

Муниципальное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования детей «Вдохновение»
(МУ ДО «ЦДОД «Вдохновение»)
«Вдохновение» челядьлы содтөд төдөмлүн сетан шөрин»
содтөд төдөмлүн сетан муниципальной учреждение

Принято
Решением Педагогического совета
МУ ДО «ЦДОД «Вдохновение»
Протокол № 6
от «27» мая 2025 г.

Утверждаю:
Директор МУ ДО «ЦДОД
«Вдохновение»
Л.А. Торлопова
«27» мая 2025 г.



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа

«Дизайн-мой выбор»

Направленность: художественная

Уровень сложности содержания - базовый

Возраст учащихся: 10-15 лет

Срок реализации: 1 год

Составители:

Крестьянинова Анастасия Григорьевна,
Новосёлова Наталия Николаевна,
педагоги дополнительного образования

г. Сыктывкар, 2025

Оглавление	
Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы	2
1.1 Пояснительная записка	2
1.2. Цель и задачи программы	4
1.3. Содержание программы	5
1.3.1 Учебно-тематический план	5
1.3.2. Содержание учебного плана	5
1.4. Планируемые результаты	14
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	14
2.1. Условия реализации программы	14
2.2 Информационно – методическое обеспечение	15
2.3 Методы и технологии обучения и воспитания	15
2.4. Формы контроля, промежуточная аттестация	15
2.5. Глоссарий	16
2.6 Список литературы	17
Приложение 1	19
Приложение 2	22
Приложение 3	23
Приложение 4	26
Приложение 5	27
Приложение 6	28
Приложение 7	29

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Дизайн – мой выбор» (далее – Программа «Дизайн – мой выбор», Программа) разработана в соответствии с нормативно-правовыми актами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 N 678-р;
- Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Постановление Правительства РК от 11.04.2019 N 185 «О Стратегии социально-экономического развития Республики Коми на период до 2035 года»;
- Решение Совета МО городского округа «Сыктывкар» от 08.07.2011 N 03/2011-61 «О Стратегии социально-экономического развития муниципального образования городского округа «Сыктывкар» до 2035 года»;

и иными правовыми актами Российской Федерации, Республики Коми и МУ ДО «ЦДОД «Вдохновение» (далее – Центр, учреждение) в области образования, представленными в списке литературы.

Развитие системы профессиональной ориентации молодежи, способствующей их профессиональному самоопределению, является одной из приоритетных направлений «Стратегии социально-экономического развития Республики Коми». Дополнительное образование выступает как необходимое звено, обеспечивающее развитие личности и ее раннюю профессиональную ориентацию. Программа нацеливает учащихся на осознанный выбор будущей профессии, дает представление о востребованных в настоящее время профессиях, связанных с дизайн - проектированием. Программа способствует развитию личности учащегося, социально-педагогической поддержке становления и развития высоконравственного, ответственного, творческого, инициативного, компетентного гражданина.

Программа имеет **базовый уровень сложности** т.к. она расширяет представление о мире профессий дизайнерском творчестве и направлена на изучение наиболее распространенных графических программ и документов, методов выполнения практических заданий по компьютерной графике.

Направленность программы – художественная.

Актуальность. В меняющемся мире постоянно возникают новые сферы деятельности, технологии, рынки; вырос интерес к формированию и организации цифровой среды. Дизайнерская профессия стала востребованной. Дизайнерская образованность воспринимается как элемент общей культуры человека. Цифровые технологии предлагают новые возможности и прорывные идеи для творчества дизайнера.

Образование становится предметным и практико-ориентированным. Акцент смещается с теории на реальные проекты учащихся. Программа «Дизайн – мой выбор» направлена на приобретение учащимися знаний, умений и навыков по выполнению графических проектов с использованием компьютерных технологий, применение их в практической и творческой деятельности.

Отличительные особенности. Программа «Дизайн-мой выбор» - модульная; включает 4 модуля.

Программа построена на основе анализа общеобразовательных программ в области «технология», «черчение» и «искусство», как основы для формирования дизайнерского, художественного творчества.

Программа дает представление о новых изобразительных, виртуальных технологиях в дизайне, о цифровом моделировании жилого пространства и дизайна интерьера. Программа составлена с учетом тенденций развития дизайнерского, художественного творчества. Отличительной особенностью программы является включение в нее элементов рисунка, композиции, колористики, художественного конструирования. Учащиеся получают реальный опыт работы над дизайнерскими мини-проектами, попробуют себя в роли графического дизайнера. Для работы учащиеся используют планшетные компьютер (далее – ПК) и графический планшет.

Адресат программы: данная программа рассчитана на детей возраста 10 – 15 лет, которые проявляют интерес к изобразительному искусству. Состав группы – постоянный, в группе обучаются учащиеся разных возрастных категорий. Количество детей в группе – 15 человек.

Набор в группу осуществляется на основе письменного заявления родителей (законных представителей) через сайт ПФДО Коми (<https://komi.pfdo.ru/>). На программу могут быть зачислены дети с ограниченными возможностями здоровья.

Объем и срок освоения программы

Год обучения	Количество часов
1	144
Итого	144

Формы обучения: очная; может быть организовано электронное обучение (в период невозможности организации учебного процесса в очной форме: карантина, неблагоприятной эпидемиологической обстановки, активированных дней).

Формы организации образовательного процесса: групповые, парные, индивидуальные занятия.

Формы занятий: практическое занятие, тестирование, выполнение проектов.

Режим занятий составлен в соответствии с постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Год обучения	Продолжительность одного занятия в академических часах, мин	Количество занятий в неделю	Количество часов в неделю	Всего часов в год
1	40 мин	2 занятия по 1 часу	4	144
Итого:				144

1.2. Цель и задачи программы

Цель - обеспечение позитивной социализации и самоопределения учащихся, повышение их творческого потенциала на основе практической деятельности в области современных дизайнерских программ.

В процессе обучения предполагается решение следующих **задач**:

обучающие:

- познакомить с профессиями, связанными с современным дизайнерским творчеством;
- дать основы выполнения графического рисунка в программе Ibis Paint X;
- научить описывать технологическое решение с помощью текста, рисунков, графического изображения (проектной деятельности);

развивающие:

- развивать навыки целеполагания и планирования своей деятельности при освоении графического дизайна;
- обучать навыкам поиска нужной информации для выполнения художественно-творческой задачи с использованием дополнительной литературы, в том числе в пространстве Интернет;
- развивать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение в процессе решения творческих задач;
- формировать компьютерную грамотность учащихся и навыков эффективной организации индивидуального информационного пространства;

воспитательные:

- прививать устойчивый интерес к дизайнерскому творчеству;
- развивать творческие способности, художественный вкус при выполнении творческих проектов;
- содействовать воспитанию ответственности, аккуратности, усидчивости, трудолюбия.

