.):

Презентация о Всероссийском конкурсе «Большая перемена». Ознакомление с положением конкурса. Регистрация личного кабинета. Оформление участие в конкурсе.

Практика (6 ч.):

- Разработка конкурсного задания. Загрузка в личный кабинет.

Решение кейса.

Теория (6 ч.):

- Основы и методы решения кейсового задания.

Практика (8 ч.):

- Разработка кейсового задания. Загрузка решения в личный кабинет.

Планируемые результаты

Предметные:

- умение работать с информацией: поиск, анализ, верификация и обобщение необходимой информации;
- знание терминологии и понятия в области графического дизайна: референсы, композиция, бренд, логотип, колористика и т.д.;
- сформированность навыков работы с графическими редакторами и программами быстрого прототипирования интерфейсов;
- знание основ композиции, колористики, работы с референсами;
- знание алгоритма работы над графическим объектом;
- формирование навыков проектно-исследовательской деятельности.

Метапредметные:

- развитие интереса к изучаемой предметной области;
- развивать у обучающихся память, внимание, логическое, пространственное и аналитическое мышление и т.п.;
- развивать познавательную и творческую активность обучающихся, в том числе посредством проектной деятельности и включения их в различные виды соревновательной и конкурсной деятельности.

Личностные:

будет демонстрировать сформированные уровни:

- духовно-нравственных и гражданско-правовых ценностей, чувства причастности и уважительного отношения к историко-культурному и природному наследию России и малой родины;
- внутренней позиции личности по отношению к окружающей социальной действительности; мотивации к профессиональному самоопределению обучающихся, приобщению к социально-значимой деятельности для осмысленного выбора профессии.

Раздел 2. Комплекс организационно – педагогических условий

2.1. Календарный учебный график программы (Приложение 1)

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	01.09.2025г.	.05.2026г.			3 раз в нед. по 2 ак.ч.

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

- персональный компьютер – по 1 шт. на одного обучающегося;
- графический планшет – по 1 шт. на одного обучающегося;

– компьютеры (ноутбуки) должны быть подключены к единой сети с доступом Интернет не медленнее 10 Мбит/с;

– презентационное оборудование (проектор с экраном/телевизор с большим экраном) с возможностью подключения к компьютеру (ноутбуку) – 1 комплект;

– центральный компьютер с более высокими техническими характеристиками (AMD Radeon RX 5700 / Nvidia RTX 2070; 10 ГБ на накопителе; Intel Core i5 девятого поколения или Ryzen 2600; USB-C, USB 3.0; не меньше 16 ГБ оперативки).

– периферийное оборудование и оргтехника: гарнитура, вебкамера, принтер-сканер на рабочем месте педагога.

Программное обеспечение:

– операционная система — любая;

– любой современный браузер (например, Яндекс.Браузер, Chrome).

– программы: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Blender, Movavi Video Editor, Microsoft Word, Microsoft PowerPoint.

Информационное обеспечение:

– интернет-источники;

– варианты демонстрационных программ, материалы по терминологии ПО;

– инструкции по настройке оборудования;

– учебная и техническая литература;

– обязательным является инструктаж по технике безопасности и беседы о здоровьесберегающем поведении в процессе работы на компьютере, интенсивной интеллектуальной деятельности.

Кадровое обеспечение: Программа реализуется педагогом дополнительного образования, обладающим профессиональными навыками в области графического дизайна.

2.3. Формы аттестации

В начале учебных занятий педагогом проводится вводный контроль для определения начального уровня знаний учащихся в форме опроса. В течение всего курса обучения осуществляется текущий контроль в форме педагогических наблюдений, позволяющий определить уровень усвоения программы, творческую активность учащихся, выявить коммуникативные склонности.

Итоговый контроль презентация проектных работ учащихся. Педагог анализирует:

– усвоение обучающимся предметных знаний и умений;

– качество и способность учащегося работать самостоятельно и творчески;

– творческую активность по участию в мероприятиях (конкурс, олимпиада, акция, конференция и т.д.) различного уровня.

