

Администрация муниципального округа города Кировска
с подведомственной территорией Мурманской области

МУНИЦИПАЛЬНАЯ АВТОНОМНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «ХИБИНЫ» ГОРОДА КИРОВСКА»

Принята на заседании
педагогического совета
от «15» мая 2025 г.
Протокол № 3



УТВЕРЖДАЮ
Директор МАОДО ЦДТ «Хибины»
Е.В. Караваева
«16» мая 2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности

«Основы графического дизайна»

Возраст обучающихся: 10-12 лет
Срок реализации программы: 1 год (144 часа)

Автор составитель:
Петрович Анастасия Юрьевна,
педагог дополнительного образования

г. Кировск
2025 год

ОГЛАВЛЕНИЕ

I. КОМПЛЕКС ОСНОВЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ	3
 1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
 1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ	5
 1.3 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	6
 1.3.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН	6
 1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	10
II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	12
 2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	12
 2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	12
 2.3 ФОРМА КОНТРОЛЯ	13
 2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	13
 2.5 КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	16
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	18
ПРИЛОЖЕНИЕ 1 – КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК ПРОГРАММЫ «ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА»	1
ПРИЛОЖЕНИЕ 2 ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ НА 2025-2026 УЧЕБНЫЙ ГОД	7

I. КОМПЛЕКС ОСНОВЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная обще развивающая программа «Основы графического дизайна» ориентирована на учащихся средней и старшей школы и была создана с целью повышения интереса к информационным технологиям, развитию творческого потенциала в области компьютерной графики и дизайна, а также с целью выявления и стимулирования дальнейшего профессионального интереса среди обучающихся.

Программа предполагает изучение основ графического дизайна через выполнение большого количества упражнений, выполняемых средствами компьютерной графики. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальные темпы выполнения.

Настоящая программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- 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»;
- Распоряжения Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р
«Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Минобрнауки России №882, Минпросвещения России №391 от 05.08.2020 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ» (вместе с «Порядком организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»);
- Приказа Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных обще развивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Методических рекомендаций по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 № Р-5);
- Методические рекомендации по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28 августа 2015 года №АК- 2563/05 «О методических рекомендациях»;
- Государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (Утверждена Постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (ред. от 22.02.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения,

отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;

– Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

– Паспорта национального проекта «Образование» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16);

– Положение о структуре, порядке разработки и утверждения дополнительных общеразвивающих образовательных программ МАОДО «ЦДТ «Хибины» г. Кировска.

Направленность программы – техническая.

Уровень программы – базовый

Тип программы: дополнительная общеразвивающая

Актуальность программы

Программа создана для удовлетворения познавательных интересов учащихся, расширения имеющихся знаний и умений в области информатики и информационно-коммуникативных технологиях. Графический дизайн в современном мире становится одним из наиболее распространённых и актуальных направлений, а также является неотъемлемой частью нынешней жизни. Он актуален в кинематографе, играх, проектах разной направленности и образования. Графика применяется ко всему визуальному, начиная от дорожных знаков и иконок приложений до технических схем и программ. В связи с распространённостью направления каждый человек в рамках общего развития должен быть знаком с основами графического дизайна в независимости от профессии и ее направленности. Программа подойдет для освоения профессии будущего, а также для общего развития личности ребенка.

Отличительной особенностью программы является то, что она не дублирует общеобразовательные программы в области информатики. Программа направлена на развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся.

Новизна данной программы в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры и вкуса к актуальной графике. Программа ориентирована на изучение профессиональной графической компьютерной программы Figma и растровой графической программы Krita.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в том, что она предоставляет учащимся возможность освоения графических редакторов как инструмента самовыражения. В ходе реализации происходит формирование и систематизация технических знаний, развитие творческих способностей, воспитание творческой личности.

Адресат программы. Программа адресована подросткам от 10 до 12 лет. Программа будет интересна и полезна тем, кто проявляет интерес в области графического дизайна, современных компьютерных технологий, а также искусства. Программа дает возможность совместить процессы воспитания личности и изучения в области технологий, применить полученные знания на практике.

Объем программы – 144 часа.

Срок освоения программы: 9 месяцев.

Предусматривается возможность завершения занятий на любой ступени и добор на любой уровень на основе входящей контроля. Допускается возможность проведения дистанционных занятий.

Режим занятий: Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа (академический час длится 45 минут) с перерывом в 10 минут. Режим занятий

соответствует требованиям СанПиН. Соблюдаются режим проветривания помещений, санитарное содержание помещений и площадок проведения занятий.

Формы организации образовательного процесса:

Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия.

Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Технологии и формы обучения:

- теоретические занятия;
- практические занятия;
- свободное творчество.

Содержание практических работ и виды проектов могут уточняться, в зависимости от наклонностей обучающихся, наличия материалов, средств и др.

Знания и умения, приобретенные в результате освоения программы, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области графического дизайна и современных компьютерных технологий.

Учебные занятия предусматривают особое внимание соблюдению учащимися правил безопасности труда, противопожарных мероприятий, выполнению экологических требований.

