

**Управление образования Исполнительного комитета  
муниципального образования города Казани  
Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования  
«Центр детского творчества»  
Вахитовского района г. Казани**

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «01» 09 2025 г.

Протокол № 1

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор МБУДО

«Центр детского творчества»

Е.С. Мартынова

Приказ № 107-О от 01.09. 20 25 г.



**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
технической направленности  
студии компьютерного дизайна «Юный дизайнер»**

Возраст обучающихся – 9-14 лет

Срок реализации – 3 года

Автор-составитель:

педагог дополнительного образования

Зеленцов Д.А.

г. Казань, 2025



## Информационная карта образовательной программы

1.	<b>Образовательная организация</b>	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр детского творчества» Вахитовского района г.Казани
2.	<b>Полное название программы</b>	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа студии компьютерного дизайна «Юный дизайнер»
3.	<b>Направленность программы</b>	Техническая
4.	<b>Сведения о разработчиках</b>	
4.1.	ФИО, должность	Зеленцов Даниил Алексеевич, педагог дополнительного образования
5.	<b>Сведения о программе:</b>	
5.1.	Срок реализации	3 года
5.2.	Возраст учащихся	9-14 лет
5.3.	Характеристика программы: - тип программы: - вид программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
5.4.	Цель программы	Формирование эмоционально-ценностного отношения к окружающему миру посредством изобразительного и компьютерного творчества
6.	<b>Формы и методы образовательной деятельности</b>	Формы: теоретические и практические учебные занятия, индивидуальные и групповые занятия, коллективно-групповые, в парах. Методы: словесный, наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый
7.	<b>Формы мониторинга результативности</b>	Творческая работа, конкурсы, выставки, открытые занятия, отчетные выставки, тестирование, анкетирование
8.	<b>Результативность реализации программы</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– II, III место во II городском конкурсе «Спасибо за мирное небо», 2023 год;</li> <li>– Лауреат I и II степени в городском конкурсе «Новый год в сказку добрую зовет», 2023 год;</li> <li>– Лауреат 2 степени во Всероссийском конкурсе медиатворчества и программирования среди учащихся «24 Bit», 2023 год</li> <li>– Лауреат 3 степени в Республиканском конкурсе «Браво», 2025 год.</li> </ul>
9.	<b>Дата утверждения и последней корректировки программы</b>	01.09.2025
10.	<b>Рецензенты</b>	-

## **ОГЛАВЛЕНИЕ**

1. Пояснительная записка
2. Учебный (тематический) план
3. Содержание программы
4. Планируемые результаты освоения программы
5. Организационно-педагогические условия реализации программы
6. Формы аттестации / контроля и оценочные материалы
7. Список литературы (печатные и электронные образовательные и информационные ресурсы)
8. Приложение (методические материалы, календарный учебный график на каждый год обучения)

## **I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

**Направленность программы:** техническая

**Нормативно-правовое обеспечение программы:**

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ (с изменениями на 31 июля 2025 г., в редакции, действующей с 1 сентября 2025 г.).
2. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (с внесенными изменениями, утвержденными распоряжением Правительства Российской Федерации от 1 июля 2025 г. № 1745-р).
4. Федеральный проект «Все лучшее – детям» в рамках Национального проекта «Молодежь и дети» (Указ президента России от 7 мая 2024 года № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»).
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
6. Постановление Кабинета министров Республики Татарстан от 08 сентября 2025 г. № 673 «Об утверждении Стандарта качества государственной услуги «Реализация дополнительных общеобразовательных программ».
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
8. Постановление Правительства Российской Федерации от 11 октября 2023 г. N 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
9. Письмо Министерства Просвещения России от 07 мая 2020 г. N ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий» (вместе с «Рекомендациями по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий»).
10. Письмо Министерства просвещения России от 29 сентября 2023 г. № АБ-3935/06 «Методические рекомендации по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны».
11. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.

- 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
12. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-«Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (раздел VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи)
  13. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации № 09-3242 от 18 ноября 2015 г. «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
  14. Письмо Министерства образования и науки Республики Татарстан № 2749/23 от 07 марта 2023 г. «О направлении методических рекомендаций по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных программ (в том числе адаптированных) в новой редакции»
  15. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 31 января 2022 г. Н ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»).
  16. Устав учреждения.

#### **Актуальность программы**

Актуальность программы обусловлена тем, что в настоящее время развитие дизайнерских технологий, поиск новых творческих и смелых решений послужили поводом для создания программы именно в таком виде. Быть всегда на волне модных тенденций, знать и понимать основные принципы подбора одежды, аксессуаров и оформления своего личного пространства: всё это сегодня необходимо современному успешному человеку. Поэтому одними из самых актуальных профессий на данный момент являются: профессия дизайнера в различных направлениях. Актуальность данной программы заключается в возможности самим учащимся создавать красивые и оригинальные изделия в процессе изучения основ декоративно-прикладного искусства, развивать свои креативные способности. Развитие творческих способностей – одна из актуальных задач современного образования.

Программа предусматривает изучение современных работ известных дизайнеров в разных областях. Анализ и перенимание опыта.

**Отличительной особенностью программы** является развитие эмоционального языка электронного искусства – среднего по своей сложности, но доступного мостика от души народа к душе ребенка. В отечественной педагогике с давних времен проповедуется принцип: воспитывать детей в семье, и в детском саду, и в школе на близком, родном искусстве того края, где живет человек.

В ходе занятий компьютерным дизайном раскрывается значение народного искусства как мощного средства эстетического, трудового и патриотического воспитания. Простые и красивые художественные изделия народных мастеров помогают прививать детям любовь к родному краю, учить их видеть и любить природу, ценить традиции родных мест, уважать труд взрослых. Произведения электронного искусства передают детям представление народа о красоте в цифровом мире, добре.

Рисование сюжетов на темы и иллюстрирование – это не только живописные работы акварелью и гуашью, а также современный подход к оформлению книг, журналов и другой продукции. В их создании дети опираются на наблюдения или же на литературные и фольклорные источники с привлечением большой доли фантазии.

Беседы об изобразительном искусстве, дизайне и красоте вокруг нас, о родном крае проводятся в часы занятий в течение 10–20 минут, в старшей группе для бесед выделяются специальные занятия. Беседы расширяют представления учащихся об окружающем мире, воспитывают интерес и любовь к искусству, к родному краю, формируют бережное отношение к памятникам старины и произведениям народного художественного творчества, чувство патриотизма, национального самосознания. Экскурсии в музеи города и выставочные залы – наиболее действенные формы ознакомления детей с произведениями искусства, историей родного края.

