

**Государственное профессиональное образовательное учреждение
 Ярославской области
 Ярославский градостроительный колледж**

СОГЛАСОВАНО:
 учебно-методической комиссией
 детский технопарк «Кванториум»
 Протокол № 8
 от «27» мая 2025г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
 ПРОГРАММА**

«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»

Введено в действие с 1 сентября 2025г.

Номер экземпляра: _____ Место хранения: _____	Возраст обучающихся: 12-18 лет
	Срок реализации: 36-40 недель
	Направленность: техническая
	Объём часов: 144 часов

г. Ярославль, 2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «Графический дизайн»

Организация – разработчик: ГПОУ ЯО Ярославский градостроительный колледж, структурное подразделение – детский технопарк «Кванториум»

Автор разработки:

Парфёнова Мария Юрьевна – педагог дополнительного образования,

Исаева Светлана Николаевна – заместитель руководителя структурного подразделения - детский технопарк «Кванториум»,

Иванова Елена Валериевна – методист структурного подразделения – детский технопарк «Кванториум»,

Погосова Юлия Владимировна – методист структурного подразделения - детский технопарк «Кванториум».

Реестр рассылки

№ учтенного экземпляра	Подразделение	Количество копий
1.	Структурное подразделение детский технопарк «Кванториум»	1
2.	Педагог дополнительного образования	1
Размещено	Сайт колледжа/ Дополнительное образование/Кванториум Портал ПФДО	

	<i>ДООП детского технопарка «Кванториум»</i>	Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП- 01.03.02 Стр. 3 из 31
---	--	--

ОГЛАВЛЕНИЕ

	Стр.
1. Пояснительная записка	
1.1 Нормативно-правовые основы разработки программы	4
1.2 Направленность программы	5
1.3 Цель и задачи программы	5
1.4 Актуальность, новизна и значимость программы	6
1.5 Отличительные особенности программы	6
1.6 Категория обучающихся	6
1.7 Условия и сроки реализации программы	7
1.8 Примерный календарный учебный график	7
1.9 Планируемые результаты и способы отслеживания образовательных результатов	7
2. Учебно-тематический план	10
3. Содержание программы	12
4. Организационно-педагогические условия реализации программы	
4.1 Методическое обеспечение программы	19
4.2 Материально-техническое обеспечение программы	22
4.3 Кадровое обеспечение программы	22
4.4 Организация воспитательной работы и реализация мероприятий	22
5. Список литературы и иных источников	25
6. Приложения	26

	ДООП детского технопарка «Кванториум»	Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП- 01.03.02 Стр. 4 из 31
---	---------------------------------------	--

Пояснительная записка

1.1. Нормативно-правовые основы разработки программы

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» (далее - программа) разработана с учетом:

- Федерального закона от 29.12.12 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федерального закона от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Распоряжения Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. № 678-р «О Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 364820 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановления правительства ЯО от 17.07.2018 № 527-п (в редакции постановления Правительства области от 24.10.2024 N 1081-п) об утверждении Концепции персонифицированного дополнительного образования детей в Ярославской области;
- Приказа департамента образования ЯО от 21.12.2022 № 01-05/1228 «Об утверждении программы персонифицированного финансирования дополнительного образования детей»;
- Устава государственного профессионального образовательного учреждения Ярославской области Ярославского градостроительного колледжа;
- Положения о реализации дополнительных общеобразовательных программ в ГПОУ ЯО Ярославском градостроительном колледже;
- Рабочей программы воспитания детского технопарка «Кванториум» на 2025–2026 учебный год.

	ДООП детского технопарка «Кванториум»	Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП- 01.03.02 Стр. 5 из 31
---	---------------------------------------	--

1.2. Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» относится к программам технической направленности.

1.3. Цели и задачи программы

Цель – знакомство с деятельностью графического дизайнера, формирование представления о графическом дизайне, дизайн-проектировании, дизайн-мышлении через выполнение практико-ориентированных заданий.

Задачи

— Обучения

- познакомить с понятиями: графический дизайн, дизайн-проектирование, дизайн мышление, командная работа;
- создать условия для понимания взаимосвязи этапов дизайн-проектирования, принципов дизайн-мышления и особенностей командной работы;
- познакомить с разработкой концепции проекта;
- сформировать навыки фиксации своих идей графическим способом;
- сформировать базовые навыки работы с растровой и векторной графикой;
- познакомить с графическими средствами в соответствии с тематикой проекта.

