МУ «Отдел образования Урус-Мартановского муниципального района»
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«ЦЕНТР ДЕТСКО-ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА УРУС-МАРТАНОВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА»

Рекомендована решением
педагогического совета
Протокол № 1
от «01» 09 2026

УТВЕРЖДЕНА
приказом МБУ ДО «ЦДЮТТ
Урус-Мартановского
муниципального района»
от «01» 09 2026г.
№ 30-09

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00AD474C2E99965734500647D95DF82103
Владелец: Газиев Рамзан Аптиевич
Действителен: с 20.08.2026 до 13.11.2027

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн»

Направленность: техническая
Уровень программы: разноуровневая

Возраст детей: 11 – 14 лет
Срок реализации: полгода
Объем: 62 часа

Составитель:
Ибрагимова Иман Исаевна,
педагог дополнительного образования

г. Урус-Мартан, 2026 г.

Программа прошла внутреннюю экспертизу и рекомендована к реализации МБУ ДО «ЦДЮТТ Урус-Мартановского муниципального района».

Экспертное заключение (рецензия) № 1 от «08» 09 2026 г.

Эксперт Цамзаева З.Р., зам. дир. по УВР
Ф.И.О., должность

Содержание

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

1.1. Нормативная правовая база к разработке дополнительных общеобразовательных программ

1.2. Направленность программы

1.3. Уровень освоения разноуровневой программы

1.4. Актуальность программы

1.5. Отличительные особенности

1.6. Цель и задачи программы

1.7. Категория учащихся

1.8. Сроки реализации и объем программы

1.9. Формы организации образовательной деятельности и режим занятий

1.10. Планируемые результаты и способы их проверки

1.11. Матрица разноуровневой программы

Раздел 2. Содержание программы:

2.1. Учебный (тематический) план

2.2. Содержание учебного плана

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы

Раздел 4. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы:

4.1. Материально-технические условия реализации программы

4.2. Кадровое обеспечение программы

4.3. Учебно-методическое обеспечение

Приложения: **календарный учебный график, рабочая программа, учебно – дидактическое обеспечение, методики, диагностики и др.**

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Нормативно-правовые основы разработки дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 N 467 (ред. от 21.04.2023) "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей" (Зарегистрировано в Минюсте России 06.12.2019 N 56722)
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача России от 02 июня 2026 г. №19 ""Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"" вступило в силу с 1.09.2026 и действует до 01.09.2032.
- Распоряжение Правительства РФ от 01 июля 2025 года №1745-р о плане мероприятий по реализации II этапа Концепции развития
- дополнительного образования детей, рассчитанного на 2025–2030 годы.

1.2. Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» имеет техническую направленность.

1.3. Уровень программы

Программа является разноуровневой: (начальный, базовый, углубленный).

1) «Начальный уровень». Участнику предлагается знакомство с основными представлениями, не требующими владения специализированными предметными знаниями и концепциями, участие в решении заданий и задач, обладающих минимальным уровнем сложности, необходимым для освоения содержания программы.

2) «Базовый уровень». Участнику предлагается участие в постановке и решении таких заданий и задач, для которых необходимо использование специализированных предметных знаний, концепций.

3) «Углубленный уровень». Участнику предлагается участие в постановке и решении таких заданий и задач, для которых необходимо использование сложных, специализированных предметных знаний, концепций (иногда потребуется корректное использование концепций и представлений из разных предметных областей).

1.4. Актуальность программы

Современный ребенок постоянно взаимодействует с визуальной информацией: изображениями, фотографиями, плакатами, иллюстрациями, рекламой, логотипами и цифровым контентом. При этом умение создавать визуальный материал становится частью современной цифровой грамотности и творческой самореализации.

Программа позволяет соединить:

- художественное творчество;
- цифровые технологии;
- развитие визуального мышления;
- практическую работу с изображением;
- самостоятельное создание авторского продукта.

Особую актуальность программа приобретает для детей 11–14 лет, поскольку в этом возрасте активно развиваются самостоятельность, абстрактное и образное мышление, способность к проектированию собственной деятельности и оценке результата.

Обучение строится от простого к сложному: от отдельных элементов и инструментов — к созданию законченных графических работ.

1.5. Отличительные особенности программы

Данная программа является авторской разработкой педагога МБУ ДО "Центр детско-юношеского технического творчества Урус-Мартановского муниципального района" Ибрагимовой Иман Исаевны.
Новизна программы заключается в сочетании традиционных основ художественной композиции с практическим освоением современных цифровых инструментов.

Отличительные особенности:

1. Практическая направленность. Каждое занятие завершается конкретным визуальным результатом.
2. Возрастная адаптация. Профессиональные понятия переводятся на доступный детям язык.
3. Разноуровневость. Для каждого задания предусматриваются варианты стартового, базового и продвинутого уровня.
4. Освоение трех инструментов. Учащиеся получают опыт работы с Photoshop, Illustrator и Figma.
5. Отсутствие перегрузки UI/UX. Основное внимание уделяется графическому дизайну, а не проектированию цифровых интерфейсов.
6. Проектный подход. Полученные навыки последовательно используются при создании итогового проекта.
7. Формирование портфолио. В процессе обучения учащийся создает серию работ, которые могут быть собраны в цифровое портфолио.

1.6. Цель и задачи программы

Цель: изучение основ технического и графического дизайна с использованием современных ИТ-инструментов (Figma, Adobe Photoshop, Illustrator) развитие творческого и профессионального потенциала обучающихся

Задачи:

Обучающие:

- научить анализировать, развивать образное и пространственное мышление;

Обучение строится от простого к сложному: от отдельных элементов и инструментов — к созданию законченных графических работ.