1.3. Содержание программы

1.3.1 Учебно-тематический план

№	Наименование модуля	Количество часов			Формы контроля/аттестации
		Теория	Практика	Всего	
1.	«Искусство дизайна и профессии»	10	36	46	Текущий контроль
2.	«Графический дизайн»	10	30	40	
3.	«Пост-процессинг. Цифровая обработка фотографий»	16	34	50	
4.	«Самостоятельная работа»		8	8	Промежуточная аттестация. Творческий продукт
Итого часов:		36	108	144	

1.3.2. Содержание учебного плана

Модуль 1 «Искусство дизайна и профессии»			
Образовательная задача модуля: - сформировать представление о дизайне как виде искусства и профессиях с ней связанных.			
Учебные задачи модуля: - раскрыть понятие «дизайн»; - дать представление об истории развития дизайна и её стилях; - получить информацию о профессиях, связанных с дизайном; - заложить основы проектной деятельности.			
Тематические рабочие группы и форматы: фронтальная работа; индивидуальная работа.			
Тематическая программа модуля			
№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание	Кол-во часов
Тема 1.1. «Введение. Дизайн как вид искусства»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	Введение в программу. ТБ на рабочем месте. Этимология слова «Дизайн». Виды дизайна. Ее сущность.	2 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 1 ч.	Онлайн экскурсия в СГУ им. Питирима Сорокина (Институт культуры и искусства). Видео обзор профессии графический дизайнер	
Тема 1.2. «Многогранная профессия – дизайнер»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	Знакомство с профессией дизайнера. Известные дизайнеры и их творения.	2 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 1 ч.	Творческая работа «Если бы я был дизайнером...» Знакомство с онлайн сервисом для создания картинок «Logoza» https://app.logoza.ru/	

Тема 1.3. «Профессия промышленног о дизайнера»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	Специфика профессии. Промышленное моделирование: разработка концепции, проектировка, визуализация.	4 ч.
	Практическая работа. Индивидуальны й тип работы. 1 ч.	Визуализация экстерьера дома, вписанного в окружающую среду.	
Тема 1.4. «Ландшафтны й дизайнер и дизайнер- флорист»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	Основные направления ландшафтного дизайнера (инженерное, биологическое, историческое). Дизайнер-флорист.	6 ч.
	Практическая работа. Индивидуальны й тип работы. 3 ч.	Выполнение чертежа садового или пришкольного участка с обозначением конкретных видов цветов и кустарников. Выполнение открытки ко Дню учителя из сухих цветов.	
Тема 1.5. «Профессия дизайнер- модельер»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 2 ч.	Дизайнер одежды. Этапы изготовления одежды.	4 ч.
	Практическая работа. Индивидуальны й тип работы. 2 ч.	Выполнение эскиза карнавального костюма.	
Тема 1.6. «Дизайнер - иллюстратор»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	Визуализация литературного произведения. Направления в профессии.	4 ч.
	Практическая работа. Индивидуальны й тип работы. 1 ч.	Выполнить иллюстрацию к детской книге.	
Тема 1.7 «Профессия Web- дизайнер»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	Дизайн сайтов, мобильных приложений и интерфейсов. Понятие «Пакет графических файлов». Гейм-дизайнер. Специфика профессии.	6 ч.
	Практическая работа. Индивидуальны й тип работы. 1 ч.	Создание собственного сайта с помощью платформы Google https://www.google.ru/	
Тема 1.8. «Профессия графического дизайнера»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	Специфика профессии. Перечень гибких навыков для успешного вхождения в специальность.	2 ч.
	Практическая работа. Индивидуальны й тип работы. 1 ч.	Создание логотипа с помощью онлайн сервиса для создания картинок «Canva» https://app.logoza.ru/	

Тема 1.9. «Дизайнер шрифтов»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	Классификация шрифта (серифные, безсерифные, рукописные), выбор шрифтов в зависимости от целей (реклама, книги, веб-дизайн).	4 ч.
	Практическая работа. Индивидуальны й тип работы. 3 ч.	Создать 5 символов (буквы или цифры) на бумаге в своем уникальном стиле шрифта.	
Тема 1.10. «Ярмарка профессий» Текущий контроль	Тестирование, индивидуальны й тип работы. 1 ч.	Тестирование по теме «Искусство дизайна и профессии»	8 ч.
	Итоговая практическая работа. Индивидуальны й тип работы. Закрепление пройденного материала. 7 ч.	Выбор темы проекта. Разработка концепции проекта. Представление готового продукта перед группой.	
Экскурсии		Посещение мастерских учебных заведений города Сыктывкара (ГПОУ РК «Колледж искусств Республики Коми», СГУ им. Питирима Сорокина)	4 ч.
Итого			46ч.
<p align="center">Модуль 2 «Графический дизайн»</p> <p>Образовательная задача модуля: - освоить базовые знания и умения в области графического рисунка/</p> <p>Учебные задачи модуля: – дать представления учащимся о графическом дизайне; – формировать начальные компетенции по профессиям сферы графического дизайна; - познакомить с видами и техниками в графическом рисунке; - обучать основам передачи пропорций, перспективы на основе решения творческих и технических задач; - научить передаче в рисунках формы, пропорций, объема, перспективы, светотени, композиции; - продолжить формирование навыком проектной деятельности. - познакомить с интерфейсом приложения Ibis Paint X.</p> <p>Тематические рабочие группы и форматы: фронтальная работа; индивидуальная работа.</p>			
Тематическая программа модуля			
№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание	Кол-во часов
Тема 2.1. Введение. Понятие	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 0,5 ч.	Введение. ТБ на рабочем месте. Графический дизайн как средство визуальной коммуникации. Виды графического дизайна.	0,5 ч.

