

**муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования детей Дзержинского района»
(МОУ ДО «Центр дополнительного образования детей
Дзержинского района»)**

СОГЛАСОВАНО
Методический совет
от «18» августа 2026 г.
Протокол № 1

УТВЕРЖДЕНА
Директор  М.В. Мирошникова
Приказ № 01-07/524 от 25.08.2026 г.
Принята на заседании Педагогического совета
Протокол № 1 от «25» августа 2026 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Графический дизайн: от эскиза до макета»**

Направленность программы – техническая

Срок реализации: 1 года
Возраст обучающихся: 10 – 18 лет

Автор-составитель:
педагог дополнительного образования
Тюленев Сергей Алексеевич

Ярославль, 2026 г.

Оглавление

1. Пояснительная записка	3
2. Учебно-тематический план.....	5
3. Содержание программы	9
4. Воспитательный модуль	16
5. Ожидаемые результаты.....	18
6. Обеспечение программы.....	20
7. Контрольно-измерительные материалы	22
8. Список информационных источников	27

1. Пояснительная записка

Актуальность программы

В современном мире визуальная коммуникация играет ключевую роль. Каждый день человек сталкивается с тысячами визуальных образов: логотипы, рекламные баннеры, интерфейсы приложений, упаковка товаров, оформление сайтов и социальных сетей. Грамотный графический дизайн становится не просто украшением, а важнейшим инструментом передачи информации, формирования имиджа и принятия решений.

Согласно стратегии развития креативной экономики Российской Федерации до 2030 года, развитие творческих индустрий, включая графический дизайн, является приоритетным направлением государственной политики. Профессия дизайнера входит в перечень наиболее востребованных профессий будущего, а рынок цифрового дизайна демонстрирует устойчивый рост.

Раннее знакомство детей с основами графического дизайна позволяет не только развить творческие способности и художественный вкус, но и сформировать практические навыки, востребованные в любой сфере деятельности: умение работать с информацией, создавать визуальные образы, понимать композицию, цвет и типографику. Графический дизайн развивает проектное мышление, учит видеть задачу целиком и находить эстетически и функционально верные решения.

Программа «Графический дизайн: от эскиза до макета» ориентирована на детей и подростков 10-18 лет, интересующихся изобразительным искусством и цифровыми технологиями, и направлена на последовательное освоение инструментов и принципов графического дизайна через практическую проектную деятельность. Курс построен по принципу «от простого к сложному» и охватывает три ключевых направления: векторная графика (Corel Draw), интерфейсный дизайн (Figma) и растровая графика (Adobe Photoshop).

Программа соответствует требованиям нормативных документов:

1. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утв. распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 года № 678-р.
2. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012 года.
3. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Зарегистрировано в Минюсте России 26.09.2022 № 70226).
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ 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 молодежи"».

Направленность программы – техническая, вид деятельности – компьютерная графика.

Возраст обучающихся: 10-18 лет.

Срок реализации программы: программа рассчитана на 1 год обучения (9 месяцев), объем 144 часа в год.

Форма обучения: очная.

Режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю, продолжительность одного занятия – 2 академических часа, длительность одного часа 40 минут, перерыв между занятиями 10 минут.

Наполняемость учебных групп: оптимальная численность группы — 10-12 человек, возможны индивидуальные и групповые занятия (5-6 человек) при особых условиях обучения.

Цель программы – формирование у обучающихся практических навыков и творческого мышления в области графического дизайна через последовательное освоение современных инструментов векторной, интерфейсной и растровой графики.

Для достижения поставленной цели необходимо реализовать следующие **задачи:**

Обучающие задачи:

- Знакомить обучающихся с основами композиции, цветоведения и типографики как базовыми принципами графического дизайна.
- Формировать навыки работы в программах векторной графики (Corel Draw): создание логотипов, иллюстраций, макетов для печати.
- Формировать навыки проектирования интерфейсов в программе Figma: создание макетов сайтов и мобильных приложений, прототипирование, работа с дизайн-системами.
- Формировать навыки работы в программе растровой графики (Adobe Photoshop): ретушь фотографий, создание коллажей, цифровая иллюстрация, работа со слоями и масками.
- Учить создавать комплексные дизайн-проекты: фирменный стиль, брендбук, упаковку, рекламные материалы, презентации.
- Формировать представление о современных профессиях в сфере дизайна (графический дизайнер, UI/UX-дизайнер, арт-директор, дизайнер упаковки).

Развивающие задачи:

- Развивать художественный вкус, чувство стиля, композиционное и цветовое восприятие.
- Развивать образное и проектное мышление, умение видеть целостный образ и последовательно его реализовывать.
- Развивать навыки работы с информацией: поиск референсов, анализ трендов, обоснование дизайнерских решений.
- Формировать способность работать в команде дизайнеров, распределять роли и совместно создавать проекты.
- Развивать навыки самопрезентации и публичной защиты творческих работ.

Воспитательные задачи:

- Воспитывать эстетический вкус, уважение к культурному наследию и понимание роли дизайна в жизни общества.
- Формировать ценностное отношение к качеству выполняемой работы, внимание к деталям и ответственность за конечный результат.
- Воспитывать уважение к интеллектуальной собственности, понимание авторского права в сфере дизайна.
- Формировать этические нормы работы с визуальным контентом, использование лицензионных изображений и шрифтов.
- Содействовать профессиональному самоопределению обучающихся через знакомство с реальными проектами и дизайн-профессиями.

2. Учебно-тематический план

№ темы	Название темы	Кол-во часов		
		Теория	Практика	Всего
Модуль 1. Corel Draw — основы векторной графики				
1	Техника безопасности при работе на ПК. Знакомство с Corel Draw. Интерфейс и инструменты	1	1	2
2	Инструменты рисования: прямоугольник, эллипс, многоугольник. Создание натюрморта	1	1	2
3	Работа с цветом. Заливка, градиент, контур. Цветовые модели RGB и CMYK	1	1	2
4	Инструменты «Умная заливка» и «Кривая Безье». Создание векторных иллюстраций	1	1	2
5	Трансформации: поворот, масштабирование, зеркалирование. Создание симметричных узоров	0,5	1,5	2
6	Работа с текстом. Художественный и простой текст. Основы типографики	1	1	2
7	Работа с объектами: порядок, группировка, выравнивание	0,5	1,5	2
8	Защита проекта — Открытка или визитка	0,5	1,5	2
Итого по модулю 1:		6,5	9,5	16
Модуль 2. Corel Draw — продвинутая векторная графика				
9	Инструменты «Линза» и эффекты. Тень, прозрачность, объемный текст	1	1	2
10	Создание логотипа (часть 1). Теория логотипа. Эскизы и геометрическая основа	1	1	2
11	Создание логотипа (часть 2). Интеграция текста, цветовые схемы. Экспорт в форматы	0,5	1,5	2
12	Интерактивная заливка и узоры. Создание собственных узоров для фона	0,5	1,5	2
13	Работа с контурами (PowerClip). Создание масок и фигур с текстурой	0,5	1,5	2
14	Создание иллюстрации персонажа (векторный арт)	1	1	2
15	Создание плаката (часть 1). Композиция, цветовая гамма, шрифтовая иерархия	1	1	2
16	Защита проекта — Плакат	0,5	1,5	2
Итого по модулю 2:		6	10	16
Модуль 3. Corel Draw — брендинг и полиграфия				
17	Создание фирменного стиля (брендбук). Структура и элементы	1	1	2
18	Дизайн упаковки продукта. Создание развертки и макета	0,5	1,5	2
19	Дизайн меню для ресторана. Типографика в полиграфии	0,5	1,5	2
20	Создание листовки и флаера. Эффективная рекламная	0,5	1,5	2