Программа ориентирована на большой объем практических работ с использованием ПК (оснащёнными графическими редакторами) по всем изучаемым разделам и предназначена для обучения обучающихся в учреждениях дополнительного образования, оснащенных кабинетом вычислительной техники.

Методы организации образовательного процесса:

- словесные: объяснение, рассказ, чтение, опрос, инструктаж, эвристическая беседа, дискуссия, консультация, диалог;
- наглядно-демонстрационные: показ, демонстрация образцов, иллюстраций, рисунков, фотографий, таблиц, схем, чертежей, моделей, предметов;
- практические: практическая работа, самостоятельная работа, творческая работа (творческие задания, работа с эмулятором), опыты;
- метод диагностики: комплекс упражнений на развитие воображения, фантазии, творческие задания на рационально-логическое мышление, тесты на развитие у детей воссоздающего воображения, образного мышления, фантазии, словесно-логического мышления.
 - методы стимулирования поведения и выполнения работы: похвала, поощрение;
 - метод оценки: анализ, самооценка, взаимооценка, взаимоконтроль;
 - метод информационно-коммуникативный поддержки: работа со специальной литературой, интернет ресурсами;
 - метод компьютерного моделирования;
 - проектный метод.

1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы:

Создание условий для творческой реализации учащихся и формирования у них

компетенций в области графического дизайна и современных компьютерных технологий, способствующее социальной и профессиональной адаптации личности и ее творческого развития. А также формирование базовых навыков работы с изображениями, текстом и векторными объектами.

Задачи программы:

Личностные:

- сформировать потребность личности в непрерывном самосовершенствовании и самообучении;
- сформировать устойчивый интерес к визуальным искусствам, творчеству, компьютерным технологиям и графическому дизайну;
- воспитать навыки социальной коммуникации, умение объяснить ход своих мыслей и отстоять свою точку зрения;
- способствовать дальнейшему профессиональному самоопределению;
- содействовать в организации полезного досуга и дополнительного образования.

Метапредметные:

- развивать творческие способности учащихся;
- сформировать художественный вкус и гармонию между формой и содержанием художественного образа;
- активизировать познавательную, творческую деятельность и художественную инициативу учащихся;
- развивать образное и логическое мышление;
- формировать привычки осознанной трудовой деятельности.

Образовательные:

- сформировать умение использовать различные технические приемы графического дизайна;
- познакомить с основами композиции, цветоведения, типографикой;
- сформировать базовые знания, навыки и умения успешной профессиональной деятельности;
- научить выражать свои мысли, обосновывать свои идеи и защищать свои проекты;
- сформировать навыки анализа дизайн-проектов.

1.3 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1.3.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название разделов и тем	Количество часов			Формы контроля и контроля
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Основы графического дизайна.					
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Презентация и знакомство с содержанием программы. «Графический дизайнер. Кто он?».	2	1	1	Беседа, анкетирование
2	Интерфейс программы Figma. Основные инструменты и горячие клавиши. Правила сохранения работ в разных форматах.	4	2	2	Опрос, наблюдение

3	Что такое плагины и как с ними взаимодействовать.	8	6	2	Опрос, наблюдение
4	Основы композиции в дизайне. Формирование восприятия.	4	2	2	Опрос, наблюдение
5	Правила работы с изображениями. Фотографии и способы работы с ними. Постобработка.	4	2	2	Опрос, наблюдение
6	Плагин Photopea как средство работы с изображениями.	8	4	4	Опрос, наблюдение
7	Цвет в дизайне. Теория цвета и ощущения.	4	2	2	Опрос, наблюдение
8	Виды и классификация постеров. Создание постера с помощью коллажа из фотографий.	4	2	2	Опрос, наблюдение
9	Типографика. Виды шрифтов. Шрифт, лягтеринг и калиграфия их отличия и возможности использования.	4	2	2	Опрос, наблюдение
10	Дизайн своего шрифта. Выгрузка в графический редактор.	8	6	2	Опрос, наблюдение
11	Создание трекера привычек дизайнера.	4	2	2	Опрос, наблюдение

Раздел 2. Векторные и растровые изображения и их особенности.

12	Виды графики.	4	2	2	Опрос, наблюдение
13	Векторные изображения.	4	2	2	Опрос, наблюдение
14	Кривые Безье.	8	6	2	Опрос, наблюдение
15	Создание простой векторной иллюстрации.	8	6	2	Опрос, наблюдение
16	Растровые изображения.	4	2	2	Опрос, наблюдение
17	Krita. Инструмент для работы с растровыми иллюстрациями.	4	2	2	Опрос, наблюдение
18	Создание растровой иллюстрации.	8	6	2	Опрос, наблюдение
19	Паттерны.	8	6	2	Опрос, наблюдение
20	Обложка.	8	6	2	Опрос, наблюдение