Юные художники, дизайнеры студии представляют свои работы на конкурсы детского изобразительного творчества различных уровней. Выставки и конкурсы детского художественного творчества создают эстетически богатую среду, дают детям радость, ощущение важности своего труда, активизируют изобразительное творчество и трудолюбие.

**Цель программы:** Формирование эмоционально-ценностного отношения к окружающему миру посредством изобразительного и компьютерного творчества.

#### **Задачи**

##### *Обучающие:*

- формировать умения владеть графическими (цветной карандаш, фломастер, графитный карандаш) материалами;
- формировать умения изображать особенности разных времен года посредством выбора соответствующей техники, средств выражения;
- формировать умения изображать человека во взаимодействии с природой;
- обучить видению черт национального своеобразия в облике людей, в их одежде, украшениях, в предметах быта;
- обучить принципам наблюдения и изображения явлений окружающей жизни, животных;
- формировать первые представления о передаче пространства на плоскости;
- знакомить детей с основными видами компьютерной графики;
- способствовать приобретению навыков создавать и обрабатывать рисунки с использованием графических редакторов.

##### *Развивающие:*

- развивать изобразительные способности, творческое воображение, пространственное мышление;
- развивать способности владения техническим инструментом (компьютер);
- развивать умение эмоционально откликаться и творчески отображать красоту времен года и явления окружающей жизни, видеть красоту людей, их поступков; проявлять интерес к первым творческим успехам товарищей;
- помогать в овладении компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа.

##### *Воспитательные:*

- воспитывать здоровую, социально адаптированную, приспособленную к полноценному развитию личность ребенка;
- формировать у детей нравственно-эстетическую отзывчивость на прекрасное и безобразное в жизни и в искусстве;
- воспитывать целеустремленность, трудолюбие, аккуратность, дисциплинированность, самостоятельность, полезные привычки;
- воспитывать у детей интерес и любовь к искусству, уважение к духовным ценностям родного края, старшему поколению, чувства гордости и патриотизма;
- воспитывать ответственное и избирательное отношение к информации с учётом правовых и этических аспектов её распространения;

- воспитывать стремление к созидательной деятельности с применением средств информационных технологий.

**Адресат программы:** возраст детей, обучающихся по программе: 9 – 14 лет. Набор детей осуществляется по принципу добровольности, без отбора и предъявления требований к наличию у них специальных умений. Для данного возраста резко возрастает значение коллектива, его общественное мнение, отношения со сверстниками, оценки ими его поступков и действий. Он стремится завоевать в глазах сверстников авторитет, занять достойное место в коллективе. Заметно проявление стремления к самостоятельности и независимости, возникает интерес к собственной личности, формируется самооценка, развиваются абстрактные формы мышления. Часто он не видит прямой связи между привлекательными для него качествами личности и своим повседневным поведением. В этом возрасте дети склонны к творческим играм, где можно проверить волевые качества: выносливость, настойчивость, выдержку. Их тянет к романтике. Педагогу легче воздействовать на младших подростков, если он выступает в роли старшего члена коллектива и, таким образом, может «изнутри» воздействовать на общественное мнение.

**Объем программы:** для освоения программы, на весь учебный период запланировано 432 часа.

**Формы организации образовательного процесса:** групповые занятия, коллективно-групповые, в парах.

Данная программа является вариативной, при ее реализации возможна организация контактной работы учащихся и педагога в электронной информационно-образовательной среде; использование различных образовательных технологий, позволяющих обеспечивать взаимодействие педагога и учащегося опосредованно (на расстоянии), в том числе с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, что позволяет обеспечить реализацию образовательной программы в полном объеме.

Дистанционное обучение обеспечивается при использовании совокупности образовательных технологий, при которых целенаправленное опосредованное взаимодействие учащегося и педагога дополнительного образования осуществляется независимо от места их нахождения на основе педагогически организованных информационных технологий, прежде всего, с использованием средств телекоммуникаций. Основу образовательной деятельности по заочной форме обучения с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий составляет целенаправленная и контролируемая интенсивная самостоятельная работа учащихся, которые могут учиться в удобном для себя месте, по индивидуальному расписанию, имея комплект специальных средств обучения и согласованную возможность контакта с педагогом дополнительного образования посредством образовательного портала.

Педагог информирует учащихся и их родителей (законных представителей) о реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ или их частей с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, в том числе знакомит с расписанием занятий, графиком проведения текущего контроля и консультаций. Формы учебной деятельности: индивидуальная консультация, практическое занятие, самостоятельная работа, мастер-классы.

#### **Виды занятий:**

- беседа;
- лекция;
- мастер-классы;
- творческие мастерские;
- занятие-конкурс;
- экскурсии в музей, на выставки произведений различных художников;
- организация выставок рисунков юных дизайнеров.

**Срок освоения программы:** Программа обучения в студии компьютерного дизайна «Юный дизайнер» рассчитана на 3 года.

**Режим занятий:** Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа (2 занятия по 45 мин. с 15 мин. перерывом), что составляет 144 часа в год. Количество учащихся в группе – 15 человек. При реализации программы с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий режим занятий регулируется нормами СанПин, принятых при работе учащихся за компьютером:

- 1-2 классы – 20 минут;
- 3-4 класс – 25 минут;
- 5-9 классы – 30 минут.

### **Планируемые результаты освоения программы**

#### **Предметные результаты:**

Предметные результаты характеризуют опыт учащихся в художественно-творческой деятельности, который приобретается и закрепляется в процессе освоения учебного предмета.

*В результате обучения по программе учащиеся будут знать:*

- понятия: «графика», «архитектура», «скульптура», «дизайн», «декоративно-прикладное искусство» «теплый цвет», «холодный цвет», «эскиз», «набросок», «зарисовка», «иллюстрация», «орнамент», «колорит», «символ», «эмблема», «декоративный силуэт»;
- начальные сведения о стилях в дизайне;
- начальные сведения о средствах выразительности и эмоционального воздействия рисунка и компьютерной графики (линия, штрих, пятно, композиция, контраст света и тени, сочетание оттенков цвета, колорит);
- правила использования различных цветовых палитр в повседневной жизни;
- основные средства композиции: высота горизонта, точка зрения, контрасты света и тени, цветовые отношения, выделение главного центра;
- простейшие сведения о наглядной, фронтальной, угловой перспективе, о линии горизонта, точке схода и т.д.;
- начальные сведения о светотени (свет, тень, полутень, блик, рефлекс, падающая тень), о зависимости освещения предмета от силы и удаленности источника освещения;
- изменение цвета в зависимости от расположения предмета в пространстве (для отдаленных предметов – смягчение очертаний, ослабление яркости и светлоты цвета).
- начальные сведения о видах современного декоративного искусства, дизайне;
- достоверную информацию о передовых мировых и отечественных достижениях в области дизайна и информационных технологий;
- требования безопасной эксплуатации технических средств информационно-коммуникационных технологий;
- о влиянии использования средств ИКТ на здоровье пользователя,
- правила сетевого этикета, базовые нормы информационной этики и права при работе с приложениями на любых устройствах и в сети Интернет.