— Развития

- способствовать развитию навыка поиска графической и текстовой информации;
- создать условия для формирования объемно-пространственного мышления;
- создать условия для развития эмпатии;
- способствовать развитию навыка генерации идей;
- способствовать развитию критического и аналитического мышления.

— Воспитания

- способствовать пониманию своих интересов и эмоций;
- формировать уважительное отношение к работе другого человека;
- способствовать пониманию важности преодоления трудностей;
- формировать готовность прийти на помощь другой команде.

	ДООП детского технопарка «Кванториум»	Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП- 01.03.02 Стр. 6 из 31
---	---------------------------------------	--

1.4. Актуальность, новизна и значимость программы

Графический дизайн – это искусство и практика планирования и проектирования идей, и опытов с помощью текстов и изображений. Графический дизайн охватывает широкий спектр областей, включая создание логотипов, упаковки, веб-дизайн, рекламу и многое другое. Графический дизайн заключается в визуальном оформлении различных объектов и материалов. Ключевой задачей является понимание потребностей аудитории, даже если они еще не сформированы. Важным подходом в графическом дизайне является дизайн-мышление – методология, позволяющая находить решения, ориентируясь на нужды и запросы людей.

Программа направлена на развитие у обучающихся компетенций в области дизайн-проектирования, в том числе soft, hard и self: работа в команде, навыки тайм-менеджмента, устной и письменной коммуникации, поиск тем для самообучения, поиска информации и ее структурирования, навыки объемно-пространственного и креативного мышления, анализ потребительского рынка и анализ нужд потребителей, работа с растровыми и векторными редакторами, презентации своей идеи.

Новизна программы заключается в том, что она объединяет в себе несколько направлений графического дизайна, это расширяет образовательный потенциал ребенка и поддерживает постоянный уровень заинтересованности и желания получать знания. Программа полностью соответствует личностно-ориентированной модели обучения и предоставляет широкие возможности для выявления, учёта и развития творческого потенциала каждого ребенка, вкуса, проявления его индивидуальности, инициативы, формирования духовного мира, этики общения, навыка работы в творческом объединении.

1.5 Отличительные особенности программы

К отличительным особенностям программы относятся: знакомство с деятельностью через практику, высокая степень вариативности работ, большое внимание уделяется этапу генерации идей, ориентир на запрос и понимание пользователем создаваемого предмета.

1.6 Категория обучающихся

Данная образовательная программа разработана для работы с обучающимися от 12 до 18 лет (5-11 классы). К занятиям допускаются дети без специального отбора.

Программа не адаптирована для обучающихся с ОВЗ.

	ДООП детского технопарка «Кванториум»	Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП- 01.03.02 Стр. 7 из 31
---	---------------------------------------	--

1.7 Условия и сроки реализации программы

Наполняемость группы не менее 8 и не более 14 человек.

Форма обучения – очная, с использованием дистанционных технологий, ИКТ.

Режим занятий:

- при очной форме обучения 2 раза в неделю по 2 академических часа (по 35 минут) с 10-минутным перерывом;
- при использовании дистанционных технологий продолжительность занятия 35 минут на Интернет-платформах.

Объем учебной нагрузки в год – 144 часа, в неделю – 2 часа. Продолжительность учебного года – 36 недель.

Занятия проводятся в кабинете Промдизайн-квантума, оборудованном согласно санитарно-эпидемиологическим требованиям.

Форма занятий - групповая.

Форма аттестации – промежуточная, с применением различных видов контроля.

1.8 Примерный календарный учебный график

В Приложении 1 представлен календарный учебный график для заполнения педагогами дополнительного образования.

1.9. Планируемые результаты и способы отслеживания образовательных результатов

Планируемые результаты освоения программы включают:

Обучающийся будет знать:

- правила безопасного пользования сложными автоматизированными инструментами и оборудованием; организацию рабочего места;
- основные сферы применения современных технологий;
- понятия графический дизайн, дизайн-проектирование, дизайн-мышление, командная работа;
- взаимосвязь этапов дизайн-проектирования, принципов дизайн-мышления и особенностей командной работы;
- доступные технологии и материалы, оптимально их выбирать согласно своей идее;
- программы растровой и векторной графики, трехмерного моделирования;

	ДООП детского технопарка «Кванториум»	Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП- 01.03.02 Стр. 8 из 31
---	---------------------------------------	--

- нормы и установленные правила командной работы;
- возможные варианты решения поставленной задачи, оценивая их достоинства и недостатки;
- инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, при достижении поставленных целей.