	композиция			
21	Работа с QR-кодами и штрих-кодами. Интеграция в дизайн	0,5	1,5	2
22	Подготовка макета к печати. Требования к печати: 300 dpi, CMYK, вылеты	1	1	2
23	Создание календаря (настольного или настенного)	0,5	1,5	2
24	Защита проекта — Брендинговый пакет	0,5	1,5	2
Итого по модулю 3:		5	11	16
Модуль 4. Figma — основы UX/UI-дизайна				
25	Знакомство с Figma. Интерфейс и инструменты. Регистрация	1	1	2
26	Работа с фреймами (Frame) и сеткой. Создание макета мобильного экрана	0,5	1,5	2
27	Создание компонентов и вариаций. Кнопки, поля ввода, карточки	1	1	2
28	Работа с текстом. Типографика в UI/UX. Иерархия текста	0,5	1,5	2
29	Проектирование мобильного экрана (главный экран приложения)	0,5	1,5	2
30	Интерактивность (прототипирование). Соединение экранов ссылками	0,5	1,5	2
31	Адаптивный дизайн. Десктопная и мобильная версии	0,5	1,5	2
32	Защита проекта — Макет мобильного приложения	0,5	1,5	2
Итого по модулю 4:		5	11	16
Модуль 5. Figma — продвинутый UX/UI-дизайн				
33	Векторные инструменты (Pen, Boolean). Создание иконок для интерфейса	1	1	2
34	Создание дизайн-системы. Систематизация компонентов и цветов	1	1	2
35	Проектирование сайта (главная страница). Шапка, герой-блок, футер	0,5	1,5	2
36	Проектирование сайта (внутренние страницы). Каталог, карточка товара	0,5	1,5	2
37	Работа с плагинами (AutoLayout, Unsplash). Автоматизация задач	0,5	1,5	2
38	Анимация и микро-интеракции. Smart Animate	0,5	1,5	2
39	Тестирование юзабилити и фидбэк. Поиск проблем интерфейса	0,5	1,5	2
40	Защита проекта — Полноценный сайт	0,5	1,5	2
Итого по модулю 5:		5	11	16
Модуль 6. Photoshop — основы растровой графики				
41	Знакомство с Photoshop. Интерфейс и инструменты. Понятие растровой графики	1	1	2
42	Работа со слоями (Layer). Создание многослойной	1	1	2

	композиции			
43	Инструменты выделения (Marquee, Lasso, Magic Wand). Вырезание объектов	1	1	2
44	Работа с цветом. Коррекция (Curves, Levels, Hue/Saturation)	1	1	2
45	Работа с масками (Layer Mask). Создание коллажей	0,5	1,5	2
46	Ретушь фотографий. Инструменты Clone Stamp и Healing Brush	0,5	1,5	2
47	Фильтры и стили. Создание текстовых эффектов	0,5	1,5	2
48	Защита проекта — Ретушь и коллаж	0,5	1,5	2
Итого по модулю 6:		6	10	16
Модуль 7. Photoshop — продвинутая растровая графика				
49	Создание цифровой иллюстрации (рисование кистями)	0,5	1,5	2
50	Создание постера и афиши. Комбинирование фото, текста и графики	0,5	1,5	2
51	Работа с 3D-текстом и 3D-объектами	0,5	1,5	2
52	Создание мокапа (Mockup). Наложение дизайна на реальные объекты	0,5	1,5	2
53	Работа с текстурами и узорами. Создание собственных текстур	0,5	1,5	2
54	Создание GIF-анимации. Временная шкала и анимация слоев	0,5	1,5	2
55	Экспорт в разные форматы. Для печати и для интернета	0,5	1,5	2
56	Защита проекта — Постер или иллюстрация	0,5	1,5	2
Итого по модулю 7:		4	12	16
Модуль 8. Комплексные дизайн-проекты				
57	Создание фирменного стиля в трех программах. Corel Draw + Figma + Photoshop	0,5	1,5	2
58	Разработка айдентики для вымышленного бренда. Командная работа	0,5	1,5	2
59	Создание обложки для книги и макета книги. Верстка страниц	0,5	1,5	2
60	Дизайн социальных сетей. Посты, сторис, шапка профиля	0,5	1,5	2
61	Создание презентации. Дизайн слайдов и инфографика	0,5	1,5	2
62	Верстка многостраничного буклета. Работа с сеткой	0,5	1,5	2
63	Оформление портфолио дизайнера. Сборник работ в PDF	0,5	1,5	2
64	Предзащита проектов. Репетиция выступления	0,5	1,5	2
Итого по модулю 8:		4	12	16
Модуль 9. Финальный проект и Demo Day				

65	Выбор темы финального проекта. Составление технического задания	0,5	1,5	2
66	Начало разработки. Эскизы, концепция, мудборды	0,5	1,5	2
67	Разработка проекта. Детализация и проработка	0,5	1,5	2
68	Разработка проекта. Финальная полировка и экспорт	0,5	1,5	2
69	Подготовка презентации и портфолио	0,5	1,5	2
70	Генеральная репетиция Demo Day	0,5	1,5	2
71	Demo Day. Защита финальных проектов.	0,5	1,5	2
72	Итоговое занятие. Подведение итогов года.	0,5	1,5	2
Итого по модулю 9:		4	12	16
ВСЕГО ПО ПРОГРАММЕ:		45,5	98,5	144

Календарный учебный график

Год обучения	Дата освоения программы		Количество учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий в неделю
	начало	окончание			
1	первая неделя сентября	последняя неделя мая	36	144	2 раза по 2 часа

3. Содержание программы

Сентябрь. Модуль 1: Corel Draw — основы векторной графики

Занятие 1. Знакомство с Corel Draw. Интерфейс и инструменты.