Для контроля освоения курса применяются следующие текущие формы: устный опрос, презентация, дискуссия.

В конце учебного года педагог обобщает результаты всех диагностических процедур и определяет уровень результатов образовательной деятельности каждого обучающегося – интегрированный показатель, в котором отображена концентрация достижений всех этапов и составляющих учебно-воспитательного процесса.

2.4. Оценочный материал

Вводный контроль для определения начального уровня знаний учащихся в форме опроса:

техника безопасности за ПК

то такое графический дизайн? Где он применяется?

какие программы для дизайна вы знаете?

то такое логотип? Какие логотипы вам запомнились?

то для вас важно при создании красивого дизайна?

Критерии оценки качества подготовки учащегося позволяют определить уровень освоения материала, предусмотренного учебной программой. Основным критерием оценок учащегося, осваивающего программу, является грамотное и качественное исполнение заданий, владение техническими приемами и материалами.

Критерии оценивания уровня освоения программы:

Уровень освоения	Критерии оценивания
Высокий	Предполагает: Самостоятельное и креативное выполнение заданий, полное соответствие требованиям, безупречное владение инструментами Figma, оригинальность и продуманность решений, высокое качество итогового проекта, грамотное представление работы.
Средний	Допускает: В целом успешное выполнение заданий, необходимость незначительной помощи педагога, наличие небольших недочетов в отдельных элементах, понимание основных принципов работы.
Низкий	Допускает: Затруднения при выполнении заданий, потребность в постоянной помощи, допущение существенных ошибок, низкое качество выполнения работ, слабое понимание принципов дизайна, неполное выполнение проектов.

2.5. Методическое обеспечение

Методы и приёмы организации образовательного процесса при реализации программы:

Словесные методы: объяснение, беседа, комментированное чтение, рассказ. Практические методы: работа с текстом, составление планов, работа над проектами, выполнение творческих заданий: составление кроссвордов, сочинение загадок, рассказов, выпуск бюллетеней, сборников или альбомов с творческими работами и проектами.

Игровые методы: фантазирование, театральная импровизация, живая наглядность.

Наглядные методы: показ видеоматериалов, посещение выставок, проведение экскурсий.

Виды дидактических материалов, используемые при реализации программы:

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

- схематические или символические (оформленные стенды и планшеты, таблицы, схемы, рисунки, графики, плакаты, диаграммы, чертежи, шаблоны и т.п.);
- картинные (иллюстрации, слайды, фотоматериалы и др.);
- звуковые (аудиозаписи);
- смешанные (видеозаписи, учебные кинофильмы и т.д.);
- дидактические пособия (карточки, рабочие тетради, раздаточный материал, вопросы и задания для опроса, тесты, практические задания, упражнения и др.);
- компьютерные программы в электронном виде (компьютеры с программами, CD, флеш-носители);
- учебные пособия, журналы, книги, Интернет-ресурсы.

При реализации программы с целью повышения качества и эффективности процесса обучения применяются современные эффективные технологии обучения, ориентированные не на накопление знаний, а на организацию активной деятельности обучающихся:

- технологии проектной деятельности;
- компьютерные (информационные) технологии;
- технологии учебно-игровой деятельности (моделирование);
- технологии коммуникативно-диалоговой деятельности;
- модульные технологии;
- квест-технологии;
- технологии личностно-ориентированного обучения; – кейс-технологии.

Информационные технологии используются в различных видах деятельности:

- при подготовке и проведении занятий;
- для создания авторских мультимедийных презентаций;
- в рамках индивидуальной и групповой проектной деятельности; – для самостоятельной работы;
- для накопления демонстрационных материалов к занятиям (видеоматериалы, таблицы, презентации, карты).

Одним из основных методов является метод проектного обучения, так как он является неотъемлемой частью учебного процесса. Исходный лозунг основателей системы проектного обучения – «Все из жизни, все для жизни». Обучение строится на активной основе, через практическую деятельность ученика, ориентируясь на его личный интерес и практическую востребованность полученных знаний в дальнейшей жизни, обучающийся

имеет возможность через проектную деятельность освоить получаемые знания. Проекты представляются в виде готовых программ, презентаций проектов, научных докладов, моделей, демонстрации видеофильма.