Раздел 3. Фирменный стиль

21	Вдохновение. Как работать с мудбордами?	2	1	1	Опрос, наблюдение
22	Фирменный стиль. Элементы и принципы.	4	2	2	Опрос, наблюдение
23	Логотип и фирменные цвета.	4	2	2	Опрос, наблюдение
24	Оформление социальных сетей бренда.	4	2	2	Опрос, наблюдение

25	Мокапы. Оформление подачи бренда.	4	2	2	Опрос, наблюдение
26	Создание бренда по техническому заданию. Брендбуки.	10	8	2	Опрос, наблюдение
27	Правила оформления работы в портфолио. Основные площадки для размещения работ.	4	2	2	Опрос, наблюдение
28	Финальный просмотр работ	2	1	1	Итоговое занятие
Итого часов:		144	89	55	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Раздел 1. Основы графического дизайна.

Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Презентация и знакомство с содержанием программы. Вводный и первичный инструктаж по условиям и охране труда по программам вводного и первичного инструктажа.

Теория: Презентация «Графический дизайнер. Кто он?». Знакомство с понятием «дизайн». Чем дизайнер отличается от художника?

Практическая работа: Организация рабочего места дизайнера. Работа с файлами и папками на компьютере. Создание личной рабочей папки, сохранение и размещение первых досок настроения на рабочем столе.

Тема 2.

Теория: Интерфейс программы Figma. Основные инструменты и горячие клавиши. Правила сохранения работ в разных форматах. Основные инструменты: Move, Frame, Rectangle, Pen, Text.

Практическая работа: Изучение горячих клавиш посредством апробации инструментов, работа с раздаточным материалом (памятки). Сохранение изображений из графического редактора в рабочую папку разными способами.

Тема 3.

Теория: Что такое плагины и как с ними взаимодействовать. Разбор основных полезных плагинов для работы в программе. Знакомство с Community.

Практическая работа: Составление библиотеки плагинов из Community и файлов с материалами в открытом доступе для тренировки ориентации в программе. Создание и настройка рабочего пространства в графическом редакторе.

Тема 4.

Теория: Основы композиции в дизайне. Формирование настроенности.

Практическая работа: Работа с готовым макетом, размещение элементов в файле практической работы, согласно правилам композиции.

Тема 5.

Теория: Правила работы с изображениями. Фотографии и способы работы с ними. Постобработка.

Практическая работа: Отбор фотографий на заданную тему. Формирование технического задания на оформление постера.

Тема 6. Плагин Photorea как средство работы с изображениями.

Теория: Основные инструменты плагина. Как с фотографии удалить фон?

Практическая работа: Постобработка отобранных фотографий и их подготовка к реализации в макете постера.

Тема 7.

Теория: Цвет в дизайне. Теория цвета и ощущения. Основные и дополнительные

цвета. Цветовой круг. Онлайн-ресурсы для подбора гармоничных цветовых пар.

Практическая работа: Подготовка цветовой палитры для постера.

Тема 8.

Теория: Виды и классификация постеров.

Практическая работа: Создание постера с помощью коллажа из фотографий.

Тема 9. Типографика.

Теория: Виды шрифтов. Шрифт, лятеринг и калиграфия их отличия и возможности использования.

Практическая работа: Самостоятельная редакция представленного текста в файле практики (подбор шрифта, его размера и иерархии расположения на странице). Работа в онлайн-тренажере «Type method» - тренировка глазомера.

Тема 10. Дизайн своего шрифта.

Теория: Как создать шрифт? Обзор функций сервиса Calligraphr.

Практическая работа: Отрисовка букв для загрузки на сервис. Выгрузка в графический редактор.

Тема 11. Теория: Закрепление материала прошлых занятий. Опрос по теории.

Практическая работа: Создание трекера привычек дизайнера на основе примера.

Работа с инструментами: Move, Frame, Rectangle, Text. Работа с плагином: Blobs. Знакомство с использованием инструмента Auto Layout.

Раздел 2. Векторные и растровые изображения и их особенности.

Тема 12. Теория: Виды графики. Печатная и уникальная.

Практическая работа: Визуализация нескольких видов графики путем отбора и соотношения референсов с примерами, представленными в теории. Систематизация референсов в папку на сервисе Pinterest.

Тема 13. Теория: Векторные изображения.

Практическая работа: Создание простой иллюстрации с помощью инструмента Pen.

Тема 14. Теория: Кривые Безье. Для чего они нужны?

Практическая работа: Отработка моторики работы с инструментом Pen на онлайн тренажере Bezier.method.

Тема 15. Теория: Как нарисовать векторную иллюстрацию? Форматы и графические редакторы, поддерживающие работу с вектором.

Практическая работа: Создание простой векторной иллюстрации.

Тема 16. Теория: Растворные изображения. Форматы и графические редакторы.

Практическая работа: Визуализация нескольких видов графики путем отбора и соотношения референсов с примерами, представленными в теории. Систематизация референсов в папку на сервисе Pinterest.

Тема 17. Теория: Krita. Инструмент для работы с растровыми иллюстрациями.