*В результате обучения по программе учащиеся будут уметь:*

- рассматривать и проводить простейший анализ произведений искусства (содержания, художественной формы), определять его принадлежность к тому или иному виду или жанру, стилю искусства и дизайна;
- чувствовать и определять красоту линий, формы, цветовых оттенков объектов в действительности и в изображении;



- передавать в электронных работах свет, тень, полутень, блик, рефлекс, падающую тень;
- использовать цветовой контраст и гармонию цветовых оттенков, творчески и разнообразно применять орнаменты в выполнении эскизов декоративных композиций;
- работать с файловой системой персонального компьютера и облачными хранилищами с использованием графического интерфейса: создавать, копировать, перемещать, переименовывать, удалять и архивировать файлы и каталоги;
- применять методы профилактики заболеваний, связанных с использованием цифровых устройств;
- искать информацию в сети Интернет (в том числе по ключевым словам и по изображению), критически относиться к найденной информации, осознавая опасность для личности и общества распространения вредоносной информации, в том числе экстремистского и террористического характера;
- представлять результаты своей деятельности в виде структурированных иллюстрированных документов, мультимедийных презентаций, демонстрируя свободное владение умениями и навыками использования информационных и коммуникационных технологий для поиска, хранения, обработки и передачи и анализа различных видов информации;
- работать с различными графическими редакторами.

#### **Метапредметные результаты**

Метапредметные результаты характеризуют уровень сформированности универсальных способностей учащихся, проявляющихся в познавательной и практической творческой деятельности:

- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам;
- использование средств информационных технологий для решения различных учебно-творческих задач в процессе поиска дополнительного изобразительного материала, выполнение творческих проектов, отдельных упражнений по графике, моделированию и т.д.;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- умение планировать и грамотно осуществлять учебные действия в соответствии с поставленной задачей, находить варианты решения различных художественно-творческих задач;
- осознанное стремление к освоению новых знаний и умений, к достижению более высоких и оригинальных творческих результатов.

#### **Личностные результаты**

Личностные результаты отражаются в индивидуальных качественных свойствах учащихся, которые они должны приобрести в процессе освоения программы «Юный дизайнер». У учащихся получают развитие следующие качества:

- сформированность эстетических чувств, художественно-творческого мышления, наблюдательности и фантазии;
- сформированность эстетических потребностей (потребностей в общении с искусством, природой, потребностей в творческом отношении к окружающему миру, потребностей в самостоятельной практической творческой деятельности), ценностей и чувств;
- владение навыками коллективной деятельности в процессе совместной творческой работы в команде под руководством педагога;

- умение обсуждать и анализировать собственную художественную деятельность и работу одноклассников с позиций творческих задач данной темы, с точки зрения содержания и средств его выражения;
- заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества;
- интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связанных с графическим дизайном и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса;

#### **Формы подведения итогов реализации программы.**

Для контроля качества освоения учащимися программы педагогом используются следующие формы педагогической диагностики:

- вводная аттестация учащихся. Проводится в начале первого года обучения и имеет целью определение стартовых возможностей и индивидуальных особенностей учащихся в начале обучения по программе, а также выявления интересов детей и их ожиданий от занятий в объединении;
- полугодовая аттестация учащихся. Проводится в конце первого полугодия каждого года обучения и имеет целью отслеживание динамики развития каждого ребенка по усвоению образовательной программы;
- годовая аттестация учащихся. Проводится в конце каждого года обучения и имеет целью отслеживание динамики развития каждого ребенка по усвоению образовательной программы;
- аттестация по итогам освоения программы.

В течение всего времени обучения, учащиеся демонстрируют свои лучшие работы в конкурсах, творческих фестивалях различного уровня.

Формами подведения итогов деятельности при организации образовательной деятельности с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий становятся: итоговое занятие в режиме онлайн с использованием электронных ресурсов и платформ; тестовый опрос; видеозапись выполненных учащимися упражнений и заданий; фотоотчет выполненных работ учащихся; подготовка учащимися презентации по изученным темам дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

## II. УЧЕБНЫЙ (ТЕМАТИЧЕСКИЙ) ПЛАН

1 год обучения

№	Разделы	Количество часов			Форма организации занятий	Форма аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика		
1	Вводное занятие	2	2	-	Беседа	Собеседование
2	Преобразование форм	20	7	13	Беседа, практическая работа, тематическое задание, занятие-конкурс	Устный опрос, тематический, анализ выполненных работ
3	Логотип	16	2	14	Беседа, практическая работа, тематическое задание, занятие-конкурс	Устный опрос, тематический, анализ выполненных работ
4	Мультяшный персонаж	27	6	21	Беседа, практическая работа, тематическое задание, занятие-конкурс, занятие-игра	Устный опрос, тематический, анализ выполненных работ, участие в конкурсе
5	Открытка	24	5	19	Беседа, практическая работа, тематическое задание, занятие-конкурс	Устный опрос, анализ выполненных работ
6	Мультяшная композиция	32	8	24	Беседа, практическая работа, тематическое задание, занятие-конкурс, занятие-игра	Устный опрос, тематический, анализ выполненных работ, творческая работа
7	Кружка	16	6	10	Беседа, выставка	Устный опрос, отчетная выставка, открытое занятие
8	Портфолио	5	2	3	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
9	Итоговое занятие	2	-	2	Беседа, выставка	Устный опрос, отчетная выставка, открытое занятие
<b>Итого</b>		<b>144</b>	<b>40</b>	<b>104</b>		

**2 год обучения**

№	Разделы	Количество часов			Форма организации занятий	Форма аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика		
1	Вводное занятие	2	2	-	Беседа	Собеседование
2	Логотип	20	6	14	Беседа, практическая работа, тематическое задание, занятие-конкурс	Устный опрос, тематический, анализ выполненных работ
3	Постер	16	3	13	Беседа, практическая работа, тематическое задание, занятие-конкурс	Устный опрос, тематический, анализ выполненных работ
4	Рекламная афиша	27	6	21	Беседа, практическая работа, тематическое задание, занятие-конкурс, занятие-игра	Устный опрос, тематический, анализ выполненных работ, участие в конкурсе
5	Авторское приглашение	24	5	19	Беседа, практическая работа, тематическое задание, занятие-конкурс	Устный опрос, анализ выполненных работ
6	Мульт-персонаж	32	8	24	Беседа, практическая работа, тематическое задание, занятие-конкурс, занятие-игра	Устный опрос, тематический, анализ выполненных работ, творческая работа
7	Визитка	16	6	10	Беседа, практическая работа	Устный опрос, отчетная выставка, открытое занятие
8	Портфолио	5	2	3	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
9	Итоговое занятие	2	-	2	Беседа, выставка	Устный опрос, отчетная выставка, открытое занятие
<b>Итого</b>		<b>144</b>	<b>38</b>	<b>106</b>		