Обучающийся будет уметь:

- фиксировать свои идеи графическим способом выбирая оптимальный материал и графическую технику;
- осуществлять поиск, критический анализ информации, применять системный подход для решения поставленных задач;
- анализировать задачу, выделяя ее базовые составляющие;
- осуществлять поиск информации для решения, поставленной задачи по различным типам запросов;
- анализировать проблемную ситуацию как систему, выявляя ее составляющие и связи между ними;
- определять пробелы в информации, необходимой для решения проблемной ситуации, и проектировать процессы по их устранению;
- определять круг задач в рамках поставленной цели, определять связи между ними;
- выполнять задачи в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами, при необходимости корректировать способы решения задач;
- представлять результаты работы, предлагать возможности их использования и/или совершенствования;
- строить сценарии реализации стратегии, определяя возможные риски и предлагая пути их устранения;
- представлять результаты проекта, предлагать возможности их использования и/или совершенствования;
- публично выступать, строить свое выступление с учетом аудитории и цели общения;

	ДООП детского технопарка «Кванториум»	Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП- 01.03.02 Стр. 9 из 31
---	---------------------------------------	--

- выбирать стиль общения на русском языке в зависимости от цели и условий партнерства; адаптировать речь, стиль общения и язык жестов к ситуациям взаимодействия;
- управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию выполнения своей задачи;
- определять и реализовать приоритеты собственной деятельности.

Обучающийся будет осознавать:

- особенности патриотической, гражданской позиции в жизни;
- возможности участия семьи и наставников в мероприятиях Кванториума;
- ценность информации и ее обработки, передачи и хранения;
- смысл учения и понимать личную ответственность за будущий результат;
- свои сильные и слабые стороны, а также то, чем ему хотелось бы заниматься;
- социальное взаимодействие и свою роль в команде;
- важность вклада каждого участника команды и ценить его;
- возможные последствия личных действий в социальном взаимодействии и командной работе;
- свои ресурсы и их пределы (личностные, ситуативные, временные), их целесообразное использование.

Способы отслеживания образовательных результатов:

- промежуточная аттестация по окончании модуля;
- контрольные задания по окончании темы;
- командные зачеты;
- участие в соревнованиях различного уровня.

2. Учебно-тематический план программы «Графический дизайн»

№	Раздел и темы	Количество часов			Всего	Форма контроля
		Теория	Практика	С привлечением специалистов		
1	Знакомство	2	2		4	
1.1	Введение в образовательную программу, техника безопасности. Знакомство с оборудованием	2				Опрос
1.2	Ассоциативная карта. Мудборд		2			Презентация работы
2	Основы композиции	4	4		8	
2.1	Введение в композицию. Основные принципы композиции	2	2			
2.2	Цвет в композиции	2	2			Презентация работы
3	Основы графического дизайна	5	3		8	
3.1	Введение в графический дизайн	1	1			
3.2	Компьютерная графика	2	2			
3.3	Цветовые режимы	2				Презентация работы
4	Типографика	4	6		10	
4.1	Введение в типографику	2	2			
4.2	Виды шрифтов	2	4			Презентация работы

	ДООП детского технопарка «Кванториум»	Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП- 01.03.02 Стр. 11 из 31
---	---------------------------------------	---

5	Информационный дизайн	8	22		30	
5.1	Введение в информационный дизайн	2	2			
5.2	Требования к макетам информационного дизайна	2	4			
5.3	Полиграфическая продукция	2	8			
5.4	Наружная реклама	2	8			Презентация работы
6	Фирменный стиль	14	40		54	
6.1	Введение в фирменный стиль	2	2			
6.2	Фирменный стиль и маркетинговые стратегии	2	2			
6.3	Основные элементы фирменного стиля	2	10			
6.4	Компоненты фирменного стиля	2	4			
6.5	Носители фирменного стиля	2	6			
6.6	Дополнительные элементы фирменного стиля	2	8			
6.7	Оформление бренда	2	8			Презентация работы
7	Упаковка	8	22		30	
7.1	Основы черчения	2	2			
7.2	Дизайн упаковки	4	16			
7.3	Визуализация упаковки	2	4			Презентация работы
	Итого	45	99		144	

	ДООП детского технопарка «Кванториум»	Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП- 01.03.02 Стр. 12 из 31
---	---------------------------------------	---

3. Содержание программы

Раздел 1 Знакомство

Тема 1.1 Введение в образовательную программу, техника безопасности. Знакомство с оборудованием

Теория

Графический дизайн. Яркие примеры графического дизайна. Тренды дизайна. Обзор программы и форм контроля. Инструктаж по технике безопасности при работе на ПК и оборудовании. Противопожарная безопасность.