Практическая работа: Апробация инструментов программы.

Тема 18. Практическая работа: Создание растровой иллюстрации. Подбор темы, референсов, разработка эскиза и финализация работы.

Тема 19. Теория: Паттерны. Что такое паттерн и как он используется в дизайне?

Практическая работа: Создание паттерна на выбранную тему.

Тема 20. Теория: Обложки. Виды, размеры, оформление.

Практическая работа: Создание обложки музыкального альбома любимого исполнителя.

Раздел 3. Фирменный стиль.

Тема 21. Теория: Вдохновение. Как работать с мудбордами? Что такое мудборды, умные ресурсы для поиска вдохновения.

Практическая работа: Составление мудборда на сервисе Pinterest по техническому заданию.

Тема 22. Теория: Фирменный стиль. Элементы и принципы.
Практическая работа: Составление технического задания для проекта: «Личный бренд»

Тема 23. Теория: Логотип и фирменные цвета.
Практическая работа: Подбор цветовых палитр, создание логотипа для проекта «Личный бренд»

Тема 24. Оформление социальных сетей бренда.
Теория: Элементы дизайна для социальных сетей. Размеры сеток для обложек. Разработка дизайна обложки, главной заставки, и элементов меню.

Тема 25. Мокапы. Оформление подачи бренда.
Теория: Что такое мокапы и источники для их поиска.

Практическая работа: Визуализация бренда и упаковка мокапов.

Тема 26. Создание бренда по техническому заданию. Брендбуки.
Теория: Что такое брендбук? Элементы брендбука.

Практическая работа: Создание бренда по техническому заданию и оформление брендбука.

Тема 27. Теория: Правила оформления работы в портфолио. Основные площадки для размещения работ.

Практическая работа: Оформление работ и выгрузка портфолио на профессиональную площадку Behance.

Тема 28. Финальный просмотр работ. Защита проектов.

1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Реализация программы способствует приобретению опыта осуществления практической деятельности, овладению навыком рефлексии, развитию опыта коммуникативной культуры, учит:

- осознавать мотивы образовательной деятельности, определять её цели и задачи;
- использовать полученные знания, умения и навыки для выполнения самостоятельной работы;
- задавать вопросы к наблюдаемым фактам, отыскивать причины явлений, обозначать своё понимание и непонимание по отношению к изучаемому материалу;
- владеть навыками работы с различными источниками информации: книгами, учебниками, справочниками, Интернет;
- ориентироваться в правах и обязанностях как члена коллектива.

По итогам освоения программы «Основы графического дизайна» обучающиеся достигают следующие результаты:

Будут знать:

- основы графического дизайна;
- правила композиции и цветоведения;
- теорию и анатомия шрифта;
- что такое фирменный стиль, брендбук;
- фирменная продукция;
- что такое постер, его история и авторская графика;
- отличие растровой и векторной графики;
- отличие в подготовке макетов для интернета и для печати.

Будут уметь:

- работать в программе Figma и Krita;
- анализировать и применять технические приемы графического дизайна;
- работать с изображениями;
- оформлять социальные сети;
- разрабатывать авторские шрифты;
- разрабатывать авторский постер.
- выражать свои мысли, обосновывать свои идеи и оформлять и защищать личные проекты.

II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Количество учебных часов на 2025-2026 учебный год: 144 часов.

Занятия по программе проводятся с 1 сентября по 31 мая 2025-2026 учебного года, включая каникулярное время, кроме зимних каникул (праздничные дни) и дополнительных каникул в связи с неблагоприятной эпидемиологической обстановкой.

Календарный учебный график – Приложение 1.

План воспитательной работы - Приложение 2.

2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Прием осуществляется по заявлению о зачислении от родителя или законного представителя, а также при активированном сертификате ПФДО.

Занятия проводятся по группам. Состав группы до 12 обучающихся.

Информационное сопровождение:

Вся информация о ходе реализации программы, о проведённых мероприятиях, экскурсиях будет опубликована в официальной группе ИТ-Куб. Кировск в социальной сети «ВКонтакте»: https://vk.com/it_cube_51.

Материально-технические:

Для полноценной реализации программы необходимо:

- интерактивная доска;
- столы ученические;
- стол письменный;
- шкафы;
- стулья;
- флешки;
- графические планшеты;
- локальная сеть;
- доступ в сеть интернет;
- проектор;
- экран;
- принтер;

Программное обеспечение:

- операционная система Windows;
- интернет-браузер Chrome;
- аккаунт в службе Gmail;
- онлайн-редактор Figma;

Материалы, приспособления, инструменты:

- бумага А4;
- шаблоны;
- флешкарты;

2.3 ФОРМА КОНТРОЛЯ

Эффективность освоения программы «Основы графического дизайна» отслеживается с помощью промежуточной и итоговой диагностики. Результативность обучения определяется с помощью нескольких видов проверки: выполнения творческих работ, проектов, законченных дизайн-макетов, самостоятельных работ.

Промежуточная диагностика предусматривает самостоятельную презентацию и защиту проекта.