### 3 год обучения

№	Разделы	Количество часов			Форма организации занятий	Форма аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика		
1	Вводное занятие	2	2	-	Беседа	Собеседование
2	Логотип	20	6	14	Беседа, практическая работа, тематическое задание, занятие-конкурс	Устный опрос, тематический, анализ выполненных работ
3	Мульт-персонаж	27	4	23	Беседа, практическая работа, тематическое задание, занятие-конкурс	Устный опрос, тематический, анализ выполненных работ
4	Постер	16	6	10	Беседа, практическая работа, тематическое задание, занятие-конкурс, занятие-игра	Устный опрос, тематический, анализ выполненных работ, участие в конкурсе
5	Рекламная афиша	24	5	19	Беседа, практическая работа, тематическое задание, занятие-конкурс	Устный опрос, анализ выполненных работ
6	Визитка	16	6	10	Беседа, практическая работа, тематическое задание, занятие-конкурс, занятие-игра	Устный опрос, тематический, анализ выполненных работ, творческая работа
7	Продукт Канцелярия Одежда	32	8	24	Беседа, практическая работа	Устный опрос, отчетная выставка, открытое занятие
8	Портфолио	5	2	3	Беседа, практическая работа	Анализ выполненных работ
9	Итоговое занятие	2	-	2	Беседа, выставка	Устный опрос, отчетная выставка, открытое занятие
<b>Итого</b>		<b>144</b>	<b>39</b>	<b>105</b>		

### III. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### 1 год обучения

##### I. Вводное занятие.

Теория. Инструктаж по ТБ. Знакомство с программой занятий.

Практика. Выбрать фигуру и сделать образ. Я рисую на белой доске набор стандартных фигур, ребенок должен выбрать для себя фигуру, затем он должен придумать рисунок, композицию с использованием данной фигуры, показать то что он видит в этой работе и объяснить почему.

Форма контроля. Собеседование.

##### II. Преобразование форм

Тема № 1. Разбор геометрических фигур и составление композиции

Теория. Знакомство с понятием «композиция». Приемы композиции.

Практика.

Эскиз группировки

Эскиз наложения и врезки

Эскиз членения

Эскиз масштаба и пропорций

Эскиз контраста и нюанса

Анализ композиционных сетей, текстура и фактура, стилизация

Форма контроля. Устный опрос, анализ выполненных работ.

Тема № 2. Основы композиции в дизайне

Теория. Знакомства с понятиями: композиционный и геометрический центр и способы выделения; динамика и статика; симметрия и асимметрия; ритм и метр; перспективное вращение.

Практика.

Зарисовка вспомогательной карты для юного дизайнера

Форма контроля. Устный опрос, анализ выполненных работ.

##### III. Логотип

Теория. Беседа о товарном знаке, каким он бывает, как создается и какую роль играет в нашей повседневной жизни. Работа с программами на компьютере Adobe: Photoshop, Illustrator, InDesign. Шрифт

Практика.

Выполнить анализ существующих логотипов и выбрать несколько вариантов для их преобразования.

Составить до 5 вариантов, нового товарного знака.

Подобрать шрифт

Изучение компьютерных программ Adobe: Photoshop, Illustrator, InDesign

Перенос эскиза в ручной графике в электронный формат.

Обращение в рекламную фирму для распечатки работы на формате А4.

Форма контроля. Устный опрос, анализ выполненных работ.

##### IV. Мультяшный персонаж

Тема № 1. Основы по созданию персонажа

Теория. Анализ существующих персонажей, стиля и цветовой гаммы. Как характер персонажа передается через детали и цвета. Работа с программой Adobe Illustrator.

Практика.

Изобразить форму лица

Прическа и цвет

Цвет кожи

Цвет и разрез глаз

Форма носа

Индивидуальные черты лица

Цвет и стиль одежды

Форма контроля. Устный опрос, анализ выполненных работ.

Тема № 2. Строение персонажа

Теория. Пропорции фигур взрослого и ребенка.

Практика.

Наброски и зарисовки человека в движении.

Форма контроля. Устный опрос, анализ выполненных работ.

Тема № 3. Рисование насекомых, птиц, животных, рыб, растений

Теория. Пропорции насекомых. Способы рисования графическими материалами бабочек, стрекоз, жуков. Пропорции птиц. Способы рисования графическими материалами оперения птиц. Рисование в различных положениях (в полете, на ветке). ) Пропорции животных. Пропорции взрослых животных и детенышей. Способы рисования графическими материалами шерсти, рисование в различных движениях.

Практика.

Зарисовки насекомых.

Зарисовки рыб (пресноводных и морских). Пропорции рыб.

Зарисовки птиц нашего края (гусь, утка, курица, синица, воробей, снегирь, голубь, лебедь).

Зарисовки домашних животных нашего края (лошадь, корова, собака, кошка, свинья).

Зарисовки диких животных нашего края (белка, лиса, волк, медведь, лось).

Пропорции. Окраска.

Зарисовки листьев, цветов, кустов, деревьев различных пород. Способы изображения графическими материалами.

Форма контроля. Устный опрос, анализ выполненных работ.

Тема № 4. Создание индивидуального персонажа

Теория. Анализ проделанной работы с добавлением сюжета

Практика.

Выбрать стиль изображения персонажа и придать ему движение

Созданный эскиз перевести в электронный.

Обращение в рекламную фирму для распечатки работы на формате А4.

Форма контроля. Устный опрос, анализ выполненных работ.

## **V. Открытка**

Тема № 1. Основы оформления

Теория. Правила оформления открыток с учетом пропорций, воздушного пространства. Композиционный центр. Работа с программой Adobe: Photoshop, Illustrator, InDesign.

Практика.

Зарисовка эскиза открытки

Создание композиционного центра с помощью: геометрических фигур, природной композиции, персонажа или обычных предметов.

Перевод эскиза в электронную работу

Обратиться в рекламную фирму для распечатки.

Форма контроля. Устный опрос, анализ выполненных работ.

## **VI. Мультяшная композиция**

### Тема № 1. Композиция сюжетного рисунка на темы литературных произведений

Теория. Беседа о том, какие есть литературные произведения, сказки и т.п.. Разбор сюжета и композиции какого-либо действия в произведении. Работа с программой Adobe Illustrator.