Устанавливаем Corel Draw (или используем бесплатную пробную версию). Изучаем интерфейс: панель инструментов, палитра цветов, рабочая область. Разбираемся с понятием векторной графики (отличие от растровой). Создаем первый объект — прямоугольник, заливаем цветом, обводим контуром. Младшие делают простой цветной квадрат, старшие — комбинацию из трех фигур.

Занятие 2. Инструменты рисования. Прямоугольник, эллипс, многоугольник.

Изучаем основные инструменты: Rectangle (прямоугольник), Ellipse (эллипс), Polygon (многоугольник). Учимся менять параметры: количество углов, скругление, заливка, обводка. Создаем простой натюрморт: стол, ваза, фрукты. Младшие делают 3 фигуры, старшие — композицию из 6 фигур с разными цветами и контурами.

Занятие 3. Работа с цветом. Заливка и контур.

Изучаем цветовые модели RGB и CMYK. Работаем с палитрой. Создаем градиентную заливку. Меняем толщину и тип контура (сплошной, пунктирный). Делаем открытку с градиентным фоном и фигурами. Младшие делают простую открытку, старшие — сложную с несколькими градиентами и узорами.

Занятие 4. Инструмент «Умная заливка» и «Кривая Безье».

Учимся рисовать произвольные формы через инструмент Bezier (Кривая Безье). Создаем плавные линии. Используем Smart Fill для заливки замкнутых областей. Рисуем сердце, звезду, облако. Младшие рисуют сердце и звезду, старшие — сложный силуэт (животное, персонаж).

Занятие 5. Трансформации: поворот, масштабирование, зеркалирование.

Учимся вращать, изменять размер, отражать объекты по горизонтали и вертикали. Создаем симметричный узор (бабочку или снежинку). Младшие делают бабочку из 2 половин, старшие — сложный орнамент из 8 повторяющихся элементов.

Занятие 6. Работа с текстом. Художественный и простой текст.

Добавляем текст на макет. Создаем художественный текст (криволинейный, по контуру). Настраиваем шрифт, размер, цвет, межбуквенное расстояние. Делаем поздравительную открытку с красивым заголовком. Младшие делают открытку с 1 надписью, старшие — с несколькими уровнями текста (заголовок, подзаголовок, основной текст).

Занятие 7. Работа с объектами: порядок, группировка, выравнивание.

Изучаем порядок слоев (на передний план, на задний план). Группируем объекты для удобства. Выравниваем объекты по центру, по краям. Создаем визитку: логотип, имя, контакты. Младшие делают простую визитку, старшие — дизайнерскую с нестандартным расположением элементов.

Занятие 8. Защита проекта — Открытка или визитка.

Каждый представляет свою работу: открытку к празднику или визитку. Объясняет, какие инструменты использовал, почему выбрал такие цвета и шрифты. Защита проекта. Старшие делают полноценный бренд-блок (визитка + логотип + фирменный стиль).

Октябрь. Модуль 2: Corel Draw — продвинутая векторная графика

Занятие 9. Инструмент «Линза» и эффекты.

Изучаем эффекты: тень, прозрачность, линза (увеличение, цветовой фильтр). Добавляем тень

к тексту и фигурам. Делаем объемный текст. Младшие добавляют тень к заголовку, старшие — создают сложный эффект с несколькими линзами (отражение, увеличение).

Занятие 10. Создание логотипа (часть 1).

Что такое хороший логотип: простота, запоминаемость, универсальность. Рисуем эскизы на бумаге. Переносим в Corel Draw: создаем геометрическую основу, добавляем цвет. Младшие делают логотип для вымышленной компании (3 варианта), старшие — для реального бренда с учетом цветовой психологии.

Занятие 11. Создание логотипа (часть 2).

Дорабатываем логотип: добавляем текст, настраиваем композицию. Делаем несколько вариантов цветовых схем. Учимся экспортировать логотип в разные форматы (PNG, SVG, EPS). Младшие сдают готовый логотип, старшие — презентуют 3 варианта и выбирают лучший.

Занятие 12. Инструмент «Интерактивная заливка» и узоры.

Создаем сложные градиенты: радиальный, конический. Используем узоры (Pattern Fill) для фона. Делаем упаковку для продукта: коробка с логотипом и узором. Младшие делают простую упаковку, старшие — полноценный дизайн коробки с разверткой.

Занятие 13. Работа с контурами (PowerClip).

Помещаем изображение внутрь фигуры (PowerClip). Создаем маску: текст с фотографией внутри, фигура с текстурой. Делаем стильную открытку с фотографией внутри фигуры. Младшие делают сердце с фото внутри, старшие — сложную композицию с несколькими объектами внутри контуров.

Занятие 14. Создание иллюстрации персонажа (векторный арт).

Используем кривые Безье, заливки, контуры. Рисуем мультяшного персонажа: голова, тело, руки, ноги. Добавляем глаза, рот, одежду. Младшие делают упрощенного робота, старшие — детализированного персонажа с тенями и бликами.

Занятие 15. Создание плаката (часть 1).

Выбираем тему: концерт, выставка, фильм. Делаем композицию из текста, фигур и иллюстраций. Работаем с цветовой гаммой и шрифтами. Младшие делают плакат с 2-3 элементами, старшие — сложный многослойный плакат.

Занятие 16. Защита проекта — Плакат.

Каждый представляет свой плакат. Объясняет выбор цветов, шрифтов, композиции. Получает обратную связь от группы. Защита проекта. Старшие делают серию из 3 плакатов в едином стиле

Ноябрь. Модуль 3: Corel Draw — брендинг и полиграфия

Занятие 17. Создание фирменного стиля (брендбук).

Что такое брендбук: логотип, цвета, шрифты, носители. Создаем страницу брендбука: логотип, цветовая палитра, шрифты. Младшие делают 1 страницу, старшие — полноценный брендбук из 3 страниц.

Занятие 18. Дизайн упаковки продукта.

Создаем развертку коробки (в 2D). Добавляем логотип, текстуру, информацию о продукте. Делаем макет упаковки для сока, конфет или косметики. Младшие делают простую коробку с логотипом, старшие — сложную упаковку с несколькими панелями.

Занятие 19. Дизайн меню для ресторана.

Создаем меню: обложка, страницы с блюдами, цены, категории. Работаем с типографикой:

читаемость, иерархия. Добавляем иллюстрации и иконки. Младшие делают меню из 1 разворота, старшие — из 4 страниц с категориями и фотографиями.

Занятие 20. Создание листовки и флаера.

Разрабатываем рекламный флаер: заголовок, преимущества, контакты, призыв к действию. Используем яркие цвета и крупный текст. Младшие делают флаер о мероприятии, старшие — о продукте или услуге с несколькими блоками информации.

Занятие 21. Работа с QR-кодами и штрих-кодами.