Форма контроля: опрос.

Тема 1.2 Ассоциативная карта. Мудборд

Практика

Диалог о промышленном дизайне. Техника безопасности. Составление ассоциативной карты про себя, свои интересы и стремления. Иллюстрирование ассоциативной карты в графическом редакторе (составление мудборда).

Форма контроля: выполнение презентации «Это я».

Раздел 2 Основы композиции

Тема 2.1 Введение в композицию. Основные принципы композиции

Теория

Понятие «композиция», ее роль в искусстве и дизайне. Цель изучения композиционных приемов. Основные принципы в композиции (баланс, симметрия, асимметрия, ритм, статика, динамика и т.д.). Изучение способов равномерного распределения элементов для создания гармонии в работе.

Практика

Построение композиции из геометрических фигур, опираясь на ее принципы (баланс, симметрия, асимметрия, ритм, статика, динамика и т.д.)

Тема 2.2 Цвет в композиции

Теория

Изучение роли цвета в создании гармонии, акцентов и настроения в композиции. Рассмотрение основных цветовых сочетаний, контрастов и способов использования цвета

	<i>ДООП детского технопарка «Кванториум»</i>	Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП- 01.03.02 Стр. 13 из 31
---	--	---

для усиления выразительности работы. Значение цветов, их влияние на восприятие и эмоциональный эффект. Цветовой круг и цветовые сочетания.

Практика

Создать композиции, используя схемы по цветовому кругу: монохромные, комплементарные, аналоговые, триадные. Проанализировать разницу в эмоциональном восприятии.

Форма контроля: презентация работы.

Мероприятие по воспитательной работе: Викторина «Дизайнер vs нейросеть» посвящённая Дню дизайнера.

Раздел 3. Основы графического дизайна

Тема 3.1 Введение в графический дизайн

Теория

Обзор профессии. Знакомство с основными задачами и направлениями графического дизайна.

Практика

Разбор успешных дизайн-проектов с целью понимания их сильных сторон и применения лучших практик.

Тема 3.2 Компьютерная графика

Теория

Понятие компьютерной графики. Виды компьютерной графики: растровая, векторная, трехмерная. Определение растровой и векторной графики. Основные отличия. Направления использования.

Практика

Обзор программ компьютерной графики. Создание рисунка в программе компьютерной графики.

	ДООП детского технопарка «Кванториум»	Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП- 01.03.02 Стр. 14 из 31
---	---------------------------------------	---

Тема 3.3 Цветовые режимы

Теория

Цветовые режимы в компьютерной графике. Значение и роль цветовых режимов в компьютерной графике. Виды цветовых режимов, их структура и принципы работы (RGB, CMYK и т.д.). области применения. Особенности и преимущества.

Форма контроля: презентация работы.

Мероприятие по воспитательной работе: Создание эко-календаря с вторичным использованием материалов.

Раздел 4. Типографика

Тема 4.1 Введение в типографику

Теория

Значение типографики в графическом дизайне. Основные понятия: шрифт, гарнитура, семейство, кегль, межстрочный интервал, межбуквенное расстояние. Правила сочетания шрифтов.

Практика

Стилизовать существующий шрифт. Создать шрифтовой плакат, сочетающий в себе два и более шрифтов.

Тема 4.2 Виды шрифтов

Теория

Типы шрифта и их классификация. Правила разработки собственного шрифта

Практика

Разработать буквы собственного шрифта разных классификаций (гротескные, антиквы, декоративные, рукописные).

Форма контроля: презентация работы.

Раздел 5. Информационный дизайн

Тема 5.1 Введение в информационный дизайн

Теория

	ДООП детского технопарка «Кванториум»	Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП- 01.03.02 Стр. 15 из 31
---	---------------------------------------	---

Цели информационного дизайна. Основные принципы композиционного построения в информационном дизайне. Типы информационных материалов. Методы визуализации информации.

Практика

Разработка дизайна информационных табличек или пиктограмм для Кванториума.

Тема 5.2 Требования к макетам информационного дизайна

Теория

Ключевые принципы и характеристики, обеспечивающие эффективность и читаемость визуального материала. Особенности создания продуктов информационного дизайна. Технические требования к созданию макета. Подготовки к печати и публикации.

Практика

Сделать редизайн афиши с учетом особенностей разработки. Подготовить макет к печати.