#### Практика.

Используя опыт в создании персонажа, создать действие из 2-4 мультяшных фигур.

Нарисовать эскиз и перевести его в электронный вид.

Обращение в рекламную фирму для распечатки работы на формате А4.

Форма контроля. Устный опрос, анализ выполненных работ.

## **VII. Кружка**

### Тема № 1. Дизайн кружек

Теория. Варианты оформления кружки. Их предназначение в современном мире. Стилизация, создание фирменного стиля. Работа с программой Adobe Photoshop.

#### Практика.

Выбрать направление по оформлению кружки.

Сделать 3-6 эскиза панорамных разверток. Подобрать цветовую гамму и перевести в электронный вид.

Обращение в рекламную фирму для нанесения дизайна на кружку

## **VIII. Портфолио**

### Тема № 1. Стил

Теория. Беседа о том, какое портфолио бывает. Цветовая палитра, Дизайнерский подход и индивидуальные особенности в оформлении. Программа InDesign

#### Практика.

Выполнить анализ существующих журналов, книжек

Подобрать индивидуальную цветовую палитру

Определить дизайнерский подход

Подбор формата

Разместить выполненные работы в портфолио, оформить и распечатать

Форма контроля. Устный опрос, анализ выполненных работ.

## **IX. Итоговое занятие**

Подведение итогов работы за год. Организация выставки детских работ.

## **2 год обучения**

### **I. Вводное занятие.**

Теория. Инструктаж по ТБ. Знакомство с программой занятий.

Практика. Выбрать фигуру и сделать образ. Я рисую на белой доске набор стандартных фигур, ребенок должен выбрать для себя фигуру, затем он должен придумать рисунок, композицию с использованием данной фигуры, показать то что он видит в этой работе и объяснить почему.

Форма контроля. Собеседование.

### **II. Логотип**

Теория. Беседа о товарном знаке, каким он бывает, как создается и какую роль играет в нашей повседневной жизни. Работа с программами на компьютере Adobe: Photoshop, Illustrator, InDesign. Шрифт

Практика.



Выполнить анализ существующих логотипов и выбрать несколько вариантов для их преобразования.

Составить до 5 вариантов, нового товарного знака.

Подобрать шрифт

Изучение компьютерных программ Adobe: Photoshop, Illustrator, InDesign

Перенос эскиза в ручной графике в электронный формат.

Обращение в рекламную фирму для распечатки работы на формате А4.

Форма контроля. Устный опрос, анализ выполненных работ.

### **III. Постер**

Теория. Беседа о постерах (картинах с текстом), как создается и какую роль играет в нашей повседневной жизни. Работа с программами на компьютере Adobe: Photoshop, Illustrator, InDesign. Шрифт

Практика.

Выполнить анализ существующих постеров и выбрать несколько вариантов для их преобразования.

Составить до 5 вариантов, нового постера.

Подобрать шрифт

Изучение компьютерных программ Adobe: Photoshop, Illustrator, InDesign

Перенос эскиза в ручной графике в электронный формат.

Обращение в рекламную фирму для распечатки работы на формате А4.

Форма контроля. Устный опрос, анализ выполненных работ.

### **IV. Рекламная афиша**

Тема № 1. Основы по созданию рекламной афиши

Теория. Анализ существующих афиш, стиля и цветовой гаммы с добавлением рекламного текста. Как влияет психология в дизайне на рекламу, человека. Работа с программой Adobe Illustrator.

Практика.

Изучить существующие афиши.

Создать сюжет рекламы.

Вписать детали внимания.

Добавить текст.

Сделать коллаж на основе выбранных элементов.

Создать макет рекламной афиши.

Обратиться в рекламную фирму для распечатки.

Форма контроля. Устный опрос, анализ выполненных работ.

### **V. Авторское приглашение**

Тема № 1. Основы оформления

Теория. Правила оформления приглашений на различные мероприятия с учетом пропорций, воздушного пространства. Композиционный центр. Работа с программой Adobe: Photoshop, Illustrator, InDesign.

Практика.

Зарисовка эскиза приглашения

Создание композиционного центра с помощью: геометрических фигур, природной композиции, персонажа или обычных предметов.

Перевод эскиза в электронную работу

Обратиться в рекламную фирму для распечатки.

Форма контроля. Устный опрос, анализ выполненных работ.

## **VI. Мульт-персонаж**

### Тема № 1. Создание мультяшного персонажа в жанре свободной формы

Теория. Беседа о том, какие есть литературные произведения, сказки и т.п.. Разбор сюжета и композиции какого-либо действия в произведении. Работа с программой Adobe Illustrator.

#### Практика.

Используя опыт в создании персонажа, создать действие из 1-2 мультяшных фигур.

Нарисовать эскиз и перевести его в электронный вид.

Обращение в рекламную фирму для распечатки работы на формате А4.

Форма контроля. Устный опрос, анализ выполненных работ.

## **VII. Визитка**

### Тема № 1. Дизайн визиток

Теория. Варианты оформления визиток. Их предназначение в современном мире. Стилизация, создание фирменного стиля. Работа с программой Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.

#### Практика.

Смоделировать дизайн визитки по выбранной нише.

Сделать 3-6 эскиза панорамных разверток. Подобрать цветовую гамму и перевести в электронный вид.

Обращение в рекламную фирму для распечатки макета

## **VIII. Портфолио**

### Тема № 1. Стиль

Теория. Беседа о том, какое портфолио бывает. Цветовая палитра, Дизайнерский подход и индивидуальные особенности в оформлении. Программа InDesign

#### Практика.

Выполнить анализ существующих журналов, книжек

Подобрать индивидуальную цветовую палитру

Определить дизайнерский подход

Подбор формата

Разместить выполненные работы в портфолио, оформить и распечатать

Форма контроля. Устный опрос, анализ выполненных работ.

## **IX. Итоговое занятие**

Подведение итогов работы за год. Организация выставки детских работ.

## **3 год обучения**

### **I. Вводное занятие.**

Теория. Инструктаж по ТБ. Знакомство с программой занятий.

Практика. Повторить все элементы композиции, которые можно использовать в работе при создании макета на компьютере. Закрепить знания 1 года обучения.

Форма контроля. Собеседование.

### **II. Логотип**

Теория. Беседа о товарном знаке, каким он бывает, как создается и какую роль играет в нашей повседневной жизни. Работа с программами на компьютере Adobe: Photoshop, Illustrator, InDesign. Шрифт

Практика.

Составить до 10 вариантов, нового товарного знака.

Подобрать шрифт.

Повторить изучение компьютерных программ Adobe: Photoshop, Illustrator, InDesign.

Перенос эскиза в ручной графике в электронный формат (создание макета).