Достоинствами проектной деятельности являются:

- получение навыка работы в коллективе;
- воспитание ответственности;
- свобода выбора темы, методов работы.

Алгоритм учебного занятия:

Учебное занятие по программе строится по следующему алгоритму – ход занятия:

организационный момент (5 мин.);

актуализация знаний (10 мин.);

объяснение нового материала и демонстрация (20 мин.);

динамические паузы (5 мин.);

практическое выполнение задания под руководством педагога (40 мин.);

рефлексия. Подведение итогов (5 мин.).

Календарный план воспитательной работы

1.Модуль «Учебное занятие»			
№	Наименование мероприятия	Сроки, дата	
1.1	Проведение тематических уроков: «Урок цифры», «Урок НТИ», «Технологический диктант», «Цифровой диктант», «День науки», «Урок Победы», «Урока безопасности и навыков безопасного поведения в Интернете, информационной безопасности, повышение правовой грамотности»	В течение учебного года согласно графика	
2.Модуль «Детское объединение»			
2.1	Формирование корпуса волонтеров	Сентябрь, далее – по мере необходимости	
2.2	Обеспечение работы корпуса волонтеров в течение года	Сентябрь-май	
2.3	Организация мероприятий в рамках дня открытых дверей каникулярных школ (мастер-классы, квесты, викторины, лагерные сборы)	Сентябрь-октябрь Июнь	
3. Модуль «Взаимодействие с родителями»			
№	Тема мероприятия	Форма организации	Сроки
3.1	Консультирование семей учащихся попавших в трудную жизненную ситуацию, а также по актуальным вопросам обучения, воспитания и личностного развития детей	Индивидуальные консультации по запросу	В течении года
3.2	Проведение мониторинга эффективности реализации проекта, с целью выявления и анализа степени удовлетворенности родителей.	Анкетирование и диагностика участников проекта	Апрель-Май
3.3	Проведение родительских собраний с включением в повестку следующих вопросов: особенности ранней профориентации и предпрофессиональной подготовки учащихся, роль родителей в профориентации учащихся; организация проектной деятельности обучающихся технической направленности; участие в конкурсных мероприятиях разного уровня в рамках формирования индивидуальных образовательных траекторий учащихся.	Открытые родительские собрания	Октябрь, Апрель
3.4	«День открытых дверей»	Экскурсия, мастер-классы	Сентябрь
4. Модуль «Наставничество»			
№	Наименование мероприятия	Сроки, дата	
4.1	Сопровождение учащихся на мероприятиях различного уровня	Согласно поступающим предложениям	
4.2	Организация системы наставничества	Сентябрь, далее – по мере приема на	

		работу молодых педагогов
4.3	Знакомство с нормативными документами по организации образовательного процесса	Сентябрь - октябрь
4.4	Оказание помощи в овладении методами обучения и воспитания	В течение года
4.5	Практические семинары молодых педагогов: • знакомство и освоение оборудования; • правила заполнения документации; • формирование и оформление программ дополнительного образования; • типы, формы и структура занятий; • психофизиологические особенности детей разного возраста; • деятельностные образовательные практики	Сентябрь - ноябрь
4.6	Посещение учебных занятий и мероприятий	В течение года
4.7	Подготовка молодых педагогов к участию в конкурсных мероприятиях	В течение года
5. Модуль «Профессиональное самоопределение»		
№	Наименование мероприятия	Сроки, дата
5.1	Участие в работе всероссийских профориентационных проектов, созданных в сети интернет: просмотр лекций, решение учебно-тренировочных задач, участие в мастер-классах	В течение года
5.2	Экскурсии с последующим аналитическим обсуждением IT-компаний, промышленных предприятий в г. Хабаровске	В течение года
6. Модуль «Ключевые культурно-образовательные события»		
№	Наименование мероприятия	Срок, дата
6.1	День знаний	Сентябрь
6.2	Дни открытых дверей	Сентябрь, октябрь, май
6.3	День Учителя	Октябрь
6.4	День Народного единства	Ноябрь
6.5	День Матери в России	Ноябрь
6.6	День Героев Отечества	09 Декабря
6.7	Комплекс мероприятий «Новый год в ЦОД «IT- куб»»	Декабрь
6.8	День Конституции Российской Федерации	12 Декабря
6.9	День Российской науки	08 февраля
6.10	День защитника Отечества	23 февраля
6.11	Международный женский день	08 марта
6.12	День космонавтики	Апрель
6.13	День памяти о геноциде советского народа нацистами и их пособниками в годы Великой Отечественной войны	19 апреля
6.14	Праздник Весны и Труда	01 мая
6.15	День Победы	09 мая
6.16	День защиты детей	01 июня
6.17	День России	12 июня
6.18	День Памяти и скорби	Июнь
6.19	День любви, семьи и верности	Июль