Итоговая диагностика предусматривает выполнение творческой работы. Тему итогового проекта учащийся выбирает самостоятельно, исходя из пройденного материала, и выполняет в течение нескольких занятий по техническому заданию от преподавателя. Предусмотрена творческая защита проекта перед аудиторией и преподавателем. «Зачет» ставится в случае, если проект соответствует заданию и выполнен не менее, чем на 80 процентов. Оценивается также грамотность, функциональность, оригинальность и эстетика работы.

Критерии оценки знаний и умений

Формы и критерии оценки результативности определяются самим педагогом и заносятся в протокол контроля, чтобы можно было определить отнесенность обучающихся к одному из трех уровней результативности: высокий, средний, низкий.

Критериями оценки результативности обучения также являются:

критерии оценки уровня теоретической подготовки обучающихся:

- соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям;
- широта кругозора; свобода восприятия теоретической информации;
- развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии;

критерии оценки уровня практической подготовки обучающихся:

- соответствие уровня развития практических умений и навыков программным требованиям;
- качество выполнения практического задания; технологичность практической деятельности;

– критерии оценки уровня развития обучающихся детей: культура организации практической деятельности: культура поведения; творческое отношение к выполнению практического задания; аккуратность и ответственность при работе; развитость специальных способностей.

2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Входящая диагностика

Тест:

Какие виды изображений существуют?

A) векторные и растровые

Б) цифровые и матричные

В) кристаллические и лазерные

Точечный элемент изображения на экране монитора называется ...

А) растром

Б) пикселим

В) символом

Дисплей должен находиться от глаз на расстоянии не менее:

А) 30 см

Б) 40 см

В) 50 см

Как называется программа для создания и изменения изображений

А) графический редактор

Б) графический дизайнер

В) векторный редактор

Как называется устройство, обеспечивающее выполнение программ и контроль устройств ПК?

А) Оперативная память

Б) Процессор

В) Системная шина

Отметьте внешние устройства компьютера

А) Процессор

Б) Материнская плата

В) Принтер

Какое из устройств НЕ является устройством ввода информации?

А) Графический планшет

Б) Принтер

Г) Микрофон

Д) Аудиоколонки

При какой разрешающей способности монитора, качество изображения будет хуже?

А) 1024*768

Б) 1280*1024

В) 800*600

С помощью чего осуществляется поиск информации в интернете?

А) Браузер

Б) Программа

В) Проводник

Цвет пикселя монитора формируется из следующих базовых цветов:

А) красного, зеленого, синего

Б) желтого, красного, синего

В) всех цветов радуги

Критерии оценивания знаний учащихся (в баллах)

Верно отвечено на 1-2 вопросов	0 (низший балл)
Верно отвечено на 3-4 вопросов	1 (проходной балл)
Верно отвечено на 5-7 вопросов	2 (средний балл)
Верно отвечено на 8-10 вопросов	3 (высший балл)

Промежуточная диагностика

Задание: Создать свой дизайн трекера привычек на выбранную тему на 2 недели. Трекер должен содержать:

- декоративные элементы по усмотрению ученика (Например, фигуры Blobs, коллажи, иллюстрации и др.)
- текстовую информацию. Текстовые блоки должны быть размещены логично.
- таблицу учета прогресса на 14 дней.

Инструменты: Figma.

Критерии оценивания работ (0 низший балл; 1 средний балл; 2 высший балл).

Декоративные элементы	Обучающийся не использовал фигуры или изображения в работе	0
	Обучающийся скопировал фигуры с предыдущей работы	1
	Обучающийся выбрал несколько разных декоративных элементов и объединил их в единую композицию.	2
Текст	Текст не использовался в работе или был размещен хаотично по листу.	0
	Текст размещен логично, но было использовано более 3х разных шрифтов, размеров и начертаний.	1
	Текст размещен логично, использовано не более одной шрифтовой пары, размер и начертание шрифта соответствуют заголовку, подзаголовку и основному тексту.	2
Цвет	Не использована палитра цветов (основной цвет, дополнительный цвет, акцентный цвет), цвета не считаются друг с другом и выбраны случайным образом без учета правил гармонии цвета.	0
	Использована палитра цветов (основной цвет, дополнительный цвет, акцентный цвет), но размещена по листу без учета правил визуального восприятия	1
	Использована палитра цветов (основной цвет, дополнительный цвет, акцентный цвет) и размещена по листу согласно иерархии визуального восприятия, акцентный цвет не перетягивает на себя все внимание.	2
Таблица учета прогресса для трекера	Таблица состоит из разных фигур акцентного цвета и не соответствует количеству дней в задании.	0
	Таблица состоит из разных фигур неакцентного цвета и соответствует требуемому количеству дней.	1
	Таблица состоит из одинаковых фигур неакцентного цвета, составлена на требуемое количество дней.	2

Итоговая диагностика

Задание:

Разработать дизайн бренда по предоставленной теме.