Оформление товарного знака согласно ГОСТ.

Обращение в рекламную фирму для распечатки работы на формате А4.

Форма контроля. Устный опрос, анализ выполненных работ.

### **III. Мульт-персонаж**

#### Тема № 1. Создание мультяшного персонажа в полигональном стиле

Теория. Беседа о том, какие есть литературные произведения, сказки и т.п.. Разбор сюжета и композиции какого-либо действия в произведении. Работа с программой Adobe Illustrator.

Практика.

Используя опыт в создании персонажа, создать личную мультяшную фигуру.

Нарисовать эскиз и перевести его в электронный вид полигональным способом.

Обращение в рекламную фирму для распечатки работы на формате А4.

Форма контроля. Устный опрос, анализ выполненных работ.

### **IV. Постер**

Теория. Беседа о постерах (картинах с текстом), как создается и какую роль играет в нашей повседневной жизни. Работа с программами на компьютере Adobe: Photoshop, Illustrator, InDesign. Шрифт

Практика.

Выполнить анализ существующих постеров и выбрать несколько вариантов для их преобразования.

Выбрать тему постера.

Составить до 10 вариантов, нового постера.

Подобрать мотивационный текст.

Подобрать шрифт

Повторное изучение компьютерных программ Adobe: Photoshop, Illustrator, InDesign

Перенос эскиза в ручной графике в электронный формат.

Обращение в рекламную фирму для распечатки работы на формате А4.

Форма контроля. Устный опрос, анализ выполненных работ.

### **V. Рекламная афиша**

#### Тема № 1. Основы по созданию рекламной афиши

Теория. Анализ существующих афиш, стиля и цветовой гаммы с добавлением рекламного текста. Как влияет психология в дизайне на рекламу, человека. Работа с программой Adobe Illustrator.

Практика.

Изучить существующие афиши.

Создать сюжет рекламы.

Вписать детали внимания.

Продумать маркетинговый ход “как заинтересовать человека?”

Добавить текст.

Сделать коллаж на основе выбранных элементов.

Создать макет рекламной афиши.

Обратиться в рекламную фирму для распечатки.

Форма контроля. Устный опрос, анализ выполненных работ.

## **VI. Визитка**

### Тема № 1. Дизайн визиток

Теория. Варианты оформления визиток. Их предназначение в современном мире. Стилизация, создание фирменного стиля. Работа с программой Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.

#### Практика.

Смоделировать дизайн визитки по выбранной нише из существующих готовых работ по 2 теме.

Сделать 3-6 эскиза панорамных разверток. Подобрать цветовую гамму и перевести в электронный вид.

Подобрать краткую текстовую информацию компании

Обращение в рекламную фирму для распечатки макета

## **VII. Продукты, канцелярия, одежда.**

### Тема № 1. Оформление компании в виде бренда

Теория. Что такое бренд/ребрендинг и зачем он нужен. Его предназначение в современном мире. Стилизация, создание фирменного стиля. Работа с программой Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.

#### Практика.

#### Выбрать униформу, питание или канцелярию для презентации бренда

Смоделировать дизайн униформы, питания или канцелярии по выбранной нише из существующих готовых работ по 2 теме.

Использовать существующие мокапы, как вариант подачи.

Сделать 3-6 варианта (примера). Подобрать цветовую гамму и перевести в электронный вид.

Подобрать краткую текстовую информацию компании.

Подобрать мотивационное предложение компании.

Описать подачу концепции продукта (почему выбран данный товарный знак, цвет, форма)

Обращение в рекламную фирму для распечатки макета

## **VIII. Портфолио**

### Тема № 1. Стил

Теория. Беседа о том, какое портфолио бывает. Цветовая палитра, Дизайнерский подход и индивидуальные особенности в оформлении. Программа InDesign

#### Практика.

Выполнить анализ существующих журналов, книжек

Подобрать индивидуальную цветовую палитру

Определить дизайнерский подход

Подбор формата

Разместить выполненные работы в портфолио, оформить и распечатать

Форма контроля. Устный опрос, анализ выполненных работ.

## **IX. Итоговое занятие**

Подведение итогов работы за год. Организация выставки детских работ.



#### IV. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

##### После 1 года обучения учащиеся будут

###### знать:

- о деятельности графического дизайнера (сферы работы)
- при помощи каких материалов изображает художник-дизайнер – бумага, карандаш, цветные карандаши, маркеры; что такое рисунок эскиз, этюд, набросок, зарисовка, иллюстрация, узор, палитра;
- о психологическом подходе к цветовой палитре(оформлению);
- с какими продуктами дизайнер может работать
- какими программами пользуется дизайнер в типографии

###### уметь:

- высказывать простейшие суждения о том, как должен работать дизайнер с информацией и созданием продукта
- стремиться верно и выразительно передавать в рисунке простую форму, основные пропорции, общее строение и цвет предметов;
- правильно сидеть за партой, правильно держать лист бумаги, карандаши или кисть, свободно рисовать карандашом – без напряжения проводить линии в нужных направлениях;
- определять величину, масштаб и расположение изображения в зависимости от размера листа бумаги;
- передавать в рисунках на темы и иллюстрациях смысловую связь элементов композиции, отражать в иллюстрациях основное содержание литературного произведения;
- передавать в тематических рисунках пространственные отношения: изображать основания более близких предметов на бумаге ниже, дальних – выше, изображать передние предметы крупнее равных по размерам, но удаленных предметов; выполнять узоры в полосе, квадрате, круге по мотивам народного декоративно-прикладного искусства.
- работать с продуктом, с точки зрения психологии;
- защищать и отстаивать свои идеи в работе;
- работать с программами Adobe: Photoshop, Illustrator, InDesign.

##### После 2 года обучения учащиеся будут

###### знать:

- о деятельности графического дизайнера (сферы работы) в области типографии;
- при помощи каких художественных стилей можно создавать макеты;
- о психологическом подходе к цветовой палитре(оформлению);
- методы фокуса внимания человека через рекламу;
- способы создания более сложных мультяшных персонажей в 2D формате;
- презентации своего продукта.

###### уметь:

- работать с макетами 2 уровня сложности;
- создавать типографическую сетку с расстановкой текстовой информации для привлечения внимания клиента (зрителя);
- размещать доминанту в концептуальной компоновке продукта;

- работать с современными рекламными стилями различных продуктов;
- грамотно выстраивать текстовую информацию в постерах, визитках, авторских приглашениях, рекламных афишах;
- подбирать цветовую палитру компании через психологическое восприятие человека
- работать с продуктом, с точки зрения психологии;
- воплощать 2D персонажей через полигональный стиль, учитывая светотень и форму персонажа;
- защищать и отстаивать свои идеи в работе;
- работать с программами Adobe: Photoshop, Illustrator, InDesign.