Тема 5.3 Полиграфическая продукция

Теория

Носители полиграфической продукции. Их различия. Особенности создания. Технические требования к созданию макета. Особенности подготовки к печати. Постпечатная обработка.

Практика

Разработать дизайн полиграфической продукции (листовка, буклет, календарь и т.д.). подготовить макет к печати. Печать. Постпечатная обработка.

Тема 5.4 Наружная реклама

Теория

Цель создания наружной рекламы. Отличие от полиграфической продукции. Носители наружной рекламы. Ключевые особенности наружной рекламы: создание макета, подготовка к печати, постпечатный процесс. Особенности производства наружной рекламы.

Практика

Разработать дизайн баннера согласно техническим требованиям. Подготовить макет к печати.

	ДООП детского технопарка «Кванториум»	Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП- 01.03.02 Стр. 16 из 31
---	---------------------------------------	---

Форма контроля: презентация работы.

Мероприятие по воспитательной работе: Создание открытки ко дню рождения Кванториума.

Раздел 6. Фирменный стиль

Тема 6.1 Введение в фирменный стиль

Теория

Фирменный стиль как необходимость в рекламной коммуникации. Функции фирменного стиля. Корпоративная коммуникация. Образ компании. Формирование айдентики.

Практика

Сравнительный анализ фирменных стилей и отдельных элементов известных компаний.

Тема 6.2 Фирменный стиль и маркетинговые стратегии.

Теория

Понятие маркетинг. Его роль и значение в фирменном стиле. Анализ деятельности конкурентов. Понятие целевой аудитории. Определение целевой аудитории.

Практика

Выбор компании для разработки фирменного стиля. Анализ деятельности конкурентов выбранной компании. Определение целевой аудитории.

Тема 6.3 Основные элементы фирменного стиля.

Теория

Товарный знак. Логотип и его виды. Правила использования логотипа. Фирменный блок. Формирование фирменного стиля.

Практика

Эскизирование графического знака выбранной компании с учетом целевой аудитории. Дизайн графического знака. Вертикальное и горизонтальное поведение логотипа. Монохромная и выворотная версия логотипа. Создание фирменного блока. Разработка стилеобразующего элемента. Описание правил поведения товарного знака. Запрещенное использование логотипа.

Тема 6.4 Компоненты фирменного стиля

Теория

Составляющие и функциональные носители корпоративного фирменного стиля. Цвет в фирменном стиле. Особенности шрифтового решения корпоративного пространства. Другие образы в фирменном стиле.

Практика

Поиск шрифтового и цветового решения логотипа. Разработка компонентов фирменного стиля.

Тема 6.5 Носители фирменного стиля

Теория

Обязательные элементы носителей фирменного стиля в корпоративном дизайне. Виды визитных карточек. Носители деловой документации.

Практика

Разработка дизайна деловой и корпоративной визитной карточки. Дизайн фирменного бланка, конверта и папки. Подготовка макетов к печати.

Тема 6.6 Дополнительные элементы фирменного стиля

Теория

Фирменный персонаж. Сувенирная продукция. Презентационная продукция. Рекламная продукция.

Практика

Создание фирменного персонажа. Применение персонажа на носителях фирменного стиля. Разработка элементов сувенирной продукции.

Тема 6.7 Оформление бренда

Теория

Понятия: брендбук, логобук, гайдлайн. Их особенности и различия. Особенности оформления. Обязательные элементы.

Практика

Разработка страниц брендбука: описание логотипа, фирменный блок, цвет и шрифт, запрещенное использование, расположение и свободное поле, деловая документация.

	ДООП детского технопарка «Кванториум»	Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП- 01.03.02 Стр. 18 из 31
---	---------------------------------------	---

Форма контроля: презентация работы.

Мероприятие по воспитательной работе: Создание плаката с использованием компьютерной графики в стиле «Баухаус».

Раздел 7. Упаковка

Тема 7.1 Основы черчения

Теория

Роль черчения в дизайне упаковок. Правила построения основных проекций. Развертка поверхностей.

Практика

Построение развертки упаковки по заданным параметрам.

Тема 7.2 Дизайн упаковки

Теория

Роль упаковки в дизайне. Виды и функции упаковок. Этапы проектирования упаковок. Формообразование и конструирование упаковки. Основные требования к композиционному решению дизайна упаковки.

Практика

Построение развертки упаковки с клеевым и замковым соединением. Разработка упаковки с автоматическим дном и ласточкиным хвостом. Композиционное решение упаковки. Подготовка к печати.