Создаем QR-код для своего проекта. Размещаем на визитке или упаковке. Генерируем штрих-код. Делаем дизайн с учетом этих элементов. Младшие добавляют QR-код на визитку, старшие — на упаковку и флаер.

Занятие 22. Подготовка макета к печати.

Изучаем требования к печати: разрешение 300 dpi, цветовая модель CMYK, обрезные метки, вылеты (bleed). Настраиваем документ для печати. Готовим визитку к печати в типографии. Младшие настраивают 1 макет, старшие — 3 разных макета.

Занятие 23. Создание календаря (настольного или настенного).

Делаем макет календаря: сетка месяцев, дизайн обложки, иллюстрации. Добавляем праздничные даты. Младшие делают 1 месяц, старшие — полноценный календарь на год с уникальным дизайном для каждого месяца.

Занятие 24. Защита проекта — Брендинговый пакет.

Каждый представляет полный пакет: логотип, визитка, флаер, упаковка, брендбук. Демонстрация всех элементов. Защита проекта.

Декабрь. Модуль 4: Figma — UX/UI-дизайн интерфейсов

Занятие 25. Знакомство с Figma. Интерфейс и инструменты.

Регистрируемся в Figma (бесплатно). Изучаем интерфейс: панель слоев, инструменты, рабочая область. Создаем первый макет: прямоугольники, круги, текст. Младшие делают простую композицию из фигур, старшие — схематичный макет экрана.

Занятие 26. Работа с фреймами (Frame) и сеткой.

Создаем фрейм для мобильного приложения (375×812). Добавляем направляющие и колонки. Понимаем структуру экрана. Младшие делают экран для приложения заметок, старшие — для социальной сети.

Занятие 27. Создание компонентов и вариаций.

Что такое компоненты и зачем они нужны. Создаем кнопку: текст, фон, скругление. Делаем несколько состояний кнопки (обычная, нажатая, заблокированная). Младшие делают 2 состояния, старшие — 4 состояния с анимацией.

Занятие 28. Работа с текстом. Типографика в UI/UX.

Подбираем шрифты для интерфейса. Создаем иерархию: заголовки, подзаголовки, основной текст. Настраиваем межстрочный интервал и размеры. Младшие делают экран с текстом, старшие — полноценную типографическую систему (5 размеров).

Занятие 29. Проектирование мобильного экрана (главный экран).

Создаем главный экран приложения: логотип, поисковая строка, карточки товаров или контактов. Добавляем иконки. Младшие делают экран магазина, старшие — экран социальной сети с постами.

Занятие 30. Интерактивность (прототипирование).

Соединяем экраны ссылками. Добавляем переходы: нажатие на кнопку открывает новый

экран. Делаем прототип из 3 экранов. Младшие делают 2 экрана с переходом, старшие — 5 экранов с разными анимациями.

Занятие 31. Адаптивный дизайн. Десктоп и мобилка.

Создаем макет для десктопа (1440×1024). Делаем адаптивную версию для мобильного телефона. Переносим элементы в новый фрейм. Младшие делают 2 версии одной страницы, старшие — полноценный адаптивный сайт из 3 страниц.

Занятие 32. Защита проекта — Макет мобильного приложения.

Каждый представляет свой макет приложения (главный экран + 2-3 дополнительных). Демонстрирует прототип (переходы). Объясняет выбор цвета, шрифтов и композиции. Защита проекта.

Январь. Модуль 5: Figma — продвинутый UI/UX-дизайн

Занятие 33. Работа с векторными инструментами (Pen, Boolean).

Рисуем иконки для интерфейса: дом, корзина, профиль, поиск. Используем операторы (Union, Subtract, Intersect) для создания сложных форм. Младшие делают 3 иконки, старшие — набор из 10 иконок в едином стиле.

Занятие 34. Создание дизайн-системы.

Собираем все компоненты в единую библиотеку: кнопки, поля ввода, карточки, навигация. Систематизируем цвета и шрифты. Младшие делают дизайн-систему из 5 компонентов, старшие — из 15.

Занятие 35. Проектирование сайта (главная страница).

Создаем макет главной страницы сайта: шапка (header), герой-блок (баннер), услуги или товары, футер (footer). Младшие делают сайт для школы, старшие — для интернет-магазина.

Занятие 36. Проектирование сайта (внутренние страницы).

Создаем внутренние страницы: каталог, карточка товара, страница с контактами. Соединяем ссылками. Делаем прототип сайта из 4 страниц. Младшие делают 3 страницы, старшие — 6 страниц с разными макетами.

Занятие 37. Работа с плагинами (AutoLayout, Unsplash).

Изучаем полезные плагины: AutoLayout (автоматическая расстановка элементов), Unsplash (вставка фотографий), Google Sheets Sync (подгрузка данных). Младшие используют AutoLayout, старшие — 3-4 плагина для ускорения работы.

Занятие 38. Анимация и микро-интеракции.

Добавляем анимацию при наведении (hover). Анимлируем появление элементов при открытии страницы. Используем Smart Animate в прототипе. Младшие делают 2 анимации, старшие — сложный микросервис с анимациями.

Занятие 39. Тестирование юзабилити и фидбэк.

Меняемся макетами с соседом. Каждый тестирует чужой прототип, ищет неудобства. Пишет обратную связь. Младшие ищут 3 ошибки, старшие — 5 и предлагают решения.

Занятие 40. Защита проекта — Полноценный сайт.

Каждый представляет свой сайт: главная + 2-3 внутренние страницы, адаптив, прототип. Объясняет логику интерфейса. Защита проекта.

Февраль. Модуль 6: Photoshop — основы растровой графики

Занятие 41. Знакомство с Photoshop. Интерфейс и инструменты.

Устанавливаем Photoshop. Изучаем интерфейс: панель инструментов, палитры, рабочая область. Понимаем разницу между векторной и растровой графикой. Создаем первый

документ. Добавляем фигуры, текст, заливку. Младшие делают цветной прямоугольник, старшие — композицию из нескольких фигур.

Занятие 42. Работа со слоями (Layer).

Что такое слои и зачем они нужны. Создаем несколько слоев: фон, фигура, текст. Перемещаем, копируем, изменяем прозрачность. Младшие делают 3 слоя, старшие — 10 слоев с разными эффектами.

Занятие 43. Инструменты выделения (Marquee, Lasso, Magic Wand).

Вырезаем объекты с помощью выделения. Используем Magic Wand для выделения однотонных областей. Меняем фон у фотографии. Младшие заменяют фон на простой, старшие — на сложный с несколькими объектами.

Занятие 44. Работа с цветом. Коррекция (Curves, Levels, Hue/Saturation).

Регулируем яркость, контрастность, насыщенность. Изменяем цвет фотографии (закат вместо дня). Младшие делают базовую коррекцию, старшие — профессиональную цветокоррекцию с несколькими настройками.