1.5. Отличительные особенности программы

Данная программа является авторской разработкой педагога МБУ ДО "Центр детско-юношеского технического творчества Урус-Мартановского муниципального района" Ибрагимовой Иман Исаевны.
Новизна программы заключается в сочетании традиционных основ художественной композиции с практическим освоением современных цифровых инструментов.

Отличительные особенности:

1. Практическая направленность. Каждое занятие завершается конкретным визуальным результатом.
2. Возрастная адаптация. Профессиональные понятия переводятся на доступный детям язык.
3. Разноуровневость. Для каждого задания предусматриваются варианты стартового, базового и продвинутого уровня.
4. Освоение трех инструментов. Учащиеся получают опыт работы с Photoshop, Illustrator и Figma.
5. Отсутствие перегрузки UI/UX. Основное внимание уделяется графическому дизайну, а не проектированию цифровых интерфейсов.
6. Проектный подход. Полученные навыки последовательно используются при создании итогового проекта.
7. Формирование портфолио. В процессе обучения учащийся создает серию работ, которые могут быть собраны в цифровое портфолио.

1.6. Цель и задачи программы

Цель: изучение основ технического и графического дизайна с использованием современных ИТ-инструментов (Figma, Adobe Photoshop, Illustrator) развитие творческого и профессионального потенциала обучающихся

Задачи:

Обучающие:

- научить анализировать, развивать образное и пространственное мышление;

- познакомить с базовыми инструментами Illustrator, Figma и Photoshop;
- формирование представления о создании простых макетов (карточки, баннеры, логотипы);
- освоение основ графического дизайна (цвет, композиция, типографика);
- сформировать систему знаний, умений и навыков;
- обучить приёмам предъявления результатов проделанной работы на конференциях и конкурсах;
- обучить коммуникативным навыкам при совместной работе над проектом.

Развивающие:

- развивать познавательные потребности и способности школьников;
- развивать творческие способности, алгоритмическое и логическое мышление;
- развивать представления о возможностях применения современных компьютерных технологий в профессиональной деятельности;
- развивать внимательность и наблюдательность, прививать навыки аккуратности и точности в работе;
- повысить интеллектуальный уровень и расширить интеллектуальные навыки;
- создать мотивацию к постоянному самообразованию.

Воспитательные:

- воспитывать навыки взаимодействия при командной работе над проектом;
- воспитывать чувство ответственности за результаты деятельности;
- способствовать формированию у воспитанников культуры создания и этики представления проектов на конкурсах и в Интернете;
- сформировать осознанное отношение к выбору будущей профессии.

1.7. Категория учащихся

Программа рассчитана на детей и подростков в возрасте 11–14 лет. Группа комплектуется из обучающихся, не имеющих специальных знаний и навыков в области дизайна и работы с графическими редакторами. Зачисление осуществляется на добровольной основе по заявлению родителей (законных представителей) либо по личному желанию самого обучающегося.

1.8. Сроки реализации и объем программы

Срок реализации программы - полгода.

Объем программы- 62 часа.

1.9. Форма организации образовательной деятельности и режим занятий

Занятия проводятся в разновозрастных группах, численный состав группы – 12 человек.

Режим занятий:

Количество занятий – 2 раза в неделю по 2 часа.

Продолжительность занятий – 40 минут с 10-ти минутным перерывом.

Формы организации деятельности обучающихся на занятиях: групповая, комбинированная, индивидуальная.

1.10. Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты

Учащийся:

- проявляет интерес к творческой деятельности;
- демонстрирует самостоятельность;
- стремится к улучшению результата;
- уважительно относится к работам других;
- понимает значение авторства;
- проявляет аккуратность при работе с цифровыми материалами.

Метапредметные результаты

Учащийся:

- понимает поставленную задачу;
- умеет планировать последовательность действий;
- выбирает необходимые инструменты;
- анализирует результат;
- умеет исправлять ошибки;
- принимает обратную связь;
- может объяснить собственное решение;
- умеет представить готовую работу.

Предметные результаты

Учащийся:

- знает основные понятия графического дизайна;
- понимает основы композиции;
- знает базовые цветовые сочетания;
- понимает назначение типографики;
- различает растровую и векторную графику;
- владеет базовыми инструментами Photoshop;
- владеет базовыми инструментами Illustrator;
- знает базовые инструменты Figma;
- умеет работать со слоями;

- умеет редактировать изображение;
- умеет создавать простой коллаж;
- умеет создавать векторную иллюстрацию;
- умеет создавать простой логотип;
- умеет создавать плакат или афишу;
- умеет экспортировать готовую работу.

Раздел 2. Содержание программы

2.1. Учетно-тематический план

№	Уровень	Название модуля	Количество часов				Формы проведения контроля
			Всего	в том числе			
				теория	практика	Проектная деятельность	
1.	Начальный	Основы графического дизайна	16	8	8	2	Защита проекта.
2.	Базовый	Инструменты Figma	6	2	4	2	Защита проекта.
3.	Углубленный	Инструменты Illustrator и Photoshop	40	20	20	2	Защита проекта.
Итого			62	30	32	6	

2.2. Содержание учебно-тематического плана программы

Модуль 1. Основы графического дизайна

Тема 1. Что такое графический дизайн. Профессия дизайнера

Теория: Понятие графического дизайна. Где встречается дизайн в жизни. Плакат, логотип, упаковка, иллюстрация, открытка, обложка. Знакомство с профессией графического дизайнера.

Практика: Создание визуальной композиции «Я и мои интересы».

Тема 2. Композиция: форма, размер, равновесие

Теория: Форма, размер, расположение объектов, симметрия, асимметрия, равновесие.