Темы: магазин игрушек «Вуди», школа дизайна «Пиксель», отель для собак «Жучка».

Дизайн должен включать в себя:

1. Логотип компании в формате SVG.
2. Рекламный постер к услугам, предоставляемым компанией в формате TIFF.
3. Мудборд для брендбука в виде макета Figma.

Критерии оценивания работ: (0 низший балл; 1 средний балл; 2 высший балл).

Логотип компании	Логотип содержит только текстовые или только иллюстративные элементы. Не оформлен в подачу и не сохранен в необходимом формате.	0
	Логотип содержит текстовые и иллюстративные элементы, сохранен неверном формате. Не оформлен в подачу.	1
	Логотип содержит текстовые и иллюстративные элементы, сохранен в формате SVG. Оформлен в подачу.	2
Рекламный постер	Постер не содержит в себе информации о компании, отсутствует логотип и тематические иллюстрации или изображения. Постер не сохранен в нужном формате и не подготовлен к печати.	0
	Постер содержит в себе информацию об услугах компании, содержит фирменные цвета, но отсутствует логотип. Файл сохранен в неверном формате.	1
	Постер отражает фирменный стиль компании, использованы фирменные цвета и логотип. Постер адаптирован под печать, выбран верный размер и постер сохранен в формате TIFF.	2
Мудборд для брендбука	Мудборд не подходит под фирменный стиль компании. Не использованы фирменные цвета. Подобранные изображения не соответствуют теме проекта.	0
	Мудборд не систематизирован, но содержит в себе информацию о компании и изображения соответствующие проекту.	1
	Мудборд систематизирован и содержит в себе информацию о компании, изображения соответствующие проекту.	2

2.5 КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Программа предусматривает личностно-ориентированный подход, который учитывает индивидуальные особенности личности учащихся, способствует развитию их способностей и навыков.

Формы организации обучения – индивидуальная и групповая.

Индивидуальная работа предполагает самостоятельную работу учащегося над проектом, выбор алгоритма работы, подбор референсов по теме работы. Педагог оказывает консультативную помощь. Индивидуальная работа развивает в учащихся способности к самостоятельному и оригинальному творческому мышлению, предполагает личную ответственность за результаты работы, обучает к организации и планированию труда.

Групповая форма работы предполагает работу в командах, что способствует развитию духа сотрудничества, умению слушать другого, эмпатии, конструктивного оппонирования, защиты своей точки зрения, обучает работе в команде, тем самым, подготавливая учащихся к будущей профессиональной деятельности.

Учебное занятие организовано по двухчастному принципу: теория и практика. Теоретические части занятия опираются на следующие методы обучения: словесный (лекция), наглядно-иллюстративный (презентация). На практической части используются

проблемно-творческий подход (когда педагог ставит задачу и вместе с учащимися ищет способы ее выполнения), мастер-класс (объяснение, демонстрация приемов преподавателем и их воспроизведение группой учащихся).

Организация учебного занятия:

Обучение по программе «Основы графического дизайна» на протяжении полугода поделено на тематические блоки, каждый раздел посвящен отдельным видам знаний в области граф. дизайна.

Каждое занятие отличается индивидуальным содержанием в рамках тематического блока, имеет динамическую структуру и предусматривает постоянную смену деятельности.

- теоретическая часть (лекция и презентация);
- мастер-класс (демонстрация приемов работы преподавателем и воспроизведение их учащимися);
- самостоятельная работа учащегося над индивидуальным проектом;
- рефлексия, обсуждение итогов самостоятельной работы;
- вопросы и ответы по теме занятия, консультирование по возникшим проблемам

Перечень дидактического материала:

- Основные законы композиции

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Шпикерман Э. О Шрифте. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 208 с.
2. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс. — М.: КоЛибри, 2018. — 272 с.
3. Джанда М. Сожги свое портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах / М. Джанда. — СПб.: Питер, 2019. — 384 с.
4. Пинк Т. Дизайнерские принты в стиле дудлинг / Т. Пинк. — Мн.: Попурри, 2017. — 288 с.
5. Кидд, Ч.А. Go! Самая простая книга по графическому дизайну / Ч.А. Кидд. - М.: Питер, 2020. - 854 с.
6. Луптон, Эллен Графический дизайн. Базовые концепции / Эллен Луптон. - М.: Питер, 2020. - 256 с.
7. Хеллер, С. IDEA BOOK. Графический дизайн / С. Хеллер. - М.: Питер, 2020. - 627 с.
8. Школьник, К. Графическая грамота / К. Школьник. - М.: Детская литература, 2022. - 143 с.

Литература для педагога:

9. Кузвесова Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко. — М.: Юрайт, 2020. — 140 с.
10. Черневич, Е. Графический дизайн в России / Е. Черневич. - М.: СЛОВО/SLOVO, 2022. - 887 с.
11. Стивен, Хеллер АнATOMия дизайна. Скрытые источники современного графического дизайна / Хеллер Стивен. - М.: ИЗДАТЕЛЬСТВО "АСТ", 2021. - 104 с.
12. Карповская, Елена Визуальные коммуникации в графическом дизайне / Елена Карповская. - М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2021. - 159 с.
13. Different Ground. Каталог выставки современного голландского графического дизайна. - Москва: Гостехиздат, 2022. - 308 с.