### **После 3 года обучения учащиеся будут**

#### **знать:**

- о деятельности графического дизайнера (сферы работы) в области типографии
- при помощи каких художественных стилей можно создавать макеты;
- о психологическом подходе к цветовой палитре(оформлению);
- методы фокуса внимания человека через рекламу;
- способы создания более сложных мультяшных персонажей в 2D формате;
- способы подачи бренда и ребрендинга;
- способы подачи бренда через мокапы;
- способы подачи ребрендинга через мокапы;
- способ подачи дизайн-проекта через выставку;
- презентации своего продукта;
- инструменты ИИ в работе дизайнера.

#### **уметь:**

- работать с макетами 4 уровня сложности;
- создавать типографическую сетку с расстановкой текстовой информации для привлечения внимания клиента (зрителя);
- размещать доминанту в концептуальной компоновке продукта;
- работать с современными рекламными стилями различных продуктов;
- грамотно выстраивать текстовую информацию в постерах, визитках, авторских приглашениях, рекламных афишах;
- подбирать цветовую палитру компании через психологическое восприятие человека;
- работать с продуктом, с точки зрения психологии;
- воплощать 2D персонажей через полигональный стиль, учитывая светотень и форму персонажа (более сложные варианты);
- защищать и отстаивать свои идеи в работе;
- реализовывать продукт через рекламное агентство;
- грамотно подавать проект заказчику;
- оформлять коммерческие дизайн-проекты;
- работать с ИИ инструментами;
- работать с программами Adobe: Photoshop, Illustrator, InDesign.

## **V. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

Выбор форм и методов образовательного процесса определяется в каждой конкретной теме и на различных этапах обучения степенью сложности изучаемого материала, уровнем подготовки воспитанников, эмоционального настроения и многими другими факторами. Одним из неперенных условий успешной реализации курса является разнообразие форм и видов работы, которые способствуют развитию творческих возможностей учащихся, ставя их в позицию активных участников. С целью создания условий для самореализации детей используется:

- включение в занятия игровых элементов, стимулирующих инициативу и активность детей;
- создание благоприятных диалоговых социально-психологических условий для свободного межличностного общения;
- моральное поощрение инициативы и творчества; продуманное сочетание индивидуальных, групповых и коллективных форм деятельности;
- регулирование активности и отдыха (расслабления);
- на занятиях широко применяются: словесные методы обучения (рассказ, беседа, побуждающий или подводящий диалог, пословицы, поговорки, загадки);
- наглядные методы обучения (работа с рисунками, картинками, карточками);
- практические методы (тренинги, упражнения, практическая работа, защита творческих проектов);
- работа с книгой (чтение литературного произведения, получение нужной информации на определённую тему).

### **Основные формы и методы работы:**

В процессе работы используются различные формы занятий: традиционные, комбинированные и практические занятия; индивидуальная деятельность; лекционные занятия и выставки творческих работ, занятие-игра, занятие-конкурс, проектная деятельность. А также применяются и различные методы обучения: словесный, наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый.

### **Принципы, лежащие в основе программы:**

- доступности;
- наглядности;
- демократичности и гуманизма;
- научности;
- «от простого к сложному».

### **Формы организации деятельности учащихся:**

1. *фронтальный* – одновременная работа со всеми учащимися;
2. *коллективный* – организация проблемно-поискового или творческого взаимодействия между всеми детьми;
3. *индивидуально-фронтальный* – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;
4. *групповой* – организация работы по малым группам (от 2 до 7 человек);
5. *коллективно-групповой* – выполнение заданий малыми группами, последующая презентация результатов выполнения заданий и их обобщение;
6. *в парах* – организация работы по парам;
7. *индивидуальный* – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем.

### **Средства обучения:**

- методические пособия и книги;

- готовые изделия, выполненные в разных техниках;
- интернет ресурсы;
- инструменты, расходные материалы и приспособления;
- раздаточный материал.

#### **Условия реализации программы:**

- кабинет, столы для занятий, стол учительский;
- доска, стулья;
- компьютер.

**Психологическое обеспечение программы** включает в себя следующие компоненты:

- создание комфортной доброжелательной атмосферы на занятиях;
- применение индивидуальных и групповых форм обучения;
- формирование знаний учащихся на разных психологических уровнях.

Процесс обучения строится на единстве активных и увлекательных методов и приемов учебной работы: словесных, наглядных, практических, проблемно-поисковых.

При этом в процессе усвоения знаний, законов и правил изобразительного искусства у учащихся развиваются творческие начала.

Дети должны усвоить, что рисунок и живопись – это стержневые основы художественного отображения действительности, одно из главных выразительных средств передачи мысли, чувств художника.

## **VI. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ / КОНТРОЛЯ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

На занятиях целесообразно применять поурочный, тематический и итоговый контроль. Уровень освоения материала выявляется в беседах, в выполнении практических упражнений и творческих заданий. В течение года ведется индивидуальное наблюдение за творческим развитием каждого ребенка. Оценка результативности творческой деятельности ребенка происходит по следующим критериям: оценка по продукту творческой деятельности, и оценка по качеству приобретенных умений и навыков.

Также формой проверки являются выставки, участие в различных конкурсах.

#### **Критерии выполнения программы:**

##### **1. Оценка художественного мастерства:**

- по уровню выполнения практических заданий;
- по уровню выполнения самостоятельных творческих работ;
- по результатам участия в художественных конкурсах, смотрах, фестивалях.

Критерии оценки: качество исполнения, художественная форма, правильное использование материалов, оригинальность, творческий подход, соответствие и раскрытие темы задания.

**2. Оценка теоретических знаний производится в форме:** собеседования; обсуждения.

#### **Этапы педагогического контроля**

<b>№</b>	<b>сроки</b>	<b>Какие знания, умения, навыки детей контролируются</b>	<b>Форма подведения итогов</b>
1.	сентябрь	Умение и навык правильно сидеть за партой, правильно держать карандаш, лист бумаги, свободно рисовать карандашом, правильно записывать нужную информацию Умение и навык правильно пользоваться формами в композиции	Наблюдение Практическая работа: рисование: «Симметрия, асимметрия, метр, ритм»



2.	декабрь	Сведения об основных приемах, которые используются для создания логотипа.	Наблюдение Практическая работа: рисование, компьютерное моделирование: «Мой логотип»
3.	февраль	Правила создания персонажа, сюжет, характер, движение.	Наблюдение Практическая работа: рисование, компьютерное моделирование: «Личный персонаж», «Сюжет»
4.	март	Работа с продукцией, которая используется в повседневной жизни. Модель, реализация и презентация.	Наблюдение Практическая работа: рисование, компьютерное моделирование: «Открытка», «Дизайн кружки» Опрос
5.	май	Умение правильно себя презентовать через собственное портфолио. Составление своего резюме и оформление собственных работ.	Наблюдение Практическая работа: компьютерное моделирование: «Портфолио» Опрос

### Система оценки знаний в процессе обучения по программе

В качестве оценки знаний, умений и навыков принимается система уровней: «высокий», «средний», «низкий».