«Графический дизайн»	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 1,5 ч.	Основные продукты графического дизайна: текст, фотография, календарь, визитка, афиша, логотип, открытка, иллюстрация.	1,5 ч.
Тема 2.2 «ТБ. Введение. Программа Ibis Paint X»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 0,5 ч.	Введение. Правила работы с планшетом. Интерфейс программы Ibis Paint X. Знакомство с рабочей областью.	2 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 1,5 ч.	Выполнение базовых упражнений для освоения планшета. Штрих, линия, пятно. Закрепление результата. Обзор онлайн сервисов для дизайнера https://habr.com/ru/company/pixli/blog/325866/	
Тема 2.3. «Панель инструментов»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 0,5 ч.	Изучение панели инструментов, палитр, режимы отображения, способы масштабирования.	2 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 1,5 ч.	Упражнение на изучение панели инструментов.	
Тема 2.4 «Линии»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 0,5 ч.	Кисть, размерные линии, выноски. Виды ритма: ритмы линейные, ритмы цветовые, ритмы тональные, восходящие ритмы, устойчивые ритмы.	2 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 1,5 ч.	Выполнить ритмический графический рисунок с помощью различных линий.	
Тема 2.5. «Геометрические фигуры»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 0,5 ч.	Заливка, группировка, выравнивание, объединение и распределение объектов.	2 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 1,5 ч.	Выполнение простой композиции из геометрических фигур. Сохранение изображения в различных форматах.	
Тема 2.6. «Текст»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 0,5 ч.	Обычный и художественный текст. Форматирование шрифта.	2 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы.	Размещение простого текста в связанных рамках. Вписывание текста в произвольный контур. Стилизация текста.	

	й тип работы. 1,5 ч.		
Тема 2.7 «Фотография»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 0,5 ч.	Изучение инструментов реставрации и ретуширования изображения: штамп, лечащая кисть, заплатка.	2 ч.
	Практическая работа. Индивидуальны й тип работы. 1,5 ч.	Ретушь и восстановление старинных фотографий при помощи дополнительных плагинов.	
Тема 2.8. «Календарь»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 0,5 ч.	Значение и происхождение слова «календарь». Типы календарей.	2 ч.
	Практическая работа. Индивидуальны й тип работы. 1,5 ч.	Выполнение календаря в графическом редакторе с использование текста.	
Тема 2.9 «Визитка»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 0,5 ч.	Основные требования и правила по разработке визиток. Создание элементов фирменного стиля.	2 ч.
	Практическая работа. Индивидуальны й тип работы. 1,5 ч.	Создание фирменной визитки с помощью онлайн сервиса для создания картинок «Logoza» https://app.logoza.ru/	
Тема 2.10 «Афиша»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	Значение и происхождение термина «афиша». Последовательность работы над афишей. Правило «Трёх секунд». Примеры оформления афиши.	4 ч.
	Практическая работа. Индивидуальны й тип работы. 3 ч.	Создание шаблонов тематических афиш с помощью программы Ibis Paint X.	
Тема 2.11 «Логотип»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	Логотип как идентификация бренда. Иконографика. Функции и виды логотипа.	4 ч.
	Практическая работа. Индивидуальны й тип работы. 3 ч.	Создание логотипов с помощью программы Ibis Paint X.	
Тема 2.12 «Открытка»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	История появления открытки. Традиции поздравления. Виды открыток.	4 ч.
	Практическая работа.	Создание открыток с помощью программы Ibis Paint X.	

	Индивидуальный тип работы. 3 ч.		
Тема 2.13 «Упаковка»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	Виды, назначение и основные требования к упаковке.	4 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 3 ч.	Выполнение выкройки и дизайна упаковки с помощью программы Ibis Paint X.	
Тема 2.14 «Иллюстрация»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	Стили, виды и техники иллюстрации. Знаменитые коми и русские художники-иллюстраторы.	4 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 3 ч.	Выполнить иллюстрацию к выбранному литературному произведению.	
Тема 2.15 «Печать»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 0,5 ч.	Виды принтеров. Настройка печати. Коррекция цвета изображений, подготовка к печати.	2 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 1,5 ч.	Выполнение печати творческих работ на бумаге с помощью цветного принтера.	
Итого			40 ч.
<p align="center">Модуль 3 «Пост-процессинг. Цифровая обработка фотографий»</p> <p>Образовательная задача модуля:</p> <ul style="list-style-type: none"> - сформировать у учащихся базовые умения в программах трехмерного моделирования и навыки сфере дизайна интерьера. <p>Учебные задачи модуля:</p> <ul style="list-style-type: none"> - познакомить с принципом работы графического редактора; - научить анализировать методы обработки фотографий; - сформировать потребность к получению новых знаний в области компьютерной графики; - дать представления о возможности развития деятельностных способностей при работе в графическом редакторе; - обозначить возможности развития художественного вкуса. <p>Тематические рабочие группы и форматы: фронтальная работа; индивидуальная работа, групповая работа.</p>			
Тема 3.1. «Введение. Обработка фотографий»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 2 ч.	Основные этапы обработки фотографий, включая резкость, цветокоррекцию и кадрирование. Значение обработки в современном искусстве фотографии.	4 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы.	Практическая работа в приложении Ibis Paint X: Обработка фотографий в графическом редакторе.	

	й тип работы. 2 ч.		
Тема 3.2. «Кадрирование фотографий»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 2 ч.	Правила композиции и принципы кадрирования (правило третей и акцентирование объекта).	2 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 2 ч.	Практическая работа в приложении Ibis Paint X: Анализ серии фотографий с разной композицией. Кадрирование одной и той же фотографии разными способами для достижения разных эффектов. Упражнения на применение правила третей и золотого сечения. Удаление отвлекающих элементов из кадра. Выравнивание горизонта.	
Тема 3.3. «Коррекция контраста изображения»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	Контраст для восприятия изображения и методы его изменения.	4 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 3 ч.	Практическая работа в приложении Ibis Paint X: редактирование своих изображений, изменяя контраст. Работа с уровнями и кривыми для точной настройки контраста.	
Тема 3.4 «Цветовая коррекция изображения»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	Основные методы и средства для коррекции цвета, включая цветовые модели и пространственные характеристики.	4 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 2 ч.	Практическая работа в приложении Ibis Paint X: Коррекция фотографий с неправильным цветовым балансом (слишком синие, желтые, зеленые). Настройка температуры и оттенка для создания определенного настроения. Увеличение или уменьшение насыщенности цветов.	
Тема 3.6 «Работа с командой цветовой баланс, тон, насыщенность»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	Влияние цвета на эмоциональную составляющую изображения, и их коррекции через базовые настройки	4 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 3 ч.	Практическая работа в приложении Ibis Paint X: применение инструментов цветового баланса, тона и насыщенности для изменения своих работ. Изменение отдельных цветовых диапазонов на фотографии.	