Электронные ресурсы:

14. The Bezier Game. URL: <https://bezier.method.ac> (тренировка работы с кривыми Безье)
15. Kern Type a letter spacing game. URL: <https://type.method.ac> (тренировка глазомера на расстояние между буквами)
16. Tothepoint. I shot the serif but I did not shoot the sans-serif.
URL: <https://www.tothepoint.co.uk/us/fun/i-shot-the-serif> (игра на распознание шрифтов с засечками)
17. Typewar. URL: <https://typewar.com> (игра на идентификацию названия шрифтов)
18. Pixact.ly. URL: <https://pixact.ly> (тренировка глазомера на размер фигур)
19. Kolor. URL: <https://kolor.moro.es> (тренировка глазомера на выбор цветов)
20. A color matching game. URL: <https://color.method.ac> (тренировка подбора оттенков цветов на глаз)
21. Can't unsee. URL: <https://cantunsee.space> (тренировка глазомера на иерархию элементов в дизайне)

Приложение 1 – Календарный учебный график программы «Основы графического дизайна» на 2025-2026 учебный год

N п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Сентябрь	Групповая	2	Графический дизайнер. Кто он?	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
2		Групповая	2	Интерфейс программы Figma. Основные инструменты и горячие клавиши. Правила сохранения работ в разных форматах.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
3		Групповая	2	Интерфейс программы Figma. Основные инструменты и горячие клавиши. Правила сохранения работ в разных форматах.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
4		Групповая	2	Что такое плагины и как с ними взаимодействовать.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
5		Групповая	2	Что такое плагины и как с ними взаимодействовать.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
6		Групповая	2	Что такое плагины и как с ними взаимодействовать.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
7		Групповая	2	Что такое плагины и как с ними взаимодействовать.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
8		Групповая	2	Основы композиции в дизайне. Формирование настроенности.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
9		Групповая	2	Основы композиции в дизайне. Формирование настроенности.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
10	Октябрь	Групповая	2	Правила работы с изображениями. Фотографии и способы работы с ними. Постобработка.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
11		Групповая	2	Правила работы с изображениями. Фотографии и способы работы с ними. Постобработка.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
12		Групповая	2	Плагин Photorea как средство работы с изображениями.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

N п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
13	Ноябрь	Групповая	2	Плагин Photopea как средство работы с изображениями.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
14		Групповая	2	Плагин Photopea как средство работы с изображениями.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
15		Групповая	2	Плагин Photopea как средство работы с изображениями.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
16		Групповая	2	Цвет в дизайне. Теория цвета и ощущения.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
17		Групповая	2	Цвет в дизайне. Теория цвета и ощущения.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
18		Групповая	2	Виды и классификация постеров. Создание постера с помощью коллажа из фотографий.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
19		Групповая	2	Виды и классификация постеров. Создание постера с помощью коллажа из фотографий.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
20		Групповая	2	Типографика. Виды шрифтов. Шрифт, лятеринг и калиграфия их отличия и возможности использования.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
21		Групповая	2	Типографика. Виды шрифтов. Шрифт, лятеринг и калиграфия их отличия и возможности использования.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
22		Групповая	2	Дизайн своего шрифта. Выгрузка в графический редактор.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
23		Групповая	2	Дизайн своего шрифта. Выгрузка в графический редактор.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
24		Групповая	2	Дизайн своего шрифта. Выгрузка в графический редактор.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

N п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
25	Декабрь	Групповая	2	Дизайн своего шрифта. Выгрузка в графический редактор.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
26		Групповая	2	Создание трекера привычек дизайнера.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
27		Групповая	2	Создание трекера привычек дизайнера.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
28		Групповая	2	Виды графики.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
29		Групповая	2	Виды графики.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
30		Групповая	2	Векторные изображения.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
31		Групповая	2	Векторные изображения.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
32		Групповая	2	Кривые Безье.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
33		Групповая	2	Кривые Безье.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
34		Групповая	2	Кривые Безье.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
35	Январь	Групповая	2	Кривые Безье.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
36		Групповая	2	Создание простой векторной иллюстрации.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
37		Групповая	2	Создание простой векторной иллюстрации.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
38		Групповая	2	Создание простой векторной иллюстрации.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
39		Групповая	2	Создание простой векторной иллюстрации.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

N п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
40	Февраль	Групповая	2	Растровые изображения.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
41		Групповая	2	Растровые изображения.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
42		Групповая	2	Krita. Инструмент для работы с растровыми иллюстрациями.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
43		Групповая	2	Krita. Инструмент для работы с растровыми иллюстрациями.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
44		Групповая	2	Создание растровой иллюстрации.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
45		Групповая	2	Создание растровой иллюстрации.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
46		Групповая	2	Создание растровой иллюстрации.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
47		Групповая	2	Создание растровой иллюстрации.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
48		Групповая	2	Паттерны.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
49		Групповая	2	Паттерны.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
50		Групповая	2	Паттерны.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
51	Март	Групповая	2	Паттерны.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
52		Групповая	2	Обложка.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
53		Групповая	2	Обложка.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
54		Групповая	2	Обложка.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