Занятие 45. Работа с масками (Layer Mask).

Учимся скрывать и показывать части слоя через маску. Создаем плавный переход между двумя фотографиями. Делаем коллаж. Младшие делают простой коллаж из 2 фото, старшие — сложный с 5 фото и текстом.

Занятие 46. Ретушь фотографий. Инструменты Clone Stamp и Healing Brush.

Убираем дефекты с кожи, пятна на стене, лишние объекты. Используем Clone Stamp и Healing Brush. Младшие убирают 3 пятна, старшие — делают полноценную ретушь портрета.

Занятие 47. Фильтры и стили. Создание эффектов.

Применяем фильтры: размытие, резкость, шум. Создаем текстовые эффекты: золотой текст, неоновый текст, текст с тенью. Младшие делают золотой текст, старшие — неоновую вывеску.

Занятие 48. Защита проекта — Ретушь и коллаж.

Каждый представляет коллаж и ретушированную фотографию. Демонстрирует работу со слоями, масками и фильтрами. Защита проекта.

Март. Модуль 7: Photoshop — продвинутая растровая графика

Занятие 49. Создание цифровой иллюстрации (рисование кистями).

Используем инструмент Brush (кисть). Настраиваем размер, жесткость, непрозрачность. Рисуем пейзаж или персонажа. Младшие рисуют простой пейзаж (небо, трава, солнце), старшие — детализированного персонажа с тенями.

Занятие 50. Создание постера и афиши.

Комбинируем фотографии, текст и графику. Создаем афишу для кинофильма или концерта. Младшие делают простую афишу с 2-3 элементами, старшие — сложную с фото, текстом, эффектами.

Занятие 51. Работа с 3D-текстом и 3D-объектами.

Создаем 3D-надпись: объемный текст с материалом и освещением. Вращаем и настраиваем. Младшие делают простой 3D-текст, старшие — 3D-логотип с текстурой.

Занятие 52. Создание мокапа (Mockup).

Накладываем дизайн на реальные объекты: футболку, кружку, экран телефона, упаковку. Используем смарт-объекты. Младшие делают 1 мокап, старшие — серию из 4 мокапов.

Занятие 53. Работа с текстурами и узорами.

Создаем собственную текстуру. Накладываем на объект. Делаем текстуру дерева, кирпича, холста. Младшие создают 1 текстуру, старшие — 3 и применяют их на разных объектах.

Занятие 54. Создание GIF-анимации.

Анимлируем слои во временной шкале. Создаем анимированный баннер или гифку. Младшие делают простую анимацию из 3 кадров, старшие — сложную с 15 кадрами и текстом.

Занятие 55. Экспорт в разные форматы. Для печати и для интернета.

Готовим макет для печати (300 dpi, CMYK). Готовим для интернета (72 dpi, RGB, JPG/PNG). Экспортируем один проект в двух вариантах. Младшие экспортируют коллаж, старшие — постер в 3 форматах.

Занятие 56. Защита проекта — Постер или иллюстрация.

Каждый представляет свой постер или иллюстрацию. Демонстрирует работу с кистями, масками и текстурами. Защита проекта.

Апрель. Модуль 8: Комплексные проекты

Занятие 57. Создание фирменного стиля в 3 программах.

Работаем в Corel Draw (логотип), Figma (сайт), Photoshop (рекламный баннер). Собираем все в единый проект. Младшие делают 3 элемента, старшие — полноценный брендинговый пакет.

Занятие 58. Разработка айдентики для вымышленного бренда.

Полный цикл: логотип, цветовая палитра, шрифты, визитка, флаер, упаковка, сайт, баннеры. Работаем как настоящая дизайн-студия. Младшие делают 3-4 элемента, старшие — 8+.

Занятие 59. Создание обложки для книги и макета книги.

Обложка для книги или журнала. Верстка нескольких страниц (в Photoshop или в связке с Corel). Младшие делают обложку, старшие — обложку + 3 страницы.

Занятие 60. Дизайн социальных сетей (посты, сторис, шапка профиля).

Создаем серию постов для Instagram или VK: 3 поста, 2 сторис, шапка профиля. Работаем в едином стиле. Младшие делают 3 поста, старшие — 5 постов, сторис и шапку.

Занятие 61. Создание презентации (дизайн слайдов).

Делаем дизайн презентации в Figma или Photoshop. Создаем 5 слайдов: титульный, схемы, графики, заключение. Младшие делают 3 слайда, старшие — 10 с анимациями.

Занятие 62. Верстка многостраничного буклета.

Буклет или брошюра: 4 страницы с текстом, фотографиями, графиками. Используем сетку и направляющие. Младшие делают 2 страницы, старшие — 8 страниц.

Занятие 63. Портфолио дизайнера (сборник работ).

Оформляем портфолио в PDF: обложка, галерея работ, описание проектов. Добавляем контакты и ссылки. Младшие оформляют 5 работ, старшие — 10.

Занятие 64. Презентация проектов.

Репетируем финальные выступления перед группой. Получаем обратную связь. Дорабатываем портфолио и презентации.

Май. Модуль 9: Финал и Demo Day

Занятие 65. Выбор темы финального проекта.

Каждый выбирает одно направление: 1) Брендинг (логотип, визитка, упаковка, сайт), 2) UI/UX-дизайн (мобильное приложение или сайт), 3) Иллюстрация и визуализация (постер, коллаж, афиша). Пишем техническое задание.

Занятие 66. Начало разработки (эскизы и концепция).

Создаем мудборды (набор референсов), делаем наброски на бумаге, выбираем цветовую палитру и шрифты. Создаем первый прототип.

Занятие 67. Разработка (детализация и проработка).

Добавляем детали, текстуры, эффекты. Работаем с композицией. Исправляем ошибки. Прогресс фиксируем для портфолио.

Занятие 68. Разработка (финальная полировка).

Доводим до идеала. Экспортируем в нужные форматы. Готовим макеты к презентации. Создаем демонстрационные материалы.

Занятие 69. Подготовка презентации и портфолио.

Создаем презентацию в PowerPoint или Figma: название проекта, этапы, референсы, скриншоты, финальный результат. Готовим устное выступление.

Занятие 70. Генеральная репетиция Demo Day.

Полная репетиция перед группой. Каждый выступает, получает обратную связь. Дорабатываем презентацию.

Занятие 71. Demo Day. Защита финальных проектов.

Приглашаем родителей. Каждый ученик выступает с проектом: показывает логотипы, макеты, иллюстрации, интерфейсы. Отвечает на вопросы.

Занятие 72. Итоговое занятие. Подведение итогов.

Обсуждаем прошедший год: прогресс, сложности, самые интересные проекты. Сравниваем первые работы с последними. Строим планы на следующий год. Завершение курса.