		Выделение определенного объекта цветом на черно-белом фоне.	
Тема 3.7 «Тоновая коррекция изображения»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	Тон в изображении и их влияния на общее восприятие.	4 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 3 ч.	Практическая работа в приложении Ibis Paint X: работа в редакторе для изменения тонов изображений с целью достижения желаемого эффекта.	
Тема 3.8 «Работа с инструментом фигура»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	Основные инструменты для создания и редактирования фигур: прямоугольник, круг, многоугольник, пользовательская фигура. Параметры фигур: заливка, обводка, прозрачность, тени. Использование фигур для создания масок и выделений.	6 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 5 ч.	Практическая работа в приложении Ibis Paint X: Создание простых геометрических фигур. Изменение параметров фигур. Использование фигур для создания масок и рамок для фотографий. Создание логотипа или иконки с использованием фигур.	
Тема 3.9 «Работа с текстом на изображении»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	Работа с текстом на изображении. Как грамотно и эстетично разместить текст на фотографии. Основные принципы работы с текстом.	4 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 3 ч.	Практическая работа в приложении Ibis Paint X: Размещение текста на авторские фотографии.	
Тема 3.10 «Использование фильтров и эффектов в фотографии»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	Фильтры и эффекты. Виды фильтров и эффектов (коррекция изображений, художественные эффекты, специальные фильтры)	4 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 3 ч.	Практическая работа в приложении Ibis Paint X: Импортирование фотографии в приложение для применения фильтров и эффектов.	
Тема 3.11 «Приёмы использования»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	Типы фонов и текстур. Способы наложения текстур на фотографии.	4 ч.

фонов и текстур»		Режимы смешивания слоев и их влияние на результат. Создание собственных текстур.	
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 3 ч.	Практическая работа в приложении Ibis Paint X: Наложение текстуры на фотографию с использованием разных режимов смешивания. Создание эффекта старой бумаги или гранжа.	
Тема 3.12 «Ретуширование пейзажа»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	Особенности ретуши пейзажных фотографий. Удаление нежелательных элементов из кадра. Улучшение детализации и резкости. Коррекция перспективы.	6 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 5 ч.	Практическая работа в приложении Ibis Paint X: Усиление текстуры облаков или гор. Коррекция перспективы зданий или деревьев. Добавление эффекта «солнечных лучей».	
Тема 3.13 «Ретуширование портрета»	Теория, беседа, фронтальный тип работы. 1 ч.	Основы ретуши портретов: удаление дефектов кожи, смягчение морщин, осветление глаз. Важность сохранения естественности.	4 ч.
	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 3 ч.	Практическая работа в приложении Ibis Paint X: Обработка фотографии (портрета).	
		Итого	50 ч.
<p align="center">Модуль 4 «Самостоятельная работа»</p> <p>Образовательная задача модуля:</p> <ul style="list-style-type: none"> - формировать у учащихся навыки самостоятельной работы в процессе использования электронного обучения при освоении общеобразовательной программы. <p>Учебные задачи модуля:</p> <ul style="list-style-type: none"> - формировать у учащихся умения и навыки самостоятельного поиска знаний; - применить знания в создании самостоятельного продукта в онлайн-сервисе Logoza» https://app.logoza.ru/ ; - развивать самостоятельность, ответственность, организованность и настойчивость учащихся в достижении цели. 			
Тема. 4.1 «Открытка»	Практическая работа. Индивидуальный тип работы. 2 ч.	Выполнение праздничной открытки с помощью многофункционального сервиса Logoza» https://app.logoza.ru/	2 ч.

Тема. 4.2 «Обложка для записной книжки»	Практическая работа. Индивидуальны й тип работы. 2 ч.	Выполнение обложки к выбранному литературному произведению с помощью многофункционального сервиса Logoza» https://app.logoza.ru/	2 ч.
Тема. 4.3 «Логотип»	Практическая работа. Индивидуальны й тип работы. 2 ч.	Выполнение логотипа с помощью многофункционального сервиса Logoza» https://app.logoza.ru/	2 ч.
Тема. 4.4 «Авторская подпись»	Практическая работа. Индивидуальны й тип работы. 2 ч.	Создание авторской подписи с помощью многофункционального сервиса Logoza» https://app.logoza.ru/	2 ч.
		Итого	8 ч.

Календарно-тематическое планирование в Приложении № 7.

1.4. Планируемые результаты

Предметные:

- имеют представление о дизайне; знают о профессиях, связанных с дизайн-проектированием среды;
- умеют выполнить рисунок в графическом;
- сформированы базовые навыки работы в программах трёхмерного моделирования плана дома и интерьера;
- используют различные приемы создания предметов интерьера;
- умеют описывать технологическое решение с помощью текста, рисунков, графического изображения (проектной деятельности);

Метапредметные результаты:

- осуществляют поиск нужной информации для выполнения художественно-творческой задачи с использованием дополнительной литературы, в том числе в пространстве Интернет;
- умеют формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение в процессе решения исследовательской задачи;
- сформирован опыт совместного и самостоятельного творчества при выполнении командных заданий;
- демонстрируют наличие пространственного мышления на основе графического дизайна.

Личностные результаты:

- проявляют устойчивый интерес к дизайнерскому творчеству;
- проявляют творческие способности, художественный вкус при выполнении творческих проектов;
- проявляют ответственность, аккуратность, усидчивость, трудолюбие;
- проводят самооценку на основе критерия успешности учебной деятельности

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

- кабинет, соответствующий санитарно-гигиеническим требованиям.

- учебные парты – 8, стулья – 16; ноутбук – 1; проектор – 1, экран – 1, планшет – 6, электронные носители – флеш-карты, диски.
- материалы для творческой деятельности детей: краски, белая и цветная бумага, картон и ватман, клей и др.);
- канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, блокноты, тетради; бумага разных видов и формата (А3, А4, А2); клей; файлы, папки и др.

2.2 Информационно – методическое обеспечение

Учебные пособия:

1. Лаврентьев, А.Н. История дизайна: учебное пособие / А.Н. Лаврентьев.-М.: Гардарики, 2017г. – 303 с.
2. Устин, В.Б. Композиция в дизайне 2-е изд. Уточненное и доп. / В. Б. Устин. – М.: АСТ: Астрель, 2017. – 239 с.
3. Шенберева Л.И., Секреты графического дизайна / Шенберева Л.И. – СПб.: СММО Пресс, 2019. – 94 с.