Практика: Создание композиции из геометрических объектов.

Тема 3. Цвет и цветовые сочетания

Теория: Цветовой круг. Основные, дополнительные, теплые и холодные цвета. Контраст.

Практика: Создание трех цветовых палитр и плаката на основе одной из них.

Тема 4. Шрифт и типографика

Теория: Шрифт как элемент графики. Размер, начертание, контраст, выравнивание.

Практика: Создание типографической композиции.

Тема 5. Визуальная иерархия и акценты

Теория: Что человек замечает первым. Главный и второстепенный элемент. Размер, цвет и расположение как инструменты привлечения внимания.

Практика: Создание плаката с одним главным визуальным акцентом.

Тема 6. Работа с изображениями и авторскими материалами

Теория: Растровое изображение. Размер и разрешение. Форматы JPG, PNG, SVG. Понятие авторского материала и авторских прав.

Практика: Подбор и подготовка изображений для будущей графической работы.

Тема 7. Создание простой графической композиции

Теория: Объединение формы, цвета, изображения и текста.

Практика: Создание тематической композиции.

Тема 8. Мини-проект «Мой первый дизайн»

Учащийся создает небольшой графический проект на свободную или предложенную тему.

Варианты: открытка, постер, обложка, афиша, мотивационный плакат.

Модуль 2. Основы работы с Figma

Тема 9. Знакомство с Figma

Теория: Назначение Figma. Рабочая область. Фрейм. Фигуры. Текст. Изображения.

Практика: Создание простой композиции.

Тема 10. Графическая композиция в Figma

Теория: Выравнивание объектов, сетка, работа со слоями, группировка.

Практика: Создание постера или открытки.

Тема 11. Создание визуального материала в Figma

Практика: Создание законченного графического материала.

Варианты: афиша; открытка, обложка, карточка, постер, информационный плакат.

Модуль 3. Работа графических редакторов Illustrator и Photoshop

Тема 12. Знакомство с Photoshop

Теория: Растровая графика. Рабочая область Photoshop. Панели и инструменты.

Практика: Создание документа, работа с изображением, сохранение проекта.

Тема 13. Слои, группы и порядок объектов

Теория: Понятие слоя. Порядок объектов. Группы.

Практика: Создание многослойной композиции.

Тема 14. Выделение и вырезание объектов

Теория: Назначение выделения. Основные способы выделения объектов.

Практика: Удаление фона и размещение объекта на новом фоне.

Тема 15. Маски слоя

Теория: Принцип работы маски.

Практика: Скрытие и открытие частей изображения с помощью маски.

Тема 16. Работа с цветом и коррекция изображения

Теория: Яркость, контраст, насыщенность, цветовой баланс.

Практика: Обработка одной фотографии в нескольких вариантах.

Тема 17. Текст и простая типографика в Photoshop

Теория: Инструмент «Текст». Размер, цвет, начертание, расположение.

Практика: Создание рекламной карточки или небольшой афиши.

Тема 18. Коллаж: объединяем несколько изображений

Теория: Принцип коллажа. Масштаб, перспектива, цветовая совместимость.

Практика: Коллаж на предложенную тему.

Тема 19. Ретушь и простая обработка фотографий

Теория: Основы аккуратной коррекции изображения. Удаление небольших визуальных недостатков.

Практика: Базовая обработка фотографии.

Основной акцент — не на профессиональной beauty-ретуши, а на понимании возможностей редактора.

Тема 20. Создание постера

Теория: Плакат как средство визуальной коммуникации. Композиция, изображение, заголовок.

Практика: Создание постера на выбранную тему.

Тема 21. Проект в Photoshop «Афиша события»

Учащийся создает полноценную афишу.

Темы: концерт, фестиваль, выставка, школьное мероприятие, спортивное событие, кинопоказ, творческий фестиваль - **итог:** готовая афиша.

Тема 22. Знакомство с Illustrator. Векторная графика

Теория: Понятие вектора. Отличие векторной графики от растровой.

Практика: Создание простого изображения из геометрических объектов.

Тема 23. Фигуры и инструменты рисования

Теория: Прямоугольник, эллипс, многоугольник, линия.

Практика: Создание изображения из простых фигур.

Задание: **«Персонаж из геометрических фигур».**

Тема 24. Контуры и работа с объектами

Теория: Контур, узловые точки, изменение формы объекта.

Практика: Создание собственного простого графического объекта.

Тема 25. Цвет, заливки и обводки

Теория: Fill и Stroke. Толщина обводки. Цветовые сочетания.

Практика: Создание цветной векторной иллюстрации.

Тема 26. Градиенты и визуальные эффекты

Теория: Линейный и радиальный градиент. Возможности визуального выделения объектов.

Практика: Создание декоративной композиции с использованием градиентов.

Тема 27. Работа с текстом и шрифтовыми композициями

Теория: Текст в Illustrator. Размер, начертание, расположение.

Практика: Создание типографического постера.

Тема 28. Создание персонажа или маскота

Теория: Силуэт, характер, цвет, выразительность формы.

Практика: Разработка простого персонажа.

Тема 29. Создание логотипа и фирменного знака

Теория: Понятие логотипа, знака и символа. Простота и узнаваемость.

Практика: Разработка логотипа для вымышленного проекта.

Тема 30. Проект «Логотип и фирменный стиль»

Учащийся создает:

- название;
- логотип;

- цветовую палитру;
- дополнительные графические элементы.

Продвинутый уровень может включать:

- несколько вариантов логотипа;
- паттерн;
- дополнительный графический знак;
- применение логотипа на плакате или карточке.

Тема 31. Итоговый проект «Мой дизайн-проект»

Учащийся самостоятельно выбирает направление итоговой работы.