Критерии оценки знаний учащихся:

Уровень «высокий» - учащийся обнаружил систематическое и глубокое знание программных разделов, умеет свободно и самостоятельно выполнять задания, предусмотренные программой, работы выполнены творчески, соблюдены основы композиции и пропорции, проявивший творческие способности, стабильно показывающий высокую результативность участия в конкурсах и фестивалях.

Уровень «средний» - учащийся обнаружил хорошее знание программных предметов, умеет свободно выполнять задания, предусмотренные программой, проявивший творческие способности, однако без соблюдения правил композиции и гармонии, пропорции нарушены.

Уровень «низкий» - учащийся обнаружил неполное знание программных предметов, умеет с помощью педагога выполнять задания, предусмотренные программой.

# Карта результатов образовательного процесса студии компьютерного дизайна «Юный дизайнер» на 1 год обучения

(педагог Зеленцов Д.А)

№	Фамилия, имя Учащегося Группа № __, -- год обучения	Оценка предметных результатов					Оценка метапредметных результатов			Оценка личностных результатов				
		навыки работы различными материалами	законы воздушной и линейной	понятия: симметрия, линия, ритмич. ряд, стилизация	компоновка	выполнение выставочных работ	культура организации деятельности	уважение к деятельности других	адекватность оценок своей деятельности и ее результатов	знание и выполнение этических норм	коллективизм	толерантность	творческая активность	экологическая культура
1.														
2.														
3.														
4.														
5.														
6.														
7.														
8.														
9.														
10.														
11.														
12.														
13.														
14.														
15.														

Оценка результатов:

**В** – высокий уровень освоения, задания выполняются правильно, пропорции соблюдены; высокий уровень поведенческих проявлений.

**С** – освоил на среднем уровне, изображает подобные или равные фигуры, пропорции слегка изменены, выполняет большую часть заданий; средний уровень поведенческих проявлений.

**Н** – не освоил (не проявлял желания заниматься данным видом деятельности), либо слабо освоил; допускает ошибки, лишние соединения, выполняет меньше половины задания; слабый уровень поведенческих проявлений.

# Карта результатов образовательного процесса студии компьютерного дизайна «Юный дизайнер» на 2 год обучения

(педагог Зеленцов Д.А)

№	Фамилия, имя Учащегося Группа № __, -- год обучения	Оценка предметных результатов					Оценка метапредметных результатов			Оценка личностных результатов				
		навыки работы различными материалами	законы воздушной и линейной	понятия: симметрия, линия, ритмич. ряд, стилизация	компоновка	выполнение выставочных работ	культура организации деятельности	уважение к деятельности других	адекватность оценки своей деятельности и ее результатов	знание и выполнение этических норм	коллективизм	толерантность	творческая активность	экологическая культура
1.														
2.														
3.														
4.														
5.														
6.														
7.														
8.														
9.														
10.														
11.														
12.														
13.														
14.														
15.														

Оценка результатов:

**В** – высокий уровень освоения, задания выполняются правильно, пропорции соблюдены; высокий уровень поведенческих проявлений.

**С** – освоил на среднем уровне, изображает подобные или равные фигуры, пропорции слегка изменены, выполняет большую часть заданий; средний уровень поведенческих проявлений.

**Н** – не освоил (не проявлял желания заниматься данным видом деятельности), либо слабо освоил; допускает ошибки, лишние соединения, выполняет меньше половины задания; слабый уровень поведенческих проявлений.

# Карта результатов образовательного процесса студии компьютерного дизайна «Юный дизайнер» на 3 год обучения

(педагог Зеленцов Д.А)

№	Фамилия, имя Учащегося Группа № __, -- год обучения	Оценка предметных результатов					Оценка метапредметных результатов			Оценка личностных результатов				
		навыки работы различными материалами	законы воздушной и линейной	понятия: симметрия, линия, ритмич. ряд, стилизация	компоновка	выполнение выставочных работ	культура организации деятельности	уважение к деятельности других	адекватность оценок своей деятельности и ее результатов	знание и выполнение этических норм	коллективизм	толерантность	творческая активность	экологическая культура
1.														
2.														
3.														
4.														
5.														
6.														
7.														
8.														
9.														
10.														
11.														
12.														
13.														
14.														
15.														

Оценка результатов:

**В** – высокий уровень освоения, задания выполняются правильно, пропорции соблюдены; высокий уровень поведенческих проявлений.

**С** – освоил на среднем уровне, изображает подобные или равные фигуры, пропорции слегка изменены, выполняет большую часть заданий; средний уровень поведенческих проявлений.

**Н** – не освоил (не проявлял желания заниматься данным видом деятельности), либо слабо освоил; допускает ошибки, лишние соединения, выполняет меньше половины задания; слабый уровень поведенческих проявлений.

**VII. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ  
(ПЕЧАТНЫЕ И ЭЛЕКТРОННЫЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ)**

**1. Для педагога:**

1. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс. — М.: КоЛибри, 2018
2. Аллен Дж. Базовые геометрические формы для дизайнеров и архитекторов / Дж. Аллен. 2017
3. Графический дизайн. Современные концепции: учеб. пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.]; отв. ред. Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Юрайт, 2018.
4. Маилян Л.Р. Справочник современного дизайнера / Л.Р. Маилян. — Рн/Д: Феникс, 2016.
5. Основы дизайна и композиции: современные концепции: учеб. пособие для СПО / Е. Э. Павловская [и др.] ; отв. ред. Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Юрайт, 2019.
6. Уильямс Р. Дизайн. Книга для недизайнеров. Принципы оформления и типографики для начинающих / Р. Уильямс. — СПб.: Питер, 2019.

**2. Для детей:**

1. «Изобразительное искусство» Н.М.Сокольников, Обнинск «Титул», 1996 г.
  - а) «Основы рисунка»,
  - б) «Основы композиции»,
  - г) «Краткий словарь художественных терминов».
2. «Творчество и выражение» М.К. Третта, А.Капальдо, М., 1985 г.
3. «Энциклопедический словарь юного художника» «Педагогика» - М., 1983 г.
4. «Юный художник» И.А. Бродский, «Художник РСФСР» - Л., 1994 г.
5. «Детям об искусстве. Дизайн. Многоликий дизайн. Дизайн и экология» Гершкович Е.В., 2020 г.