Раздел 3. Список литературы

Список литературы для педагога:

- Лпатов, М. В. Композиция в живописи. – М.: Искусство, 2019. – 560 с.
- Еккер, Х. Графический дизайн: Новая история. – М.: Питер, 2021. – 240 с.
- Ожко, А. Н. Основы композиции. – М.: Эксмо, 2020. – 160 с.
- Недовский, М. Дизайн для всех. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2021. – 320 с.
- Аннингем, У. Основы цифрового дизайна. – М.: Эксмо, 2023. – 320 с.
- Оуден, М. Графический дизайн: Руководство по созданию визуальных решений. – М.: Питер, 2023. – 320 с.
- Стеин, В. Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве. – М.: АСТ, 2020. – 239 с.

Список литературы для обучающихся:

- Артнер, У. Adobe Photoshop для начинающих. – М.: Вильямс, 2022. – 480 с.
- Акфарланд, Д. Adobe Illustrator для начинающих. – М.: Вильямс, 2022. – 448 с.
- Иронова, Ю. Н. Цветоведение. – М.: Архитектура-С, 2021. – 288 с.
- Рлова, Е. О. Шрифты и их применение. – М.: Эксмо, 2020. – 192 с.

Интернет источники:

Графический редактор бесплатная онлайн версия: https://fotoo.org/edit_photo/

Календарный учебный график

№	Месяц	Дата	Тема	Кол- во часов	Формы контроля
	сентябрь		Введение. Техника безопасности.		Беседа, опрос
	сентябрь		Введение в графический дизайн.		Тестирование
	сентябрь		Введение в графический дизайн.		Практика
	сентябрь		Введение в графический дизайн.		Защита иллюстрации.
	сентябрь		Теория цвета.		Тестирование, практические задания на создание цветовых решений.
	сентябрь		Теория цвета.		Тестирование, практические задания на создание цветовых решений.
	сентябрь		Типографика.		Тестирование, создание типографических композиций.
	сентябрь		Типографика.		Тестирование, создание типографических композиций.
	сентябрь		Основы композиции и верстки.		Тестирование, создание композиционных решений.
	сентябрь		Основы композиции и верстки.		Тестирование, создание композиционных решений.
	сентябрь		Photoshop: Основы.		Тестирование, выполнение практических заданий по обработке изображений.
	сентябрь		Adobe Photoshop: Основы.		Тестирование, выполнение практических заданий по обработке изображений.
	сентябрь		Adobe Photoshop: Основы.		Тестирование, выполнение практических заданий по обработке изображений.
	октябрь		A d o		Тестирование, выполнение практических заданий по обработке изображений.
	октябрь		Adobe Photoshop: Основы.		Тестирование, выполнение практических заданий по обработке изображений.
	октябрь		Adobe Photoshop: Основы.		Тестирование, выполнение практических заданий по обработке изображений.
	октябрь		Adobe Illustrator: Основы.		Тестирование, выполнение практических заданий по созданию векторных объектов.