2.3 Методы и технологии обучения и воспитания

Информационно-коммуникационные технологии – педагогическая технология, использующая специальные способы, программные и технические средства (кино-, аудио-, видео-средства, компьютеры, телекоммуникационные сети) для работы с информацией. Это создание для педагогов и для учащихся благоприятных условий для свободного доступа к культурной, учебной и научной информации.

Проблемно-диалогическое обучение – тип обучения, обеспечивающий творческое усвоения знаний учащимися посредством диалога с педагогом. Данная технология позволяет при помощи диалога с детьми выйти на проблему и найти пути её решения, при помощи постоянных постановок специально выстроенных педагогом вопросов.

Интерактивные приёмы обучения – способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, с компьютером) или кем-либо (человеком). Это способствует созданию комфортных условий обучения, при которых учащийся чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным и эффективным весь процесс обучения.

Метод проектов – серия мероприятий, предпринимаемых для достижения четко определенных целей посредством получения результатов, направленных на решение неких проблем или дальнейшее развитие деятельности в условиях ограниченного периода времени, определенных фиксированных ресурсов силами организаций участников проекта и направлен на определенную целевую группу.

Воспитательные технологии:

1. Технология «Создание ситуации успеха» Белкина А.С.;
2. Технология КТД (коллективно – творческое дело) Иванова И.П.

Эффективно решать учебно-воспитательные задачи можно в тесном сотрудничестве с родителями (законными представителями). Такое взаимодействие педагога с родителями позволяет лучше узнать ребенка, посмотреть на него с разных позиций, увидеть в разных ситуациях, а, следовательно, помочь в понимании его индивидуальных особенностей, развитии способностей ребенка, в преодолении его негативных поступков и проявлений в поведении, формировании ценных жизненных ориентаций. Такая работа должна происходить в атмосфере поддержки и общности интересов, взаимопонимания, сотрудничества. План работы с родителями (законными представителями) представлен в приложении 5.

2.4. Формы контроля, промежуточная аттестация

№п/п	Наименование модуля контроля/ аттестации	Предмет оценивания	Формы и методы оценивания	Критерии оценивания	Показатель и оценивания	Вид/ Срок
1.	«Графический дизайн»	Выполнение календаря формата А5. (Приложение 6)	Практическая работа: Индивидуальная творческая работа.	(Приложение 6)	(Приложение 6)	Текущий/ Декабрь
2.	«Пост-процессинг. Цифровая обработка фотографий»	Тест. Выполнение Афиши культурного события путем техники «коллаж». (Приложение 6)	Теория: Тестовое задание открытой и закрытой формы Практическая работа: Индивидуальный творческий проект.	(Приложение 6)	(Приложение 6)	Промежуточная аттестация/ Май
3.	«Самостоятельная работа»	Выполнение электронного варианта полиграфической продукции. (Приложение 6)	Практическая работа: Индивидуальный творческий проект	(Приложение 6)	(Приложение 6)	Текущий/Срок определяется временем начала электронного обучения

2.5. Глоссарий

Бренд (англ. Brand — клеймо) — дизайн, разработанный для определённого товара в стиле, отличающимся и выделяющим его на рынке сбыта, посредством упаковки, графических знаков, логотипов и мультимедиа технологий.

Гамма цветовая — в графическом дизайне наименование внешних цветовых особенностей колорита, которая объединяет основные цветовые оттенки дизайн объекта.

Графика (франц. Graphique — линейный, от греч. Grapho — пишу, рисую) — один из видов изобразительного искусства, близкий живописи со стороны содержания и формы, но имеющий свои собственные конкретные задачи и художественные возможности.

Графический дизайн — проектирование символов-знаков, логотипов, услуги дизайнеров, проектирующих полиграфическую продукцию а так же обучение графическому дизайну и типографике.

Иллюстрация — визуализация текста в книге, журнале, газете. Иллюстрация используется для: передачи эмоциональной атмосферы художественного произведения, визуализации образов героев повествования, демонстрации описываемых объектов, а также отображения пошаговых инструкций в технической документации.

Логотип (греч., — отпечаток слова) — термин, обозначающий в 19 веке небольшие печатные формы, содержащие две или несколько букв (например, вместо «and» — &), созданные в целях ускорения набора; позднее так стали называться адреса, названия или торговые марки, отлитые в виде печатной формы единым куском.

Оригинал (от лат. Originalis — первоначальный). В области изобразительного искусства — подлинное художественное произведение в отличие от подделки, копии или репродукции.

Скетчинг — (от англ. Sketching – зарисовка) быстрый рисунок от руки, который не выступает в качестве готовой работы, но служит цели быстрой фиксации дизайнером некоей идеи для последующего её обсуждения и использования в дизайн проекте.

Фирменный стиль — это набор визуальных, вербальных и иных элементов, совокупность которых создает уникальный образ бренда в коммуникациях.

2.6 Список литературы

Нормативно – правовые документы:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
- Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 №1678 «Об утверждении правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей (утверждена приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ с применением дистанционных образовательных технологий» Минпросвещения России от 07.05.2020 (Приложение № 1 к письму Минпросвещения России от 07.05.2020 № ВБ 976/04);
- Приказ Министерства образования, науки и молодёжной политики Республики Коми от 01.06.2018 №214-п «Об утверждении правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Республике Коми»;
- Приложение к письму Министерства образования, науки и молодёжной политики Республики Коми от 27.01.2016 № 07-27/45 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных – дополнительных общеразвивающих программ в Республике Коми»;
- Постановление Правительства Республики Коми от 11.04.2019 № 185 «О стратегии социально-экономического развития Республики Коми на период до 2035 года»;
- Решение Совета МО ГО «Сыктывкар» от 08.07.2011 № 03/2011-61 «О Стратегии социально-экономического развития МО ГО «Сыктывкар» до 2035 года».