Варианты:

1. Афиша.
2. Плакат.
3. Обложка книги.
4. Иллюстрация.
5. Коллаж.
6. Логотип и фирменный знак.
7. Персонаж/маскот.
8. Серия открыток.
9. Серия из 2–3 графических работ.

Раздел 3. Форма аттестации и оценочные материал

Виды контроля:

Вводный контроль: проводится в первые дни обучения. Позволяет выявить исходный уровень подготовки обучающихся, их мотивацию, индивидуальные вкусы и интересы в сфере дизайна. Используются формы контроля: устный опрос; анкетирование; собеседование с обучающимися и родителями.

Текущий контроль: наблюдение за выполнением приёмов и методов работы в графических редакторах; отслеживание активности обучающихся при выполнении ими практических и творческих заданий (макеты, баннеры, логотипы и др.).

Промежуточный контроль: проверка усвоения теоретического материала и практических навыков (например, работа с цветом, композицией, инструментами Illustrator, Figma и Photoshop), позволяющая определить готовность к переходу на следующий уровень.

Итоговый контроль: проводится по окончании обучения с целью выявления уровня сформированности знаний и практических умений в области дизайна. Включает проверку теоретической базы, выполнение практических заданий и защиту итогового проекта.

Формы итоговой аттестации: самостоятельные практические работы, тестирование, защита индивидуального или группового проекта, участие в конкурсах или выставках.

Методы и формы отслеживания результативности обучения и воспитания:

Методы:

- открытое педагогическое наблюдение;
- оценка практических работ обучающихся (макеты, баннеры, логотипы, обложки и т.д.);
- фиксация результативности проектной деятельности.

Формы:

- наблюдение, опрос, практическая и проектная работа;
- участие в конкурсах по дизайну.

Критерии оценки достижения планируемых результатов программы

На основании планируемых результатов разработана оценочная шкала (от 1 до 10 баллов). К концу обучения педагог определяет уровень освоения программы каждым обучающимся, фиксируя результаты в таблице и отслеживая динамику развития.

1. Низкий уровень. Обучающийся слабо ориентируется в основных понятиях дизайна, неуверенно работает в графических редакторах, затрудняется в подборе цветовых решений и композиции. Работы не отличаются аккуратностью и завершенностью. Творческая инициатива проявляется редко, ошибки исправляются только при помощи педагога.

2. Средний уровень. Обучающийся уверенно выполняет базовые операции в Illustrator, Figma и Photoshop, понимает основы композиции и цветовых сочетаний, но допускает ошибки в деталях. Работу выполняет охотно, но самостоятельность при исправлении ошибок ограничена. Творческий подход проявляется не всегда, однако при поддержке педагога обучающийся способен создавать полноценные работы.

3. Высокий уровень. Обучающийся свободно ориентируется в инструментах Illustrator, Figma и Photoshop, уверенно применяет знания по композиции, цвету и типографии. Работы отличаются аккуратностью, оригинальностью и завершенностью. Проявляет инициативу, творческий

подход, способен самостоятельно разрабатывать проекты, а также помогать другим.

Раздел 4. Комплекс организационно - педагогических условий

4.1. Материально-техническое обеспечение программы

1. Учебный кабинет, оснащённый столами и стульями для индивидуальной и групповой работы.
2. Персональные компьютеры или ноутбуки (не ниже среднего уровня производительности).
3. Проектор или интерактивная панель для демонстрации учебного материала.
4. Программное обеспечение: Figma (онлайн-доступ), Adobe Photoshop, Illustrator.
5. Подключение к интернету для работы с онлайн-сервисами и облачными проектами.

Дидактическое обеспечение:

- Наглядные пособия по графическому дизайну (цвет, шрифты, композиция).
- Иллюстрационный материал: примеры макетов, логотипов, баннеров, интерфейсов.
- Учебные презентации и методические материалы.
- Доступ к онлайн-библиотеке с современными примерами дизайна и руководствами.

4.2. Кадровое обеспечение программы

Программа может быть реализована одним педагогом дополнительного образования, имеющим среднее специальное или высшее образование, обладающим знаниями в области графического дизайна, имеющие практические навыки организации интерактивной и проектной деятельности детей.

4.3. Учебно-методическое обеспечение

Название учебной темы	Формы занятий	Название и форма методического материала	Методы и приемы организации учебно-воспитательного процесса
Модуль 1. Основы графического дизайна			
Что такое графический дизайн. Профессия дизайнера	Ознакомление. Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.

Композиция: форма, размер, равновесие	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
Цвет и цветовые сочетания	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
Шрифт и типографика	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
Визуальная иерархия и акценты	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практический методы обучения.
Работа с изображениями и авторскими материалами	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
Создание простой графической композиции	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
Мини-проект «Мой первый дизайн»	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
Модуль 2. Основы работы с Figma			
Знакомство с Figma	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
Графическая композиция в Figma	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.

Создание визуального материала в Figma	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
Модуль 3. Работа графических редакторов Illustrator и Photoshop			
Знакомство с Photoshop	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
Слои, группы и порядок объектов	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
Выделение и вырезание объектов	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
Маски слоя	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
Работа с цветом и коррекция изображения	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
Текст и простая типографика в Photoshop	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
Коллаж: объединяем несколько изображений	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
Ретушь и простая обработка фотографий	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
Создание постера	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный,

	работа.		практические методы обучения.
Проект в Photoshop «Афиша события»	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
Знакомство с Illustrator. Векторная графика	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
Фигуры и инструменты рисования	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
Контуры и работа с объектами	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
Цвет, заливки и обводки	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
Градиенты и визуальные эффекты	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
Работа с текстом и шрифтовыми композициями	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
Создание персонажа или маскота	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
Создание логотипа и фирменного знака	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
Проект «Логотип и фирменный стиль»	Групповая. Теоретическая	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный,

	подготовка. Практическая работа.		практические методы обучения.
Итоговый проект «Мой дизайн-проект»	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядное пособие. Раздаточный материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.