4. Воспитательный модуль

Дополнительное образование сегодня – это необходимое звено в воспитании многогранной личности, органично и естественно сочетающее в себе процессы обучения ребенка конкретной прикладной деятельности и разностороннего воспитания. Организации дополнительного образования обладают существенным воспитательным потенциалом и благоприятными условиями для поддержки творческих устремлений детей в самопознании, самоопределении, самореализации и самоутверждении.

Общей целью воспитания в МОУ ДО «Центр дополнительного образования детей Дзержинского района» является приобщение обучающихся к российским традиционным духовно-нравственным ценностям, правилам и нормам поведения в российском обществе, а также создание условий для гармоничного вхождения обучающихся в социальную и профессиональную среды.

Достижению поставленной общей цели воспитания будут служить следующие задачи:

- формировать у обучающихся духовно-нравственные, гражданско-правовые ценности, чувство причастности и уважительного отношения к историко-культурному и природному наследию России и малой родины;
- формировать у обучающихся внутреннюю позицию личности по отношению к окружающей социальной действительности;
- формировать мотивацию к профессиональному самоопределению обучающихся, приобщению к социально-значимой деятельности для осмысленного выбора профессии;
- воспитывать эстетический вкус, чувство стиля, уважение к культурному наследию и понимание роли дизайна в жизни общества;
- формировать у обучающихся ценностное отношение к качеству выполняемой работы, внимание к деталям и ответственность за конечный результат;
- воспитывать уважение к интеллектуальной собственности, понимание авторского права в сфере дизайна и использования лицензионных изображений и шрифтов.

Воспитательная работа в творческом объединении «Графический дизайн: от вектора до UX/UI» осуществляется по нескольким направлениям деятельности (духовно-нравственное, гражданско-патриотическое, экологическое, профориентационное), позволяющим охватить и развить все аспекты личности обучающихся.

Воспитательная деятельность, органично вплетенная в процесс обучения, позволяет суммировать полученные знания, умения, навыки и ориентировать личность ребенка на творческое саморазвитие и нравственное самосовершенствование.

Система общих воспитательных дел и мероприятий включает в себя:

- **Массовые мероприятия учебного характера:** итоговые и отчетные занятия, открытые уроки, выставки творческих работ, защиты дизайн-проектов, участие в конкурсах и фестивалях различного уровня.
- **Массовые мероприятия воспитательно-развивающего характера:** тематические праздники, календарные мероприятия, дни рождения творческого объединения, посвящение в дизайнеры, творческие встречи.
- **Социальные акции и проекты:** создание социально значимых дизайн-продуктов (плакаты экологической направленности, открытки для ветеранов, дизайн календарей для социальных учреждений, разработка визуального оформления для школьных мероприятий).
- **Профориентационные мероприятия:** дни открытых дверей в вузах и колледжах по направлениям «Дизайн», «Графика», «Архитектура», встречи с дизайнерами и выпускниками,

работающими в сфере визуальных коммуникаций, мастер-классы от приглашенных специалистов, участие в профориентационных фестивалях.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия	Дата проведения	Место проведения
1	Инструктажи о правилах поведения и технике безопасности	сентябрь, январь	МОУ ДО «Центр дополнительного образования детей Дзержинского района»
2	Участие в массовых мероприятиях разного уровня	согласно графику	МОУ ДО «Центр дополнительного образования детей Дзержинского района»
3	Участие в создании поздравлений к праздникам (День учителя, День матери, Новый год, 23 февраля, 8 марта, 9 мая и т.д.)	согласно календарю	МОУ ДО «Центр дополнительного образования детей Дзержинского района»
4	Проведение в творческом объединении воспитательных мероприятий (День матери, 8 марта, 23 февраля, Новогодние мероприятия и т.д.)	согласно календарю	МОУ ДО «Центр дополнительного образования детей Дзержинского района»
5	Организация открытых занятий обучающихся	май	МОУ ДО «Центр дополнительного образования детей Дзержинского района»

5. Ожидаемые результаты

В результате обучения по программе обучающиеся:

будут знать:

1. правила безопасной работы на персональном компьютере и требования к организации рабочего места;
2. основы композиции: правила золотого сечения, контраст, равновесие, ритм, статика и динамика;
3. основы цветоведения: цветовые модели (RGB и CMYK), цветовые гармонии, психология цвета и его влияние на восприятие;
4. основы типографики: классификация шрифтов, сочетаемость шрифтов, иерархия текста, читаемость и удобочитаемость;
5. интерфейс и базовые инструменты программ векторной графики Corel Draw: создание фигур, работа с кривыми, заливками и эффектами;
6. интерфейс и базовые инструменты программы интерфейсного дизайна Figma: фреймы, компоненты, прототипирование, дизайн-системы;
7. интерфейс и базовые инструменты программы растровой графики Adobe Photoshop: слои, маски, фильтры, коррекция цвета;
8. принципы создания логотипов, фирменного стиля и брендбука;
9. форматы файлов для печати и для интернета: разрешение, цветовые модели, требования к макетам;
10. основные этапы создания дизайн-проекта: от брифа и эскизов до финального макета и сдачи заказчику;
11. современные профессии в сфере дизайна: графический дизайнер, UI/UX-дизайнер, арт-директор, дизайнер упаковки, иллюстратор;
12. основы работы с референсами и трендами в дизайне, понимание авторского права и лицензионного использования изображений и шрифтов.

будут уметь:

1. использовать персональный компьютер как инструмент для творчества и профессиональной дизайнерской деятельности;
2. создавать векторные иллюстрации и логотипы в Corel Draw с использованием кривых Безье, заливок, градиентов и эффектов;
3. разрабатывать макеты визиток, открыток, флаеров, плакатов, упаковки и других полиграфических продуктов;
4. создавать полноценный брендбук: логотип, цветовая палитра, шрифты, правила использования, носители;
5. проектировать интерфейсы сайтов и мобильных приложений в Figma с использованием фреймов, сеток, компонентов и дизайн-систем;
6. создавать интерактивные прототипы с переходами и анимацией для тестирования пользовательского опыта;
7. обрабатывать и ретушировать фотографии в Adobe Photoshop: работа со слоями, масками, цветокоррекцией, удаление дефектов;
8. создавать коллажи, постеры, афиши и цифровые иллюстрации с использованием фильтров, стилей и эффектов;
9. разрабатывать дизайн социальных сетей: посты, сторис, шапки профиля, рекламные баннеры;

10. подготавливать макеты к печати и к публикации в интернете с соблюдением всех технических требований;
11. создавать комплексные дизайн-проекты, объединяющие несколько программ (логотип в Corel Draw, сайт в Figma, баннер в Photoshop);
12. работать в команде над дизайн-проектами, распределять роли, презентовать свои работы, защищать и отстаивать свои идеи, аргументированно вести диалог с педагогом и сверстниками.