Литература, использованная для разработки программы:

1. Ахремко, В. Стили интерьера в дизайне типовых квартир / В. Ахремко. – М.: Издательство Эксмо, 2014 – 224 с.
2. Инчакова, С.А. Цветоведение / С.А. Инчакова. – Воронеж: Издательско-полиграфический центр Воронежского государственного университета, 2017. – 34 с.
3. Лаврентьев, А.Н. История дизайна: учебное пособие / А.Н. Лаврентьев.-М.: Гардарики, 2017г. – 303 с.
4. Куликов, А.С. История архитектуры, градостроительства и дизайна. Ч. I: Всеобщая история архитектуры: Учеб.пособие / А.С. Куликов. – Тамбов: Изд-во Тамбов. Гос. Техн. Ун-та, 2016. – 106 с.
5. Кулебакин, Г.И., Кильпе Т.Л. Рисунок и основы композиции / Г.И. кулебакин, Т.Л.Кильпе. – М.: Высшая школа, 2011. – 130 с.
6. Рыбников, Ю.В., Кулага И.В. Архитектурная колористика. Цвет в интерьере / Ю.В.Рыбников, И.В.Кулага. - Кострома: КГСХА, 2017г. – 40с.
7. Устин, В.Б. Композиция в дизайне 2-е изд. Уточненное и доп. / В. Б. Устин. – М.: АСТ: Астрель, 2017. – 239 с.
8. Яцюк, О. Компьютерные технологии в дизайне / О. Яцюк. – СПб.: издательство «БХВ-ПЕТЕРБУРГ» 2012. – 75 с.
9. Курто, Л. Дизайн и интерьер вашего дома. 101 лучшая идея / Л. Курто. – М.: АСТ, 2018 – 160 с.
10. Шенберева Л.И., Секреты графического дизайна / Шенберева Л.И. – СПб.: СМИО Пресс, 2019. – 94 с.

Литература для учащихся:

1. Глазычев, В.Л. Зарождение зодчества / В.Л. Глазычев. – М.: Стройиздат, 2012 – 126 с.
2. Грант, Н. Эпоха Возрождения. От Данте до Коперника / Н.Грант. – СПб.: Амфора, 2014. – 47 с.
3. Зайцева, А. Дизайн своими руками / А.Зайцева. – М.: «АСТ – ПРЕСС» 2016 – 56 с.
4. Курто, С., Дэвис К.: Рассказы о художниках / К. Дэвис, С.Курто. – М.:Махаон, 2014. – 32 с.

Интернет-ресурсы:

1. Artdoart. Онлайн галерея. URL: [Artdoart – онлайн-галерея картин и скульптур](#) (дата обращения: 25.10.2024).
2. Lintеum. Сайт для художников. [Электронный ресурс]. URL: [Изобразительное искусство, уроки живописи и рисунка on-line, галерея картин современных художников \(linteum.ru\)](#) (дата обращения: 25.10.2024).
3. Бириус. Детская библиотека. [Электронный ресурс]. URL: [Библиотека детской литературы // читать книги онлайн \(barius.ru\)](#) (дата обращения: 25.10.2024).
4. Виртуальные прогулки по Русскому музею. URL: [Виртуальные прогулки по Русскому музею \(virtualrm.spb.ru\)](#) (дата обращения: 25.10.2024).
5. Национальный музей Республики Коми. Виртуальные туры. [Игротека — Виртуальные туры Национального музея Республики Коми \(museumtur.ru\)](#) (дата обращения: 25.10.2024).
6. Тур по экспозиции Третьяковской галереи. [Выставки – Третьяковская галерея \(tretyakovgallery.ru\)](#) (дата обращения: 25.10.2024).
7. Экспонаты Государственного Эрмитажа (совместный проект с Google). URL: [The State Hermitage Museum, St. Petersburg, Россия — Google Искусство и культура](#) (дата обращения: 25.10.2024).

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Контрольные задания

Текущий контроль

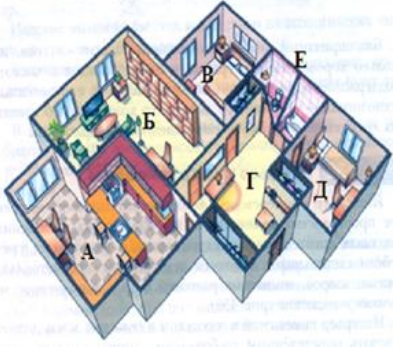
Выполнение календаря формата А5 с помощью многофункционального сервиса «Logoza» <https://app.logoza.ru/> с расширением *.jpg, *.jpeg, *.png.

Требования к выполнению творческой работы (графический дизайн):

- выполнение индивидуального творческого задания средствами компьютерной графики;
- оригинальность в подаче материала и его привлекательность;

- интересное сюжетное решение;
- композиционное и цветовое решение;
- качество технического исполнения работы;
- самостоятельность цветового и композиционного решения.

Промежуточная аттестация
Тест с выбором ответа

<p>1) Модель – это</p> <p>а) визуальный объект;</p> <p>б) свойство процесса или явления;</p> <p>в) упрощенное представление о реальном объекте, процессе или явлении;</p> <p>г) материальный объект.</p>	<p>б) Фирменный знак - ...</p> <p>а) отличительная особенность логотипа;</p> <p>б) полный комплект фирменных элементов;</p> <p>в) совокупность специально разработанного уникального графического изображения и логотипа;</p> <p>г) совокупность цветовой гаммы и логотипа.</p>												
<p>2) Одной из основных функций графического редактора является:</p> <p>а) ввод информации текстового и графического типов;</p> <p>б) создание изображений;</p> <p>в) перевод изображения на какой-либо язык программирования;</p> <p>г) работа с диаграммами, графами и графиками.</p>	<p>7) Рассмотрите планировку квартиры. Определи названия помещений и впиши их в таблицу.</p>  <table border="1" data-bbox="858 1102 997 1350"> <tr><td>А</td><td></td></tr> <tr><td>Б</td><td></td></tr> <tr><td>В</td><td></td></tr> <tr><td>Г</td><td></td></tr> <tr><td>Д</td><td></td></tr> <tr><td>Е</td><td></td></tr> </table>	А		Б		В		Г		Д		Е	
А													
Б													
В													
Г													
Д													
Е													
<p>3) Верно ли определение «Дизайнер»? Если нет, то напиши правильное определение. Это специалист, занимающийся окраской зданий, сооружений, оборудования, инструмента и прочих предметов интерьера.</p>	<p>8) Напишите своими словами, что означает слово Интерфейс.</p>												
<p>4) Вставьте пропущенное слово - «Зайдите во вкладку « Объектов» и выберите необходимое 3D изображение:</p> <p>а) папка;</p> <p>б) портфель;</p> <p>в) библиотека;</p> <p>г) книга.</p>	<p>9) Выберите образцы, на которых шрифты создают Контраст:</p> <p>а) Гадкий Утенок</p> <p>б) Спортобозреватель</p> <p>в) сказка «Красная шапочка»</p> <p>г) МОЙ выбор</p>												
<p>5) В каком формате программы Windows сохраняется готовое изображение модели дома созданное в программе 3D моделирования интерьеров?</p>	<p>10) Напишите, как вы понимаете понятие 3D моделирование?</p>												