Список литературы

Список литературы для педагога:

1. Лебедев А. В. Ководство: книги о дизайне. — М.: Студия Артемия Лебедева, 2021. — 320 с.
2. Самара Т. Дизайн: принципы и практика. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. — 336 с.
3. Графический дизайн для подростков [Электронный ресурс] — Режим доступа: https://pixel.study/
4. Figma: разбираемся с нуля вместе с профессиональным дизайнером [Электронный ресурс] — Режим доступа: https://hi-tech.mail.ru/review/124246-figma/
5. Официальный сайт Adobe Photoshop [Электронный ресурс] — Режим доступа: https://photoshop.softzine.net/
6. Прикладной дизайн и проекты [Электронный ресурс] — Режим доступа: https://spravochnick.ru/

Список литературы для обучающихся и родителей:

1. Adobe. Adobe Photoshop. Официальный учебный курс. — СПб.: Питер, 2021. — 480 с.
2. Кантор К. Графический дизайн. Новый взгляд. — М.: АСТ, 2019. — 304 с.
3. Figma. Справочный центр [Электронный ресурс] — Режим доступа: https://help.figma.com/hc/ru
4. Adobe. Adobe Photoshop Help \[Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://helpx.adobe.com/ru/photoshop

приложение № 1

Календарный учебный график
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
технической направленности объединения
«Графический дизайн»
№___1___ - группа

№ п/п		Планируемая дата	Фактическая дата	Время проведения занятия	Форма занятия	К-во час	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
	Модуль 1. Основы графического дизайна								
1		14.09.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Что такое графический дизайн. Профессия дизайнера	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Ознакомление, опрос, наблюдение.
2		16.09.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Композиция: форма, размер, равновесие	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.
3		21.09.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Цвет и цветовые сочетания	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.
4		23.09.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Шрифт и типографика	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.

5		28.09.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Визуальная иерархия и акценты	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.
6		30.09.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Работа с изображениями и авторскими материалами	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.
7		05.10.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Создание простой графической композиции	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.
8		07.10.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Мини-проект «Мой первый дизайн»	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.
	Модуль 2. Основы работы с Figma								
9		12.10.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Знакомство с Figma	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.
10		14.10.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Графическая композиция в Figma	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.

11		19.10.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Создание визуального материала в Figma	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.
	Модуль 3. Работа графических редакторов Illustrator и Photoshop								
12		21.10.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Знакомство с Photoshop	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.
13		26.10.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Слои, группы и порядок объектов	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.
14		28.10.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Выделение и вырезание объектов	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.
15		02.11.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Маски слоя	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.
16		09.11.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Работа с цветом и коррекция изображения	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.

17		11.11.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Текст и простая типографика в Photoshop	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.
18		16.11.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Коллаж: объединяем несколько изображений	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.
19		18.11.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Ретушь и простая обработка фотографий	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.
20		23.11.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Создание постера	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.
21		25.11.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Проект в Photoshop «Афиша события»	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.
22		30.11.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Знакомство с Illustrator. Векторная графика	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.
23		02.12.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Фигуры и инструменты рисования	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.

24		07.12.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Контуры и работа с объектами	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.
25		09.12.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Цвет, заливки и обводки	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.
26		14.12.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Градиенты и визуальные эффекты	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.
27		16.12.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Работа с текстом и шрифтовыми композициями	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.
28		21.12.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Создание персонажа или маскота	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.
29		23.12.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Создание логотипа и фирменного знака	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.
30		28.12.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Проект «Логотип и фирменный стиль»	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.

31		30.12.26		14:00-14:40 14:50-15:30	Комб.	2	Итоговый проект «Мой дизайн-проект»	МБУ ДО «ЦДЮТТ» каб. № 7	Опрос, наблюдение, практика.

Пояснительная записка

1.	**Направленность** общеобразовательной общеразвивающей программы	Техническая
2.	**Вид** общеобразовательной общеразвивающей программы	Краткосрочная
3.	**Уровень** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	Разноуровневый
4.	**Цель** общеобразовательной общеразвивающей программы	Изучение основ технического и графического дизайна с использованием современных ИТ-инструментов (Figma, Adobe Photoshop, Illustrator) развития творческого и профессионального потенциала обучающихся, подготовки их к успешному будущему трудоустройству и участию в олимпиадах и конкурсах.
5.	**Задачи** общеобразовательной общеразвивающей программы	***Обучающие:*** – научить анализировать, развивать образное и пространственное мышление; – познакомить с базовыми инструментами Illustrator, Figma и Photoshop; – формирование представления о создании простых макетов (карточки, баннеры, логотипы); – освоение основ графического дизайна (цвет, композиция, типографика); – сформировать систему знаний, умений и навыков; – обучить приёмам предъявления результатов проделанной работы на конференциях и конкурсах; – обучить коммуникативным навыкам при совместной работе над проектом. ***Развивающие:*** – развивать познавательные потребности и способности школьников; – развивать творческие способности, алгоритмическое и логическое мышление; – развивать представления о возможностях применения современных компьютерных технологий в профессиональной деятельности; – развивать внимательность и наблюдательность, прививать навыки аккуратности и точности в работе;