6. Обеспечение программы

6.1. Методическое обеспечение

Методы и приёмы обучения:

1. **Словесный метод обучения** (лекция, рассказ, объяснение, проведение бесед и бесед-объяснений, инструктаж, дискуссия, обсуждение проектов, анализ дизайнерских работ);
2. **Использование наглядных средств** (демонстрация презентаций, изображений и схем, работа с готовыми дизайн-макетами и проектами, демонстрация работ профессиональных дизайнеров, просмотр и анализ примеров);
3. **Выполнение устных и практических упражнений** (упражнение, практикум, проектирование, планирование и проведение эксперимента, решение поисковых задач, создание макетов, отрисовка иллюстраций, работа со слоями и масками);
4. **Метод проектов** (создание индивидуальных и групповых проектов: логотипы, плакаты, макеты сайтов, упаковка, брендбуки, презентация и защита проектов);
5. **Парное обучение и наставничество** (старшие помогают младшим, сильные помогают слабым при освоении сложных инструментов).

Структура занятия

Занятие с детьми строится по следующему принципу:

- **В начале занятия** объясняется связь с предыдущими темами, формулируется цель занятия с привлечением обучающихся, обсуждаются методы, приёмы и инструменты, показываются примеры из практики профессиональных дизайнеров;
- **Объясняется новая тема** с учётом мотивации и поддержки интереса к предмету и разъясняется задание, которое будет выполняться на занятии. Теоретический материал подается блоками по 10-15 минут с обязательной сменой деятельности. Обязательно демонстрируются примеры удачных и неудачных дизайнерских решений;
- **Обязательно используются на занятии демонстрационные материалы**, презентации, работа с готовыми дизайн-макетами, демонстрация работ на проекторе. Педагог показывает каждый этап создания дизайн-проекта на проекторе в реальном времени;
- **После объяснения учащиеся приступают к выполнению заданий**, которые выполняют совместно с педагогом или самостоятельно. Задания даются от простого к сложному. Осуществляется дифференцированный подход: младшие выполняют базовый уровень, старшие — Pro-уровень с дополнительными задачами по детализации, цветовым решениям и композиции;
- **Педагог активно помогает учащимся**, которые столкнулись с трудностями в практической работе, отслеживает правильность выполнения заданий, проводит индивидуальные консультации. Старшие обучающиеся привлекаются в качестве ассистентов для помощи младшим при работе в программах;
- **В конце занятия подводятся итоги**, обобщается изученный на занятии материал и находится его связь с ранее полученными знаниями. Проводится рефлексия: что получилось, что было сложным, что можно было сделать иначе. Организуется просмотр и обсуждение работ друг друга;
- **Рефлексия учащихся по итогам занятия**, выставляются объективные оценки, аргументируются педагогом. Оценка выставляется за активность, качество выполнения заданий, творческий подход, оригинальность и самостоятельность дизайнерских решений.

6.2. Материально-техническое обеспечение

Техническое оснащение компьютерного класса:

1. IBM-совместимые персональные компьютеры (или ноутбуки) из расчета один ученик на один компьютер (оптимально 10-12 рабочих мест);
2. Компьютеры должны быть объединены в локальную сеть;
3. На компьютерах должна быть возможность выхода в Интернет с достаточной пропускной способностью (от 20 Мбит/с);
4. Проектор или интерактивная доска для демонстрации материала педагогом;
5. Графический планшет для демонстрации рисования (рекомендуется, но не обязательно).

Программное обеспечение (лицензионное или свободно распространяемое):

1. Операционная система Windows 10/11;
2. Corel Draw (бесплатная пробная версия на период обучения или учебная лицензия);
3. Figma (бесплатная версия) — доступ через браузер или приложение;
4. Adobe Photoshop (бесплатная пробная версия на период обучения или учебная лицензия);
5. Браузер Google Chrome или Mozilla Firefox (бесплатные);
6. Офисный пакет (Microsoft Office или LibreOffice) для оформления документации;
7. Программы для просмотра изображений и PDF-файлов.

7. Контрольно-измерительные материалы

Поскольку образовательная деятельность в системе дополнительного образования предполагает не только обучение детей определенным знаниям, умениям и навыкам, но и развитие многообразных личностных качеств обучающихся, постольку о ее результатах необходимо судить по двум группам показателей:

- **учебным** (фиксирующим предметные и учебные знания, умения, навыки, приобретенные ребенком в процессе освоения образовательной программы;
- **личностным** (выражающим изменения личностных качеств ребенка, развитие социально значимых качеств личности, уровень общего развития и уровень развития коммуникативных способностей под влиянием занятий в данном кружке).

Оценка качества освоения дополнительной образовательной программы является неотъемлемой частью системы дополнительного образования и имеет целью повышение его результативности, а также уровня профессионализма педагогических работников.

1. Начальный контроль проводится на вводном занятии курса, с целью оценки имеющихся знаний и умений обучающихся перед прохождением данной программы;

2. Текущий контроль проводится в течение всего периода реализации программы в различных формах: оценка активности на занятии, выполнение домашней работы, эссе, реферат опрос, проверочные работы, и т.д.;

3. Промежуточный контроль проводится по окончании изучения очередной темы в форме беседы, доклада, проверочной работы, эссе, конкурса, ролевой игры;

4. Итоговый контроль проводится посредством выполнения итоговой работы на выбранную самостоятельно тему, созданием доклада и (или) презентации, защита проекта перед другими учащимися.

Задачи мониторинга освоения дополнительной образовательной программы:

- определение уровня образовательной подготовки обучающихся в конкретном виде деятельности;
- выявление степени сформированности умений и навыков детей в выбранном виде деятельности;
- анализ полноты реализации образовательной программы детского объединения;
- соотнесение прогнозируемых и реальных результатов освоения образовательной программы;
- создание условий для внесения необходимых корректив в ход и содержание образовательного процесса в детских объединениях.

В образовательном процессе детского объединения мониторинг освоения дополнительной образовательной программы выполняет ряд функций:

- **обучающую**, так как создает дополнительные условия для повышения уровня обобщения и осмысления ребенком полученных теоретических и практических знаний, умений и навыков;
- **воспитательную**, так как является условием расширения познавательных интересов и потребностей ребенка;
- **развивающую**, так как создает условия для осознания обучающимся их актуального развития и определения перспектив дальнейшего развития;
- **социально-психологическую**, так как создает условия для обучающихся пережить «ситуацию успеха»

Мониторинг освоения дополнительной образовательной программы обучающимися

детских объединений проводится в течение учебного года.