А) Paint 3D; б) PDF; в) Word; г) PowerPoint.	
---	--

№	Критерии оценивания:	Правильные ответы (ключи):
1	2 балл	в) упрощенное представление о реальном объекте, процессе или явлении
2	1 балла	б) создание изображений
3	1 балл	Нет. Художник-конструктор, человек, занимающийся художественно-технической деятельностью в разных отраслях.
4	1 балла	в) библиотека
5	2 балла	б) PDF
6	2 балла	а) муляж
7	1 балла	А-кухня, Б-гостиная, В- спальня, Г-прихожая, Д-детская, Е-санузел.
8	2 балла	Интерфейс – это комплекс средств, предназначенных для взаимодействия двух систем друг с другом, включая людей и искусственный интеллект (компьютер, робот и т.д.).
9	1 балла	а, б, г
10	2 балла	3D моделирование – это метод представления объемных фигур при помощи специальных компьютерных программ – графических 3d редакторов

Высокий – 11-15 баллов, Средний – 6-10 балла, Низкий – 0-5 балла

Выполнение творческого проекта по созданию Афиши культурного события в графическом редакторе с использованием онлайн сервиса «Logoza»

<https://app.logoza.ru/>

Требования к выполнению творческого проекта:

- Визуализация продукта соответствует правилу «Трёх секунд»;
- Владение основами изобразительной грамоты в графических редакторах (владение инструментарием);
- Композиционное и цветовое решение;
- Оригинальность и индивидуальность выполнения, передача характера события;
- Правильное использование копировальной оргтехники.

Самостоятельная работа

Выполнение электронного варианта полиграфической продукции с помощью многофункционального сервиса «Logoza» <https://app.logoza.ru/>

Требования к выполнению самостоятельной работы:

- применение инструментария программы в определенном алгоритме;
- создание собственного изображения с использованием инструментов рисования;
- выполнение цифрового рисунка с расширением *.jpg, *.jpeg, *.png;
- соответствие предложенной тематике;
- оригинальность и индивидуальность творческой работы;
- гармоничное цветовое сочетание и композиционное решение.

Приложение 2

Критерии оценки освоения программы:

Освоение программы учащимися оценивается по трем уровням: высокий, повышенный, средний, низкий.

Высокий уровень – учащийся: отвечает на вопрос самостоятельно, точно, обнаруживает понимание и осознанность учебного материала, может обосновать свои суждения, показывает полноту освоения материала, может самостоятельно и полностью применить полученные знания и умения на практике.

Средний уровень – учащийся обнаруживает знание и понимание основных положений учебного материала, но: отвечает на вопрос при помощи наводящих вопросов, дает ответ неполно и допускает неточности, не умеет глубоко и доказательно обосновать свои суждения, показывает частичное освоение материала. В основном самостоятельно использует знания программного материала на практике.

Низкий уровень – учащийся обнаруживает незнание большей части учебного материала, допускает ошибки, беспорядочно и неуверенно излагает материал. Не может самостоятельно использовать значительную часть программного материала.

**Диагностическая карта
мониторинга развития личностных качеств учащихся
(автор М.И. Шилова)**

Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа «_____»

Дата проведения: «_____» _____ 202_ г.

Год обучения _____ Учебный год _____

№	ФИО	Активность, организаторские способности			Коммуникативные навыки, коллективизм			Ответственность, самостоятельность, дисциплинирован ность			Нравственность, гуманность			Креативность, склонность к исследовательско- проектировочной деятельности		
		дата заполнения			дата заполнения			дата заполнения			дата заполнения			дата заполнения		
1																
2																
3																
4																
5																
6																
..																

МОНИТОРИНГ

развития личностных качеств воспитанников

Качества личности	Признаки проявления качеств личности			
	ярко проявляются 3 балла	проявляются 2 балла	слабо проявляются 1 балл	не проявляются 0 баллов
1. Активность, организаторские способности	Активен, проявляет стойкий познавательный интерес, целеустремлен, трудолюбив и прилежен, добивается выдающихся результатов, инициативен, организует деятельность других.	Активен, проявляет стойкий познавательный интерес, трудолюбив, добивается хороших результатов.	Мало активен, наблюдает за деятельностью других, забывает выполнить задание. Результативность невысокая.	Пропускает занятия, мешает другим.
2. Коммуникативные навыки, коллективизм	Легко вступает и поддерживает контакты, разрешает конфликты, дружелюбен со всеми, инициативен, по собственному желанию успешно выступает перед аудиторией.	Вступает и поддерживает контакты, не вступает в конфликты, дружелюбен со всеми, по инициативе руководителя или группы выступает перед аудиторией.	Поддерживает контакты избирательно, чаще работает индивидуально, публично не выступает.	Замкнут, общение затруднено, адаптируется в коллективе с трудом, является инициатором конфликтов.
3. Ответственность, самостоятельность, дисциплинированность	Выполняет поручения охотно, ответственно, часто по собственному желанию, может привлечь других. Всегда дисциплинирован, везде соблюдает правила поведения, требует того же от других.	Выполняет поручения охотно, ответственно. Хорошо ведет себя независимо от наличия или отсутствия контроля, но не требует этого от других.	Неохотно выполняет поручения. Начинает работу, но часто не доводит ее до конца. Справляется с поручениями и соблюдает правила поведения только при наличии контроля и требовательности преподавателя или товарищей.	Уклоняется от поручений, безответственен. Часто недисциплинирован, нарушает правила поведения, слабо реагирует на воспитательные воздействия.

4. Нравственность, гуманность	Доброжелателен, правдив, верен своему слову, вежлив, заботится об окружающих, пресекает грубость, недобрые отношения к людям,	Доброжелателен, правдив, верен своему слову, вежлив, заботится об окружающих, но не требует этих качеств от других.	Помогает другим по поручению преподавателя, не всегда выполняет обещания, в присутствии старших чаще сдержан, со сверстниками бывает груб.	Недоброжелателен, груб, пренебрежителен, высокомерен с товарищами и старшими, часто обманывает, неискренен.
5. Креативность, склонность к исследовательско-проектировочной деятельности	Имеет высокий творческий потенциал. Самостоятельно выполняет исследовательские, проектировочные работы. Является разработчиком проекта, может создать проектировочную команду и организовать ее деятельность. Находит нестандартные решения, новые способы выполнения заданий.	Выполняет исследовательские, проектировочные работы, может разработать свой проект с помощью преподавателя. Способен принимать творческие решения, но в основном использует традиционные способы.	Может работать в исследовательско-проектировочной группе при постоянной поддержке и контроле. Способен принимать творческие решения, но в основном использует традиционные способы.	В проектно-исследовательскую деятельность не вступает. Уровень выполнения заданий репродуктивный.