		– повысить интеллектуальный уровень и расширить интеллектуальные навыки; – создать мотивацию к постоянному самообразованию. ***Воспитательные:*** – воспитывать навыки взаимодействия при командной работе над проектом; – воспитывать чувство ответственности за результаты деятельности; – способствовать формированию у воспитанников культуры создания и этики представления проектов на конкурсах и в Интернете; – сформировать осознанное отношение к выбору будущей профессии.
6.	**Режим занятий**	2 раза в неделю по 2 часа, продолжительность 40 минут с 10-ти минутным перерывом
7.	**Формы занятий**	комбинированная
8.	**Планируемые результаты** освоения программы	**Личностные результаты** Учащийся: проявляет интерес к творческой деятельности; демонстрирует самостоятельность; стремится к улучшению результата; уважительно относится к работам других; понимает значение авторства; проявляет аккуратность при работе с цифровыми материалами. **Метапредметные результаты** Учащийся: понимает поставленную задачу; умеет планировать последовательность действий; выбирает необходимые инструменты; анализирует результат; умеет исправлять ошибки; принимает обратную связь; может объяснить собственное решение; умеет представить готовую работу. **Предметные результаты** Учащийся: знает основные понятия графического дизайна; понимает основы композиции; знает базовые цветовые сочетания; понимает назначение типографики; различает растровую и векторную графику; владеет базовыми инструментами Photoshop; владеет базовыми инструментами Illustrator; знает базовые инструменты Figma; умеет работать со слоями; умеет редактировать

		изображение; умеет создавать простой коллаж; умеет создавать векторную иллюстрацию; умеет создавать простой логотип; умеет создавать плакат или афишу; умеет экспортировать готовую работу.

Учебный план

№	Уровень	Название модуля	Количество часов				Формы проведения контроля
			Всего	в том числе			
				теория	практика	Проектная деятельность	
4.	Начальный	Основы графического дизайна	16	8	8	2	Защита проекта.
5.	Базовый	Инструменты Figma	6	2	4	2	Защита проекта.

6.	**Углубленный**	Инструменты Illustrator и Photoshop	**40**	20	20	2	Защита проекта.
Итого			**62**	30	32	6	

Приложение 3

Матрица дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Уровни	**Критерии**	**Формы и методы диагностики**	**Методы и педагогические технологии**	**Результаты**	**Методическая копилка дифференцированных заданий**
Начальный	*Предметные:* базовые основы в сфере графического дизайна; освоение ключевыми инструментами Illustrator, Figma и Photoshop	Наблюдение, опрос, практическая работа, анализ практических работ, организация самостоятельного выбора, индивидуальная работа под руководством педагога.	Наглядно-практический, словесный, уровневая дифференциация.	*Предметные:* освоение базовых основ в сфере графического дизайна; знакомство с базовыми инструментами Illustrator, Figma и Photoshop; формирование представления о создании простых макетов (карточки, баннеры, логотипы).	Дифференцированные задания. Одно и то же задание может быть выполнено в нескольких уровнях: репродуктивном (с подсказкой), репродуктивном (самостоятельно) и творческом Свободный выбор каждого обучающегося из предложенного.
	Метапредметные: Умение оценивать правильность, самостоятельно контролировать выполнение технологической последовательности; организованность; общительность;	Тестирование, наблюдение, анкетирование, педагогический анализ	Технология оценивания, проблемно диалогическая технология	*Метапредметные* Формирование самостоятельного успешного усвоения обучающимися новых знаний, познавательных, коммуникативных действий.	

	самостоятельность; *Личностные:* Формирование нравственных качеств личности; развитие навыков сотрудничества; формирование устойчивого познавательного интереса.			*Личностные:* Способность к оценке своих поступков и действий других учащихся с точки зрения соблюдения/нарушения моральных норм поведения. Проявление стремления к самостоятельной работе.	
Базовый	Предметные: освоение прикладных задач: создание маркетинговых карточек, баннеров, постеров; выполнение первых проектных заданий с опорой на наставника.	Целенаправленное наблюдение, опрос, практическая работа, анализ практических работ, организация самостоятельного выбора, индивидуальная опрос.	Технология оценивания, проблемно-диалогическая технология	Предметные: Знание программного материала. Владение полученными знаниями.	Творческое задание: Индивидуальный проект; Групповой проект.
	Метапредметные: Способность самостоятельно организовывать процесс работы и учебы, взаимодействовать с товарищами,	Тестирование, наблюдение, педагогический анализ		Метапредметные: Умение распределять работу в команде, умение выслушать друг друга, организация и планирование работы, навыки соблюдения в	

	эффективно распределять и использовать время. Организованность; Общительность; Самостоятельность; Инициативность.			процессе деятельности правил безопасности.	
	Личностные: Сформированность внутренней позиции обучающегося - принятие и освоение новой социальной роли; система ценностных отношений обучающихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу и его результатам.			Личностные: Развитие доверия и способности к пониманию и сопереживанию чувствам других людей. Проявление стремления к самостоятельной работе. Самостоятельная подготовка к соревнованиям игра-практикам, стремление к получению высокого результата	
Углубленный	*Предметные:*	Целенаправленное наблюдение, опрос,	Наглядно-практический,	*Предметные:*	Реализация проекта: Индивидуальный

	участие в олимпиадах и конкурсах, выполнение заданий; подготовка и защита командных и индивидуальных проектов; формирование профессионального портфолио (8–12 кейсов) как основы для будущего трудоустройства.	практическая работа, анализ практических работ, организация самостоятельного выбора, индивидуальный анализ обучающегося	словесный, уровневая дифференциация	Углубленные знания, практические умения и навыки, предусмотренные программой; Творческие и технические навыки; Умение составлять техническую карту проекта, представлять его на конференциях смотрах, соревнованиях.	проект; Групповой проект.
	Метапредметные: умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;	Логические и проблемные задания, творческие задания; наблюдение, анкетирование, педагогический анализ	Технологический; Проективный; Метод генерирования идей (мозговой штурм).	*Метапредметные:* Способность к постановке задачи и оценке необходимых ресурсов для ее решения. Планирование проектной деятельности, оценка результата. Исследовательский подход к решению задач, поиск аналогов, анализ существующих решений.	