	октябрь		Adobe Illustrator: Основы.		Тестирование, выполнение практических заданий по созданию векторных объектов.
	октябрь		Adobe Illustrator: Основы.		Тестирование, выполнение практических заданий по созданию векторных объектов.
	октябрь		Adobe Illustrator: Основы.		Тестирование, выполнение практических заданий по созданию векторных объектов.
	октябрь		Adobe Illustrator: Основы.		Тестирование, выполнение практических заданий по созданию векторных объектов.
	октябрь		Adobe Illustrator: Основы.		Тестирование, выполнение практических заданий по созданию векторных объектов.
	октябрь		Adobe InDesign: Верстка.		Тестирование, выполнение практических заданий по верстке.
	октябрь		Adobe InDesign: Верстка.		Тестирование, выполнение практических заданий по верстке.
	октябрь		Adobe InDesign: Верстка.		Тестирование, выполнение практических заданий по верстке.
	октябрь		Adobe InDesign: Верстка.		Тестирование, выполнение практических заданий по верстке.
	октябрь		Adobe InDesign: Верстка.		Тестирование, выполнение практических заданий по верстке.
	ноябрь		Adobe InDesign: Верстка.		Тестирование, выполнение практических заданий по верстке.
	ноябрь		Работа с векторной и растровой графикой.		Создание комплексных проектов.
	ноябрь		Работа с векторной и растровой графикой.		Создание комплексных проектов.
	ноябрь		Работа с векторной и растровой графикой.		Создание комплексных проектов.
	ноябрь		Работа с векторной и растровой графикой.		Создание комплексных проектов.
	ноябрь		Работа с векторной и растровой графикой.		Создание комплексных проектов.
	ноябрь		Работа с векторной и растровой графикой.		Создание комплексных проектов.
	ноябрь		Основы 3D-моделирования и рендеринга (введение).		Создание простых 3D-сцен.

	ноябрь		Основы 3D-моделирования и рендеринга (введение).		Создание простых 3D-сцен.
	ноябрь		Основы 3D-моделирования и рендеринга (введение).		Создание простых 3D-сцен.
	ноябрь		Основы 3D-моделирования и рендеринга (введение).		Создание простых 3D-сцен.
	декабрь		Основы 3D-моделирования и рендеринга (введение).		Создание простых 3D-сцен.
	декабрь		Основы 3D-моделирования и рендеринга (введение).		Создание простых 3D-сцен.
	декабрь		Дизайн логотипа и фирменного стиля.		Практическое задание
	декабрь		Дизайн логотипа и фирменного стиля.		Практическое задание
	декабрь		Дизайн логотипа и фирменного стиля.		Практическое задание
	декабрь		Дизайн логотипа и фирменного стиля.		Практическое задание
	декабрь		Дизайн логотипа и фирменного стиля.		Практическое задание
	декабрь		Дизайн логотипа и фирменного стиля.		Практическое задание
	декабрь		Дизайн логотипа и фирменного стиля.		Практическое задание
	декабрь		Дизайн логотипа и фирменного стиля.		Практическое задание
	декабрь		Дизайн упаковки.		Создание макетов полиграфической продукции, проверка на соответствие техническим требованиям.
	декабрь		Дизайн упаковки.		Создание макетов полиграфической продукции, проверка на соответствие техническим требованиям.
	декабрь		Дизайн упаковки.		Создание макетов полиграфической продукции, проверка на соответствие техническим требованиям.
	январь		Дизайн упаковки.		Создание макетов полиграфической продукции, проверка на соответствие техническим требованиям.
	январь		Дизайн упаковки.		Создание макетов полиграфической продукции, проверка на соответствие техническим требованиям.
	январь		Дизайн упаковки.		Создание макетов полиграфической продукции,