N п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
55	Апрель	Групповая	2	Обложка.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
56		Групповая	2	Вдохновение. Как работать с мудбордами?	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
57		Групповая	2	Фирменный стиль. Элементы и принципы.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
58		Групповая	2	Фирменный стиль. Элементы и принципы.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
59	Май	Групповая	2	Логотип и фирменные цвета.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
60		Групповая	2	Логотип и фирменные цвета.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
61		Групповая	2	Оформление социальных сетей бренда.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
62		Групповая	2	Оформление социальных сетей бренда.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
63		Групповая	2	Мокапы. Оформление подачи бренда.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
64		Групповая	2	Мокапы. Оформление подачи бренда.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
65		Групповая	2	Создание бренда по техническому заданию. Брендбуки.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
66		Групповая	2	Создание бренда по техническому заданию. Брендбуки.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
67		Групповая	2	Создание бренда по техническому заданию. Брендбуки.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
68		Групповая	2	Создание бренда по техническому заданию. Брендбуки.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
69		Групповая	2	Создание бренда по техническому заданию. Брендбуки.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

N п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
70		Групповая	2	Правила оформления работы в портфолио. Основные площадки для размещения работ.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
71		Групповая	2	Правила оформления работы в портфолио. Основные площадки для размещения работ.	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
72		Групповая	2	Финальный просмотр работ	Пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
Итого		144				

Приложение 2. План воспитательной работы на 2025-2026 учебный год

месяц	тема	Форма работы
январь	«Семейные ценности»	<p>Цель: формирование у учащихся представления о семье как о главной жизненной ценности.</p> <p>Задачи: Обучить осознанному пониманию термина «семья», её значению в жизни каждого человека.</p> <p>Стимулировать размышления о семейных ролях, семейных ценностях и их значимости в каждой семье.</p> <p>Воспитывать ответственное отношение к своей семье, активизировать семейные нравственные ценности (доброта, забота, взаимопонимание, любовь, уважение).</p> <p>Вид деятельности: Разработка интерактивного семейного веб-портала.</p>
февраль	«День воинской славы России»	<p>Цель: воспитание патриотических чувств, гордости за свою Родину, людей, живших и живущих на ней; формирование гражданской позиции, уважения к памяти павших</p> <p>Задачи:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. формирование гражданской позиции 2. уважения к истории своей страны 3. развитие коммуникативных навыков <p>Вид деятельности: Запуск образовательного квеста с использованием современных веб-технологий, который способствует популяризации исторических знаний среди молодежи.</p>
март	«Международный женский день»	<p>Цель: празднование Международного женского дня с акцентом на достижения женщин в сфере информационных технологий</p> <p>Задачи: 1) Осветить достижения женщин в области информационных технологий и их вклад в развитие технологий. 2) Создать условия для обмена опытом и мотивации, способствуя развитию карьерных навыков и уверенности у обучающихся</p>

		Вид деятельности: проведение тематических лекций, вебинаров и панельных дискуссий, организация творческих конкурсов и мероприятий, направленных на вдохновение и поддержку карьерного и личностного роста.
апрель	«Гагаринские уроки»	<p>Цель : расширение знаний о космонавтике и развитие общеинтеллектуальных умений, с формированием навыков саморазвития.</p> <p>Задачи: сформировать у обучающихся первоначальные знания о космосе, его освоении, Солнечной системе, профессии космонавта, конструктора; воспитывать чувство патриотизма, на примере отечественной космонавтики, формировать умения слушать собеседников</p> <p>Вид деятельности: Организация лекций и мастер-классов о полёте Гагарина в космос, проведение космических викторин и конкурсов. Разработка интерактивного веб-ресурса о достижениях в космосе.</p>
май	«Победный май»	<p>Цель: •формирование у учащихся знаний о Великой Отечественной войне 1941-1945 года, её защитниках и их подвигах</p> <p>Задачи: - способствовать осмыслианию духовно-нравственных понятий: Родина-мать, верность традициям, уважение к памяти павших за Родину, военный и трудовой подвиг, героизм, самопожертвование, долг, честь, достоинство, свобода и независимость Родины, национальное самосознание;</p> <ul style="list-style-type: none"> - формировать чувство глубокого уважения к военному и трудовому подвигу народа, нравственного долга перед ветеранами и участниками Великой Отечественной войны; - способствовать воспитанию локально-региональной, этнокультурной идентичности обучающихся на примерах, связанных с историей Великой Отечественной войны. <p>Вид деятельности: Онлайн-архив, который способствует сохранению памяти о подвиге народа и воспитанию патриотизма у молодежи.</p>

