

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

<b>I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>3</b>
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
<b>II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>12</b>
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
<b>СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ .....</b>	<b>18</b>
ПРИЛОЖЕНИЕ 1 – КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК ПРОГРАММЫ «ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА» .....	1
ПРИЛОЖЕНИЕ 2 ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ НА 2025-2026 УЧЕБНЫЙ ГОД .....	7

# **I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ**

## **1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Дополнительная общеразвивающая 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 общеразвивающих 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 образовании. 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 контрольной. 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. Соблюдается 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 отстаивать 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 насмотренности.	4	2	2	Опрос, наблюдение
5	Правила работы с изображениями. Фотографии и способы работы с ними. Постобработка.	4	2	2	Опрос, наблюдение
6	Плагин Photoprea 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, леттеринг и каллиграфия 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 трека привычек дизайнера.	4	2	2	Опрос, наблюдение
<b>Раздел 2. Векторные и растровые изображения и их особенности.</b>					
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
<b>Раздел 3. Фирменный стиль</b>					
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
<b>Итого часов:</b>		<b>144</b>	<b>89</b>	<b>55</b>	

## 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 насмотренности.

*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. Пособратобка.

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

#### **Тема 6.** Плагин Photoroa как средство работы с изображениями.

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

*Практическая работа:* Пособратобка 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, леттеринг и каллиграфия 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:** Растровые 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 анатомию 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 проведенных мероприятиях, экскурсиях будет опубликована в официальной группе IT-Куб. Кировск в социальной сети «ВКонтакте»: [https://vk.com/it\\_cube\\_51](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?

**А) векторные и растровые**

Б) цифровые и матричные

В) кристаллические и лазерные

Точечный элемент изображения на экране монитора называется ...

А) растром

**Б) пикселем**

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

В) 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 информации 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 Анатомия 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 распознавание 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**

<b>№ п/п</b>	<b>Месяц Число</b>	<b>Форма занятия</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Место проведения</b>	<b>Форма контроля</b>
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 насмотренности.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
9		Групповая	2	Основы композиции в дизайне. Формирование насмотренности.	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

№ п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
13		Групповая	2	Плагин Photoprea как средство работы с изображениями.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
14		Групповая	2	Плагин Photoprea как средство работы с изображениями.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
15		Групповая	2	Плагин Photoprea как средство работы с изображениями.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
16		Групповая	2	Цвет в дизайне. Теория цвета и ощущения.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
17		Групповая	2	Цвет в дизайне. Теория цвета и ощущения.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
18		Групповая	2	Виды и классификация постеров. Создание постера с помощью коллажа из фотографий.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
19	Ноябрь	Групповая	2	Виды и классификация постеров. Создание постера с помощью коллажа из фотографий.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
20		Групповая	2	Типографика. Виды шрифтов. Шрифт, леттеринг и каллиграфия их отличия и возможности использования.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
21		Групповая	2	Типографика. Виды шрифтов. Шрифт, леттеринг и каллиграфия их отличия и возможности использования.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
22		Групповая	2	Дизайн своего шрифта. Выгрузка в графический редактор.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
23		Групповая	2	Дизайн своего шрифта. Выгрузка в графический редактор.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
24		Групповая	2	Дизайн своего шрифта. Выгрузка в графический редактор.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

№ п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
25		Групповая	2	Дизайн своего шрифта. Выгрузка в графический редактор.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
26		Групповая	2	Создание трекера привычек дизайнера.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
27	Декабрь	Групповая	2	Создание трекера привычек дизайнера.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
28		Групповая	2	Виды графики.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
29		Групповая	2	Виды графики.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
30		Групповая	2	Векторные изображения.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
31		Групповая	2	Векторные изображения.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
32		Групповая	2	Кривые Безье.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
33		Групповая	2	Кривые Безье.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
34		Групповая	2	Кривые Безье.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
35		Групповая	2	Кривые Безье.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
36		Групповая	2	Создание простой векторной иллюстрации.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
37	Январь	Групповая	2	Создание простой векторной иллюстрации.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
38		Групповая	2	Создание простой векторной иллюстрации.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
39		Групповая	2	Создание простой векторной иллюстрации.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

<b>№ п/п</b>	<b>Месяц Число</b>	<b>Форма занятия</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Место проведения</b>	<b>Форма контроля</b>
40		Групповая	2	Растровые изображения.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
41		Групповая	2	Растровые изображения.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
42		Групповая	2	Krita. Инструмент для работы с растровыми иллюстрациями.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
43	Февраль	Групповая	2	Krita. Инструмент для работы с растровыми иллюстрациями.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
44		Групповая	2	Создание растровой иллюстрации.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
45		Групповая	2	Создание растровой иллюстрации.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
46		Групповая	2	Создание растровой иллюстрации.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
47		Групповая	2	Создание растровой иллюстрации.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
48		Групповая	2	Паттерны.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
49		Групповая	2	Паттерны.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
50		Групповая	2	Паттерны.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
51		Групповая	2	Паттерны.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
52	Март	Групповая	2	Обложка.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
53		Групповая	2	Обложка.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
54		Групповая	2	Обложка.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

<b>№ п/п</b>	<b>Месяц Число</b>	<b>Форма занятия</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Место проведения</b>	<b>Форма контроля</b>
55		Групповая	2	Обложка.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
56		Групповая	2	Вдохновение. Как работать с мудбордами?	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
57		Групповая	2	Фирменный стиль. Элементы и принципы.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
58		Групповая	2	Фирменный стиль. Элементы и принципы.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
59	Апрель	Групповая	2	Логотип и фирменные цвета.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
60		Групповая	2	Логотип и фирменные цвета.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
61		Групповая	2	Оформление социальных сетей бренда.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
62		Групповая	2	Оформление социальных сетей бренда.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
63		Групповая	2	Мокапы. Оформление подачи бренда.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
64		Групповая	2	Мокапы. Оформление подачи бренда.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
65		Групповая	2	Создание бренда по техническому заданию. Брендбуки.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
66		Групповая	2	Создание бренда по техническому заданию. Брендбуки.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
67	Май	Групповая	2	Создание бренда по техническому заданию. Брендбуки.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
68		Групповая	2	Создание бренда по техническому заданию. Брендбуки.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
69		Групповая	2	Создание бренда по техническому заданию. Брендбуки.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

№ 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 «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
71		Групповая	2	Правила оформления работы в портфолио. Основные площадки для размещения работ.	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
72		Групповая	2	Финальный просмотр работ	Пр. Ленина, д.9а «ИТ-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.          Стимулировать размышления о семейных ролях, семейных ценностях и их значимости в каждой семье.          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"> <li>1. формирование гражданской позиции</li> <li>2. уважения к истории своей страны</li> <li>3. развитие коммуникативных навыков</li> </ol> <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 осмыслению 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> <p>- формировать чувство глубокого уважения к военному и трудовому подвигу народа, нравственного долга перед ветеранами и участниками Великой Отечественной войны;</p> <p>- способствовать воспитанию локально-региональной, этнокультурной идентичности обучающихся на примерах, связанных с историей Великой Отечественной войны.</p> <p>Вид деятельности: Онлайн-архив, который способствует сохранению памяти о подвиге народа и воспитанию патриотизма у молодежи.</p>