Тема 7.2 Визуализация упаковки

Теория

Основные методики создания упаковки в программе. Размещение дизайна на созданный продукт

Практика

Создание трехмерной модели в программе моделирования. Размещение дизайна на созданной упаковке.

Форма контроля: презентация работы.

Мероприятие по воспитательной работе: Плакат на тему «Победный май».

4. Организационно - педагогические условия программы

4.1. Методическое обеспечение программы

Особенности организации образовательного процесса: очно с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий

Методы обучения и воспитания

Методы обучения: словесный, наглядный практический, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский проблемный, игровой, дискуссионный.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация.

Формы организации образовательного процесса: групповая, парная и индивидуальная.

Формы организации учебного занятия: беседа, творческая мастерская, защита проектов, игра, мастер-класс, наблюдение, эксперимент.

Педагогические технологии: технология группового обучения, технология индивидуального обучения, технология дифференцированного обучения, технология проблемного обучения, технология исследовательской деятельности, кейс-технология.

Основным методом организации учебной деятельности по программе является метод кейсов. Кейс – описание проблемной ситуации понятной и близкой обучающимся, решение которой требует всестороннего изучения, поиска дополнительной информации и моделирования ситуации или объекта, с выбором наиболее подходящего. Кейс-метод позволяет подготовить детей к решению практических задач современного общества. Кейс использует погружение в проблему как способ осознания активного участия в ситуации: у кейса есть главный герой, на место которого ставит себя команда и решает проблему от его лица. Акцент при обучении делается не на овладение готовым знанием, а на его выработку. Кейс-метод позволяет совершенствовать универсальные навыки (soft-компетенции), которые оказываются крайне необходимы в реальном рабочем процессе.

Оценка образовательных результатов по итогам освоения программы проводится в форме промежуточной аттестации. Основная форма аттестации – презентация прототипа или макета.

Дидактические материалы

Кейс «Графический дизайн»

- Пример композиции из геометрических фигур

Кейс «Типографика»

	ДООП детского технопарка «Кванториум»	Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП- 01.03.02 Стр. 20 из 31
---	---------------------------------------	---

- Шаблон для Примеры стилизации буквы

Кейс «Информационный дизайн»

- Изображения примера

Кейс «Фирменный стиль»

- Пример оформление бренда

Для отслеживания результатов освоения программы обучающимися педагогом используется:

- метод наблюдения. Педагогическое наблюдение позволяет определить уровень включенности ребенка в творческий процесс, его взаимодействие со всеми участниками этого процесса;

- метод экспертизы результатов творческой деятельности, связанной с просмотром и оценкой работ обучающихся (форма с критериями для оценки работ по итогам кейса представлена в Приложении 3).

Оценка образовательных результатов по итогам освоения программы проводится в форме промежуточной аттестации. Основная форма аттестации – защита проектов

Для отслеживания результатов освоения программы обучающимися педагогом используется:

- метод наблюдения. Педагогическое наблюдение позволяет определить уровень включенности ребенка в творческий процесс, его взаимодействие со всеми участниками этого процесса.

- метод экспертизы результатов творческой деятельности, связанной с просмотром и оценкой работ обучающихся (форма с критериями для оценки работ по итогам кейса представлена в Приложении 3).

Контрольно-измерительные материалы. Спектральный круг навыков для оценки развития компетенций обучающегося. (Приложение 4).

Оценка результатов деятельности производится по уровням:

Уровень «высокий»: работа над кейсом/проектом носила творческий, самостоятельный характер, идея решения является новой и актуальной (востребованной), кейс выполнен в полном объеме и в планируемые сроки;

	ДООП детского технопарка «Кванториум»	Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП- 01.03.02 Стр. 21 из 31
---	---------------------------------------	---

Уровень «средний»: обучающийся выполнил основные задачи кейса/проекта, решение является измененной (модернизированной) версией имеющегося аналога, имеют место частичные недоработки или опоздания по срокам;

Уровень «низкий»: идея не выработана, работа над кейсом/проектом не закончена, большинство целей не достигнуты, работа полностью скопирована по имеющимся аналогам, в т.ч. из сети «Интернет».

Мониторинг образовательных результатов

Цель мониторинга образовательных результатов – сбор сведений об этапах и уровне достижения обучающимися результатов освоения образовательной программы.

Предмет мониторинга – результаты обучающихся на разных этапах освоения программы.