План воспитательной работы		
Цель: создание условий для успешной социализации, саморазвития и самореализации личности обучающегося.		
Задачи:		
-воспитание любви к родной школе, к малой родине, формирование гражданского самосознания;		
-формирование здоровой социальной среды в коллективе;		
- развитие лидерских качеств и коммуникативных навыков у учащихся;		
- обучать навыкам безопасного поведения и прививать культуру здорового образа жизни;		
- формирование активной жизненной позиции и воспитание патриотизма у детей.		
№	Мероприятия	Сроки
1.	Интеллектуальная игра для сплочения коллектива «Угадай мое имя»	сентябрь
2.	Беседы на темы: «Безопасная улица»	октябрь
3.	Выполнение открыток и поделок к праздникам День матери	ноябрь
4.	Организация выставок «Новогоднее волшебство»	декабрь
5.	Праздники в объединении и совместные мероприятия с другими творческими объединениями	январь
6.	Посещение выставок и музеев	февраль
8.	Беседы на тему «Правила безопасного поведения в сети интернет»	апрель
9.	Беседы на тему «Застывшие мгновения Войны»	май

Приложение 5

План работы с родителями		
Цель: организация сотрудничества между педагогом и семьей в интересах раскрытия интеллектуального и творческого потенциала учащихся. Задачи: - привлекать родителей к проведению совместных мероприятий; - активизировать и обогащать воспитательные умения родителей; - создать атмосферу общности интересов, эмоциональной поддержки.		
№	Мероприятия	Сроки
1.	Организационное собрание для родителей (законных представителей) учащихся	сентябрь
2.	Обзор творческих конкурсов для детей, достижения кружковцев прошлых лет. Беседа: «Портфолио – способ накопления индивидуальных достижений в дополнительном образовании детей».	Октябрь
3.	Индивидуальные консультации по вопросам развития творческого потенциала ребенка	ноябрь
4.	Выставка творческих работ «Новогоднее волшебство».	Декабрь
5.	«Итоги 1-го полугодия, план работы на 2-е полугодие»	январь
6.	Организация совместных творческих мероприятий как фактор оптимизации детско-родительских отношений «Работа в онлайн редакторе Canva»	февраль
7.	Индивидуальные консультации по вопросам развития творческого потенциала ребенка	март
8.	Открытое занятие «Работа с графическим планшетом»	апрель
9.	Вернисаж творческих работ учащихся.	Май

Приложение 6

Самостоятельная работа с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий

№ п/п	Раздел учебного плана	Задания для самостоятельной с использованием электронного обучения
1.	Искусство дизайна и профессии	Профессия промышленного дизайнера. Познакомиться с профессией https://www.profguide.io/professions/industrial_designer.html
2.		Профессия дизайнер-модельер. Познакомиться с профессией https://www.profguide.io/professions/modelier.html
3.		Профессия графического дизайнера. Познакомиться с профессией https://www.profguide.io/professions/Graficheskiy_dizayner.html
4.		Экскурсии. Посмотреть видеоэкскурсию СГУ им. Питирима Сорокина. https://www.youtube.com/watch?v=aWYUAK-oXVA
5.	Графический дизайн	Темы: «Линии», «Геометрические фигуры», «Текст» «Фотография» Выполнить упражнения на создание простых форм и линий., обработать фотографию. https://fixthephoto.com/ru/иллюстратор-онлайн.html
6.		Календарь. Создать авторский календарь с помощью многофункционального сервиса Canva https://www.canva.com/
7.		Открытка. Создать открытку с помощью многофункционального сервиса Canva https://www.canva.com/
8.	Пост-процессинг. Цифровая обработка фотографий	Выполнение Афиши культурного события путем техники «коллаж».
9.	Самостоятельная работа	Открытка. Выполнение праздничной открытки с помощью многофункционального «Logoza» https://app.logoza.ru/
10.		Обложка для записной книжки. Выполнение обложки к выбранному литературному произведению с помощью многофункционального сервиса «Logoza» https://app.logoza.ru/
11.		Логотип. Выполнение логотипа с помощью многофункционального сервиса «Logoza» https://app.logoza.ru/
12.		Авторская подпись. Создание авторской подписи с помощью многофункционального сервиса «Logoza» https://app.logoza.ru/

Календарно-тематическое планирование

№ пп	Тема занятия	Всего кол- во часов	
1.	«Введение. Дизайн как вид искусства»	2	
2.	«Многогранная профессия –дизайнер»	2	
3.	«Профессия промышленного дизайнера»	4	
4.	«Ландшафтный дизайнер и дизайнер-флорист»	6	
5.	«Профессия дизайнер-модельер»	4	
6.	«Дизайнер - иллюстратор»	4	
7.	«Профессия Web-дизайнер»	6	
8.	«Профессия графического дизайнера»	2	
9.	«Дизайнер шрифтов»	4	
10.	«Ярмарка профессий»	8	
11.	Экскурсии	4	
12.	Введение. Понятие «Графический дизайн»	2	
13.	«ТБ. Введение. Программа Ibis Paint X»	2	
14.	«Панель инструментов»	2	
15.	«Линии»	2	
16.	«Геометрические фигуры»	2	
17.	«Текст»	2	
18.	«Фотография»	2	
19.	«Календарь»	2	
20.	«Визитка»	2	
21.	«Афиша»	4	
22.	«Логотип»	4	Текущий контроль
23.	«Открытка»	4	
24.	«Упаковка»	4	
25.	«Иллюстрация»	4	
26.	«Печать»	2	
27.	«Введение. Обработка фотографий»	4	
28.	«Кадрирование фотографий»	2	
29.	«Коррекция контраста изображения»	4	
30.	«Цветовая коррекция изображения»	4	
31.	«Работа с командой цветовой баланс, тон, насыщенность»	4	
32.	«Тоновая коррекция изображения»	4	
33.	«Работа с инструментом фигура»	6	
34.	«Работа с текстом на изображении»	4	
35.	«Использование фильтров и эффектов в фотографии»	4	
36.	«Приёмы использования фонов и текстур»	4	
37.	«Ретуширование пейзажа»	6	
38.	«Ретуширование портрета»	4	
39.	«Открытка»	2	
40.	«Обложка для записной книжки»	2	Промежуточная аттестация
41.	«Логотип»	2	
42.	«Авторская подпись»	2	
	Всего	144	