	умение грамотно письменно формулировать свои мысли; умение генерировать идеи указанными методами;				
	Личностные: Развитие самоуважения и способности адекватно оценивать себя и свои достижения, умение видеть свои достоинства и недостатки, уважать себя и других.			Личностные: Способность к оценке своих поступков и действий других людей с точки зрения соблюдения или нарушения моральной нормы.	

	умение грамотно письменно формулировать свои мысли; умение генерировать идеи указанными методами;				
	Личностные: Развитие самоуважения и способности адекватно оценивать себя и свои достижения, умение видеть свои достоинства и недостатки, уважать себя и других.			Личностные: Способность к оценке своих поступков и действий других людей с точки зрения соблюдения или нарушения моральной нормы.	

Приложение №4

Общие параметры критериев педагогической оценки по мониторингу освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический дизайн»

Оценка по 10-балльной шкале

Входной контроль		Теоретические задания. Тестирование. Собеседование.	0-3	Теоретические знания отсутствуют. Обучающийся никогда не занимался данным видом деятельности.
			4-6	Обучающийся имеет минимальные представления по выбранному направлению «Графический дизайн».
			7-10	Обучающийся имеет широкие представления по выбранному направлению «Графический дизайн». На определенном уровне владеет данным видом деятельности.
		Практические навыки. Контрольные задания.	0-3	Полное отсутствие практических навыков.
			4-6	Навыки находятся в начальной стадии формирования.
			7-10	У обучающегося сформированные определенные навыки.

		Личностное развитие. Наблюдение. Собеседование.	0-3	Отсутствие заинтересованности.
			4-6	Проявление частичного интереса к выбранному направлению.
			7-10	Обучающемуся интересен творческий процесс и результат этого процесса.
Промежуточный контроль		Теоретические задания. Тестирование	0-3	Обучающемуся плохо дается усвоение теоретических знаний по графическому дизайну, по следующим причинам: нерегулярное посещение занятий, отсутствие заинтересованности, склонность к другим видам творчества, проблемы в семье.
			4-6	Обучающемуся усвоение теоретических знаний дается на базовом уровне. Более углубленное изучение предмета дается с трудом и требует дополнительных консультаций.
			7-10	Обучающемуся хорошо дается усвоение знаний по графическому дизайну, включая углубленное изучение на каждом этапе выполнения заданий.
		Практические навыки. Контрольные задания.	0-3	Обучающемуся плохо дается усвоение практических навыков по следующим причинам: нерегулярное посещение занятий, неаккуратность в выполнении заданий, невнимательность на занятиях, неумение сосредоточиться на определенных этапах выполнения задания, неумение выстраивать последовательность своих действий при выполнении задания.
			4-6	Практические навыки находятся на хорошем базовом уровне. Для улучшения навыков необходимы более частые консультации на каждом этапе выполнения задания.
			7-10	Обучающийся хорошо и четко выполняет практические задания в соответствии с образовательной программой объединения.
		Личностное развитие. Наблюдение. Собеседование.	0-3	Обучающийся проявляет некоторый интерес к данному предмету, однако, не достаточный, чтобы изучить программу хотя бы на базовом уровне.
			4-6	У обучающегося есть определенный интерес к данному виду творчества, но при возникающих затруднениях или более сложных заданиях интерес угасает.

			7-10	Обучающемуся интересен процесс обучения и результаты этого процесса. Активное желание участвовать в проектной деятельности, соревнованиях, состязаниях и т.д.
Итоговый контроль		Теоретические задания. Тестирование.	0-3	Обучающийся не усвоил (или усвоил только на начальном этапе) теоретические знания по направлению графического дизайна.
			4-6	Обучающийся усвоил базовые теоретические знания.
			7-10	Обучающийся полностью усвоил теоретические знания в соответствии с программой данного объединения.
		Практические навыки. Контрольные задания.	0-3	Обучающийся не усвоил (или усвоил частично) практические навыки на базовом уровне.
			4-6	Обучающийся усвоил практические навыки на базовом уровне.
			7-10	Обучающийся полностью усвоил практические навыки по образовательной программе.
		Личностное развитие. Наблюдение. Собеседование.	0-3	Обучающийся не заинтересован в продолжении обучения по данному виду творчества.
			4-6	Обучающийся заинтересован в получении итоговых результатов, но не уверен в продолжении обучения.
			7-10	Обучающийся заинтересован в продолжение обучения и в том, чтобы выйти на более высокий уровень, как в теоретических, так и в практических знаниях по данному виду творчества.