Система отслеживания, контроля и оценки результатов обучения по данной программе имеет три основных критерия:

1. Надежность знаний и умений – предполагает усвоение терминологии, способов и типовых решений в сфере квантума.
2. Сформированность личностных качеств – определяется как совокупность ценностных ориентаций в сфере квантума, отношения к выбранной деятельности, понимания ее значимости в обществе.
3. Готовность к продолжению обучения в Кванториуме – определяется как осознанный выбор более высокого уровня освоения выбранного вида деятельности, готовность к соревновательной и публичной деятельности.

Критерий «Надежность знаний и умений» предусматривает определение начального уровня знаний, умений и навыков обучающихся, текущий контроль в течение занятий модуля, итоговый контроль. Входной контроль осуществляется на первых занятиях с помощью наблюдения педагога за работой обучающихся. Текущий контроль проводится с помощью различных форм, предусмотренных кейсами или дисциплинами. Цель текущего контроля – определить степень и скорость усвоения каждым ребенком материала и скорректировать программу обучения, если это требуется. Итоговый контроль проводится в конце каждого модуля. Итоговый контроль определяет фактическое состояние уровня знаний, умений, навыков ребенка, степень освоения материала по каждому изученному разделу и всей программе объединения. Формы подведения итогов обучения: защита индивидуального или группового проекта, выставка работ, соревнования, взаимооценка обучающимися работ друг друга.

	ДООП детского технопарка «Кванториум»	Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП- 01.03.02 Стр. 22 из 31
---	---------------------------------------	---

Критерий «Сформированность личностных качеств» предполагает выявление и измерение социальных компетенций: осознанности деятельности, ценностного отношения к деятельности, интереса и удовлетворенности познавательных и духовных потребностей.

Критерий «Готовность к продолжению обучения в Кванториуме» является временным в первом цикле реализации программы. Предполагает сформированность установки на продолжение образования в Кванториуме по иным модулям разного уровня сложности. Также учитывает готовность ребенка к публичной деятельности и участию в конкурсах через использование методов социальных проб, наблюдения и опроса.

Каждый критерий имеет показатели, на которые ориентированы оценочные средства (комплект методических, контрольно-измерительных материалов).

Среди инструментов оценки образовательных результатов применяются:

- промежуточная аттестация по окончании модуля;
- контрольные задания по окончании курса;
- участие в соревнованиях различного уровня.

4.2. Материально-техническое обеспечение программы

Оборудование необходимое для реализации программы: набор маркеров для скетча, маты для резки, канцелярские ножи, МФУ А3, графические станции, интерактивная панель, графические планшеты.

Инструменты и материалы необходимые для реализации программы: картон и бумага разной плотности, цветные и чернографитные карандаши, ластик, клей ПВА, ножницы, скотч, краски (акварель и акрил), шариковые ручки,

Перечень программного обеспечения указан в Приложении 2.

4.3. Кадровое обеспечение программы

Программу реализуют педагоги дополнительного образования.

4.4. Организация воспитательной работы и реализация мероприятий

Задачи воспитания определены с учетом интеллектуально-когнитивной, эмоционально-оценочной, деятельностно-практической составляющих развития личности:

- усвоение знаний, норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний);

	ДООП детского технопарка «Кванториум»	Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП- 01.03.02 Стр. 23 из 31
---	---------------------------------------	---

- формирование и развитие позитивных личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие);
- приобретение социально значимых знаний, формирование отношения к традиционным базовым российским ценностям.

На занятиях применяются следующие методы воспитания:

- убеждения;
- стимулирования;
- мотивации;
- организации деятельности и общения;
- контроля и самоконтроля.

Профориентационные методы и формы:

- профессиональное просвещение;
- беседы;
- игры, викторины;
- просмотр видеосюжетов;
- экскурсии на предприятия.

Мероприятия, указанные в календарном плане по воспитательной работе, проводятся педагогом дополнительного образования в рамках учебных занятий по данной программе.

Педагоги-организаторы проводят мероприятия согласно годовому плану по воспитательной работе со всеми обучающимися детского технопарка «Кванториум».