Формы мониторинга освоения дополнительной образовательной программы:

- текущие мероприятия городского, регионального, российского уровня: научно-практические конференции, выставки технического творчества, фестивали, соревнования по программированию.
- промежуточные итоговые мероприятия: научно-практические конференции, презентации, открытые занятия.
- итоговое занятие по теме за год: тестирование, доклад, защита творческих проектов и работ.

Критерии определения уровня освоения обучающимися дополнительной образовательной программы:

Критерии оценки уровня теоретической подготовки обучающихся:

- соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям;
- осмысленность и свобода использования специальной терминологии.

Критерии оценки уровня практической подготовки обучающихся:

- соответствие практических умений и навыков программным требованиям;
- отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения;
- креативность в выполнении творческих заданий.

Критерии оценки уровня личностного развития обучающихся:

- мотивация учебно-познавательной деятельности;
- сформированность интеллектуальных умений;
- навыки учебного труда;
- результативность индивидуальных занятий;
- уровень утомляемости;
- целеустремлённость;
- дисциплина и организованность;
- коммуникабельность, умение работать в команде;
- уровень этической культуры;
- исполнение обязанностей в детском объединении

Для определения уровня теоретической и практической подготовки обучающегося, а также уровня сформированности его информационной компетенции в ходе освоения дополнительной образовательной программы, используется **технологическая карта**.

Технологическая карта определения уровня освоения обучающимися дополнительной образовательной программы

Показатели	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Методы диагностики
1. Теоретические знания по основным разделам	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	Минимальный уровень (ребенок владеет менее чем $\frac{1}{2}$ объема знаний, предусмотренных программой);	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос, собеседование
		Средний уровень (объем освоенных знаний составляет более $\frac{1}{2}$);	
		Максимальный уровень (освоен практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период).	
2. Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Минимальный уровень (ребенок, как правило, избегает употреблять специальные термины);	Тестирование, контрольный опрос, собеседование
		Средний уровень (ребенок сочетает специальную терминологию с бытовой);	
		Максимальный уровень (специальные термины употребляют осознанно и в их полном соответствии с содержанием)	
3. Практические умения и навыки, предусмотренные программой	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Минимальный уровень (ребенок овладел менее чем $\frac{1}{2}$ предусмотренных умений и навыков);	Наблюдение, экспертиза прикладных проектов, собеседование
		Средний уровень (объем усвоенных умений и навыков составляет $\frac{1}{2}$);	
		Максимальный уровень (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой).	
4. Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	Минимальный уровень (ребенок испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием);	Наблюдение
		Средний уровень (работает с оборудованием с помощью педагога);	
		Максимальный уровень (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых затруднений).	
5. Творческие	Креативность в выполнении	Начальный уровень развития креативности (ребенок в	Наблюдение, экспертиза

навыки	творческих заданий	состоянии выполнять лишь простейшие практические задания);	прикладных проектов, собеседовани е, психолого-педагогическ ие диагностики
		Репродуктивный уровень (выполняет задания на основе образца);	
		Творческий уровень (выполняет практические задания с элементами творчества);	
6. Умение подбирать и анализировать специальную литературу	Самостоятельно сть в подборе и анализе литературы	Минимальный уровень умений (ребенок испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	Наблюдае ние, анализ деятельно сти на занятии
		Средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей);	Экспертиза реферативн ых работ
		Максимальный уровень (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых затруднений);	Экспертиза исследовате льских работ
7. Умение пользоваться компьютерным и источниками информации	Самостоятельно сть в пользовании компьютерных источников информации, в учебной исследовательск ой работе.	Минимальный уровень умений (ребенок испытывает серьезные затруднения при работе с компьютером, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	Наблюдение, анализ деятельности на занятии
		Средний уровень (работает с поиском информации в Интернете, локальной сети с помощью педагога или родителей);	
		Максимальный уровень (работает с Интернет-ресурсами самостоятельно, не испытывает особых затруднений)	
8. Умение пользоваться компьютером для представления информации	Самостоятельно сть в презентации итогов своей работы	Минимальный уровень умений (ребенок испытывает серьезные затруднения при оформлении результатов работы с использованием компьютерных технологий, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	Наблюдение, анализ деятельности
		Средний уровень (работает над оформлением результатов работы с использованием компьютерных технологий при помощи педагога или родителей);	

		Максимальный уровень (самостоятельно создает компьютерные презентации, не испытывает особых затруднений)	
--	--	---	--

8. Список информационных источников

Список нормативно-правовых документов:

1. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утв. распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 года № 678-р.
2. Концепция персонифицированного дополнительного образования детей в Ярославской области, утв. постановлением Правительства области от 17.07.2018 года № 527-п.
3. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
4. Положение о персонифицированном дополнительном образовании детей в городе Ярославле, утв. постановлением мэрии города Ярославля от 11.04.2019 года № 428.
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ 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».
7. Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Ярославской области, утв. приказом департамента образования Ярославской области от 07.08.2018 года № 19-нп.
8. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Зарегистрировано в Минюсте России 26.09.2022 № 70226).
9. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 05 мая 2018 г. № 298н 2 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
10. Приказ Минпросвещения России от 17.03.2025 № 209 «Об утверждении федеральной программы воспитательной работы для организаций отдыха детей и их оздоровления и календарного плана воспитательной работы».
11. Приказ Минпросвещения РФ от 11.02.2023 № 75 «Об утверждении Порядка организации отдыха детей».
12. Сборник нормативно-правовых и информационно-методических материалов по организации внутреннего контроля образовательной деятельности в учреждениях дополнительного образования муниципальной системы образования г. Ярославля [Текст] /од редакцией Е.Г. Абрамовой, И.В. Лаврентьевой. – Ярославль: МОУ ДО Детский центр «Восхождение», 2017. – 44 с.
13. Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».
14. Указ Президента Российской Федерации от 02.07.2021 № 400 «О стратегии национальной безопасности Российской Федерации».
15. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».

16. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012 года.
17. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации».
18. Федеральный закон от 28.12.2024 № 543-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации».

Список электронных ресурсов:

1. Справка по Photoshop для настольных ПК [Электронный ресурс] // URL: <https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/desktop.html> (дата обращения: 17.08.2026).
2. Руководство по Figma (Russian) [Электронный ресурс] // URL: <https://www.figma.com/community/file/813826100927416632/figma-russian> (дата обращения: 17.08.2026).
3. Бесплатные курсы по графическому дизайну [Электронный ресурс] // URL: <https://mooc.ru/category/graphic-design/free> (дата обращения: 19.08.2026)
4. Graphic Design [Электронный ресурс] // URL: https://www.reddit.com/r/graphic_design/?solution=c65207eb7bf96f33c65207eb7bf96f33&js_challenge=1&token=7afd7253fec22262ff1c52b1703fe9eca7ca4254bff96d8200f52ee9feaabcc4&jsc_orig_r= (дата обращения: 19.08.2026)