50% - минимальный уровень усвоения

50%-80% -базовый уровень усвоения

80%-100% - максимальный уровень усвоения

Приложение №5

Индивидуальная карточка учета результатов обучающегося
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Графический дизайн»

ФИО ПДО _____
ФИО обучающегося _____
Возраст обучающегося _____ группа №_____ дата начала наблюдения_____

№	Показатели	Баллы 1-10				Примечание
		начальный уровень	базовый уровень	углубленный уровень	конец полугодия	
1.	**Теоретическая подготовка**					
1.1.	Теоретические знания					
1.2.	Владение специальной терминологией					
2.	**Практическая подготовка**					
2.1.	Практические умения и навыки, предусмотренные программой:					
2.2.	Владение специальным оборудованием и оснащением					
2.3.	Творческие навыки					

3.	**Общеучебные умения и навыки**					
3.1.	Учебно-интеллектуальные умения:					
а) подбирать и анализировать специальную литературу						
б) пользоваться компьютерными источниками информации						
в) осуществлять учебно-исследовательскую работу						
3.2.	Учебно-коммуникативные умения:					
а) слушать и слышать педагога						
б) выступать перед аудиторией						
в) вести полемику, участвовать в дискуссии						
3.3.	Учебно-организационные умения и навыки:					
а) умение организовать своё рабочее (учебное) место						
б) навыки соблюдения правил безопасности в процессе деятельности						
в) умение аккуратно выполнять работу						
4.	**Предметные достижения:**					
4.1.	На уровне МБУ ДО «ЦДЮТТ»					
4.2.	На муниципальном уровне					
4.3.	На региональном и межрегиональном уровне					
4.4.	На всероссийском уровне					
4.5.	На международном уровне					
Итого						

Приложение № 6

Характеристика деятельности по освоению предметного содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Робототехника»

Название уровня		НАЧАЛЬНЫЙ	БАЗОВЫЙ	УГЛУБЛЕННЫЙ
Способ выполнения деятельности		Репродуктивный	Продуктивный	Творческий
Метод исполнения деятельности		С подсказкой, по образцу, по опорной схеме	По памяти, по аналогии	Исследовательский
Основные предметные умения и компетенции обучающегося		Освоение основами проектной деятельности, умению применять полученные знания.	Умение самостоятельно решать задачи в измененных условиях, работать с различными источниками информации, технологическими картами, разрабатывать проекты.	Креативность в выполнении практических заданий, решение задачи по новому алгоритму, который еще не использовался на занятиях, либо выполнить новое задание самостоятельно, применив необычный, оригинальный подход. Уметь обрабатывать информацию из различных источников.
Деятельность учащегося		Актуализация знаний. Воспроизведение знаний и способов действий по образцам, показанным другими.	Восприятие знаний и осознание проблемы. Внимание	Самостоятельная разработка и выполнение творческих проектов. (умения выполнить и

		Произвольное и непроизвольное запоминание (в зависимости от характера задания).	к последовательности и контролю над степенью реализации задуманного. Мысленное прогнозирование очередных шагов изготовления изделия. Запоминание (в значительной степени непроизвольное).	оформить эскизы, умения привлечь помощников, презентовать свою работу и т.п.) Самоконтроль в процессе выполнения и самопроверка его результатов. Преобладание непроизвольного запоминания материала, связанного с заданием.
Деятельность ПДО		Составление и предъявление задания на воспроизведение знаний и способов умственной и практической деятельности. Руководство и контроль за выполнением.	Постановка проблемы и реализация ее по этапам.	Создание условий для выявления, реализации и осмысления познавательного интереса, образовательной мотивации, построение и реализации индивидуальных образовательных маршрутов. Составление и предъявление заданий познавательного и практического характера на выполнение работы. Сотворчество педагога и обучающегося.

Приложение №7

Правила выбора темы

Способы решения проблем начинающими исследователями во многом зависят от выбранной темы. Надо помочь детям найти все пути, ведущие к достижению цели, выделить общепринятые, общеизвестные и нестандартные, альтернативные; сделать выбор, оценив эффективность каждого способа.

Правило 1. *Тема должна быть интересна обучающемуся, должна увлекать его.* Исследовательская работа эффективна только на добровольной основе. Тема, навязанная обучающемуся, какой бы важной она ни казалась взрослым, не даст должного эффекта.

Правило 2. *Тема должна быть выполнима, решение ее должно быть полезно участникам исследования.* Натолкнуть ребенка на ту идею, в которой он максимально реализуется как исследователь, раскроет лучшие стороны своего интеллекта, получит новые полезные знания, умения и навыки, – сложная, но необходимая задача для педагога.

Правило 3. *Тема должна быть оригинальной с элементами неожиданности, необычности.* Оригинальность следует понимать как способность нестандартно смотреть на традиционные предметы и явления.

Правило 4. *Тема должна быть такой, чтобы работа могла быть выполнена относительно быстро.* Способность долго концентрировать собственное внимание на одном объекте, т.е. долговременно, целеустремленно работать в одном направлении, у школьника ограниченна.

Правило 5. *Тема должна быть доступной.* Она должна соответствовать возрастным особенностям детей. Это касается не только выбора темы исследования, но и формулировки и отбора материала для ее решения. Одна и та же проблема может решаться разными возрастными группами на различных этапах обучения.

Правило 6. *Сочетание желаний и возможностей.* Выбирая тему, ПДО должен учесть наличие требуемых средств и материалов – исследовательской базы. Ее отсутствие, невозможность собрать необходимые данные обычно приводят к поверхностному решению, порождают "пустословие". Это мешает развитию критического мышления, основанного на доказательном исследовании и надежных знаниях.

Правило 7. *С выбором темы не стоит затягивать.* Большинство обучающихся не имеют постоянных пристрастий, их интересы ситуативны. Поэтому, выбирая тему, действовать следует быстро, пока интерес не угас.

Приложение №8

Перечень критериев оценивания проектов

1. Постановка цели, планирование путей ее достижения.
2. Постановка и обоснование проблемы проекта.
3. Глубина раскрытия темы проекта.
4. Разнообразие источников информации, целесообразность их использования.
5. Соответствие выбранных способов работы цели и содержанию проекта.
6. Анализ хода работы, выводы и перспективы.
7. Личная заинтересованность автора, творческий подход к работе.
8. Соответствие требованиям оформления письменной части.
9. Качество проведения презентации.
10. Качество проектного продукта.