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

№п/п	Наименование мероприятия	Срок проведения	Ответственный
Профессионально-ориентирующее воспитание			
1.	День дизайнера	Сентябрь	Педагоги дополнительного образования
2.	День инженера	Октябрь	Педагоги-организаторы
3.	Всемирный день компьютерной графики	Декабрь	Педагоги дополнительного образования
Социализация и духовно-нравственное воспитание			
4.	День рождения Кванториума	Ноябрь	Педагоги-организаторы,

	ДООП детского технопарка «Кванториум»	Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП- 01.03.02 Стр. 24 из 31
---	---------------------------------------	---

			педагоги дополнительного образования
5.	Квиз, посвящённый дню космонавтики «Просто Космос»	Апрель	Педагоги- организаторы, педагоги дополнительного образования
6.	«КвантКонцерт»	Май	Педагоги- организаторы
Гражданско-патриотическое и правовое воспитание			
7.	Достижения в отечественном дизайне	Февраль	Педагоги дополнительного образования
8.	Областной дистанционный конкурс «Цифровая открытка ко дню Победы»	Апрель-май	Педагоги- организаторы
9.	Всероссийская акция, посвященная Дню Победы	Май	Педагоги дополнительного образования
Эколого-валеологическое воспитание			
10.	Международный день без бумаги	Октябрь	Педагоги дополнительного образования

5. Список литературы и иных источников

- Годин А. М. Брендинг: учебное пособие [Текст] / А. М. Годин. - Москва: Дашков и К, 2012. – 184 с.
- Джанда М. Сожги свое портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах. – СПб.: Питер, 2019. – 384 с.: ил.
- Дизайн привычных вещей / Дон Норман; пер. с англ. Анастасии Семиной. – [2-е изд, обн. И доп.] — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. — 384 с.: ил.
- Дизайн-мышление в бизнесе: от разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей / Тим Браун; пер. с англ. Владимира Хозинского. – 4-е изд. – М.: Манн, Иванови Фербер, 2019. – 256 с.
- Устин В. Б. Учебник дизайна. Композиция, методика, практика / В. Б. Устин – Москва: АСТ, 2009. – 256 с.
- Старикова Ю. С. Основы дизайна: учебное пособие / Ю. С. Старикова Москва: А-Приор, 2011. – 112 с
- Семенов, И.Н. Тенденции психологии развития мышления, рефлексии и познавательной активности [Текст] /И.Н. Семенов. - М.: МОДЭК, 2000.
- Шишова Т.Л. Не стучите молотком по пианино. Беседы с детским психиатром Козловской Г.В. – Рязань: Зёрна-Слово, 2016, - 368

	ДООП детского технопарка «Кванториум»	Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП- 01.03.02 Стр. 27 из 31
---	---------------------------------------	---

ИТОГОВЫЙ									
Промежуточная аттестация									

Подпись

Приложение 2

В состав перечня оборудования Промдизайн-квантума входит программное обеспечение:

№	Программное обеспечение	Возможные варианты и аналоги
1	Трёхмерного моделирования	Blender, 3ds Max, Компас- 3D
2	Векторной и растровой графики	Corel Draw, Adobe illustrator, Adobe Photoshop, Figma, Adobe Indesign
3	офисные программы, веб-браузеры	офисное ПО (LibreIOffice, Microsoft Office и др.), браузеры (Yandex, Амиго, Mazilla и др),
4	Подготовка к 3д печати	slic3r Polygon X

Приложение 3

Контрольно-измерительные материалы

Вопросы входного контроля для определения уровня знаний:

1. Что такое графический дизайн? Какие основные задачи он решает?
2. Какие форматы графических файлов вам известны?
3. Какие основные принципы композиции вы знаете?
4. Какие программы для графического дизайна вам известны?
5. Назовите самый удачный на ваш взгляд пример графического дизайна (логотип, афиша, баннер и т. д.). Объясните почему
6. Назовите самый не удачный на ваш взгляд пример графического дизайна (логотип, афиша, баннер и т. д.). Объясните почему

Кейс «Графический дизайн и композиция»

Задание: самостоятельно построить композицию из геометрических фигур

Дидактические материалы



Пример композиции из геометрических фигур

Кейс «Информационный дизайн»

Задание: создание плаката или афиши

Изображения примера



Кейс «Фирменный стиль»

Задание: разработка логотипа, правил по его использованию и носителя с элементами фирменного стиля



Экспертная оценка

Группа _____ (_____)

(Баллы от 1 до 10, где 1 – минимальная оценка критерия,
10 – максимальная оценка критерия)

Критерий	Формулирование проблемы	Оригинальность идеи	Раскрытие замысла	Обзор аналогов и прототипы	Функциональность	Эргономичность	Эстетика конструкции	Презентация работы	Защита работы	Перспектива развития и реализации работы	Экономическая эффективность	Итого баллов
Команда												

« ____ » 20 ____ г _____

(подпись) (расшифровка)