				проверка на соответствие техническим требованиям.
	январь		Дизайн упаковки.	Создание макетов полиграфической продукции, проверка на соответствие техническим требованиям.
	январь		Дизайн упаковки.	Создание макетов полиграфической продукции, проверка на соответствие техническим требованиям.
	январь		Дизайн полиграфической продукции.	Создание макета
	январь		Дизайн полиграфической продукции.	Создание макета
	январь		Дизайн полиграфической продукции.	Создание макета
	январь		Дизайн полиграфической продукции.	Создание макета
	февраль		Дизайн полиграфической продукции.	Создание макета
	февраль		Дизайн полиграфической продукции.	Создание макета
	февраль		Дизайн полиграфической продукции.	Создание макета
	февраль		Дизайн полиграфической продукции.	Создание макета
	февраль		Дизайн сувенирной продукции.	Создание макета
	февраль		Дизайн сувенирной продукции.	Создание макета
	февраль		Дизайн сувенирной продукции.	Создание макета
	февраль		Дизайн сувенирной продукции.	Создание макета
	февраль		Дизайн сувенирной продукции.	Создание макета
	февраль		Дизайн сувенирной продукции.	Создание макета
	февраль		Дизайн сувенирной продукции.	Создание макета
	март		Дизайн сувенирной продукции.	Создание макета
	март		Представление общего дизайн проекта. Печать и сборка защитного стенда.	Создание макета

	март		Представление общего дизайн проекта. Печать и сборка защитного стенда.		Создание макета
	март		Представление общего дизайн проекта. Печать и сборка защитного стенда.		Печать
	март		Представление общего дизайн проекта. Печать и сборка защитного стенда.		Печать
	март		Представление общего дизайн проекта. Печать и сборка защитного стенда.		Сборка
	март		Представление общего дизайн проекта. Печать и сборка защитного стенда.		Сборка
	март		Представление общего дизайн проекта. Печать и сборка защитного стенда.		Защита итогового проекта.
	март		Представление общего дизайн проекта. Печать и сборка защитного стенда.		Защита итогового проекта.
	март		Анализ конкурсных заданий прошлых лет.		Анализ выполненных заданий, обратная связь.
	март		Анализ конкурсных заданий прошлых лет.		Анализ выполненных заданий, обратная связь.
	март		Анализ конкурсных заданий прошлых лет.		Анализ выполненных заданий, обратная связь.
	апрель		Анализ конкурсных заданий прошлых лет.		Анализ выполненных заданий, обратная связь.
	апрель		Анализ конкурсных заданий прошлых лет.		Анализ выполненных заданий, обратная связь.
	апрель		Анализ конкурсных заданий прошлых лет.		Анализ выполненных заданий, обратная связь.
	апрель		Тайм-менеджмент и работа в условиях дедлайнов.		Оценка эффективности использования времени.
	апрель		Тайм-менеджмент и работа в условиях дедлайнов.		Оценка эффективности использования времени.
	апрель		Тайм-менеджмент и работа в условиях дедлайнов.		Оценка эффективности использования времени.
	апрель		Развитие креативности и нестандартного мышления.		Оценка оригинальности идей.
	апрель		Развитие креативности и нестандартного мышления.		Оценка оригинальности идей.
	апрель		Развитие креативности и нестандартного мышления.		Оценка оригинальности идей.
	апрель		Презентация и портфолио.		Оформление портфолио

	апрель		Презентация и портфолио.		Оформление портфолио
	апрель		Презентация и портфолио.		Защита портфолио, презентация своих работ.
	апрель		Создание видеовизитки, ЭССЕ.		Практическое задание в текстовом редакторе
	апрель		Создание видеовизитки, ЭССЕ.		Практическое задание в текстовом редакторе
	май		Создание видеовизитки, ЭССЕ.		Практическое задание в текстовом редакторе
	май		Создание видеовизитки, ЭССЕ.		Создание видеоролика
	май		Создание видеовизитки, ЭССЕ.		Монтаж видеоролика
	май		Создание видеовизитки, ЭССЕ.		Загрузка материалов в личный кабинет.
	май		Решение кейса.		Разработка решения кейса
	май		Решение кейса.		Разработка решения кейса
	май		Решение кейса.		Разработка решения кейса
	май		Решение кейса.		Разработка решения кейса
	май		Решение кейса.		Разработка решения кейса
	май		Решение кейса.		Разработка решения кейса
	май		Решение кейса.		Отправка кейсового решения на проверку. Подведение итогов.
ИТОГО:					

