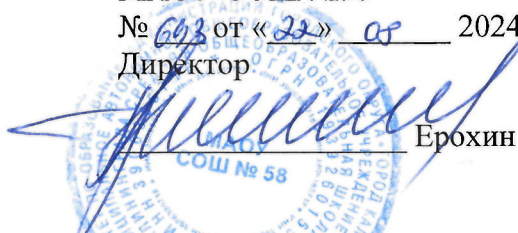


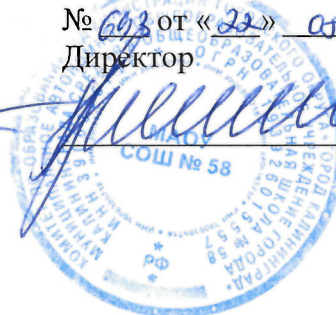
**Комитет по образованию администрации городского округа  
«Город Калининград»  
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение города  
Калининграда средняя общеобразовательная школа №58**

Введена в действие приказом директора  
МАОУ СОШ №58

№ 603 от «22» 08 2024 г.

Директор

  
Ерохин А.В.



**Дополнительная образовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Графический дизайн. Junior»**

Возраст обучающихся: 12-15 лет

Срок реализации: 9 месяцев

Автор программы:  
Титова Анастасия Игоревна  
педагог дополнительного образования  
г. Калининград

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### **Описание предмета, дисциплины которому посвящена программа**

Программа «Графический дизайн. Junior» представляет собой погружение в среду графического дизайна с уклоном на художественную практику, изучение истории искусства с целью культурного обогащения.

Графический дизайн нужен для создания привлекательных и эффективных визуальных решений, которые помогут привлечь внимание в зависимости от целей.

### **Описание ключевых понятий**

Графический дизайн представляет собой совокупность решений, визуальных форм и приёмов с использованием набора инструментария.

*Основные компоненты графического дизайна:* типографика, цвет, композиция, форма, пропорции, пространство, стиль. Умелое использование компонентов позволяет создавать особые, эффективные формы коммуникации, представленные разными видами, окружающими человека повсеместно.

*Виды графического дизайна:* айдентика, рекламная графика, сайты и лендинги, печатная продукция, упаковка, дизайн среды.

Графический дизайн – гибкая, совершенствующаяся среда, которая быстро реагирует на изменения в мире, зависит от социально-культурных тенденций, отражает веяния и тренды, поэтому инструментарий меняется, совершенствуется, трансформируется.

Настоящая программа «Графический дизайн. Junior» ориентирована на использовании *следующих инструментов:* программа «Adobe Photoshop» для работы с растровой графикой, программа «Adobe Illustrator» для работы с векторной графикой, макетами для печатной продукции и работы с иллюстрациями, платформа «Figma» – для макетов диджитал-контента. Отдельное внимание будет отведено использованию нейросетей для генерации иллюстраций, референсов для воплощения.

### **Направленность программы**

Образовательная программа «Графический дизайн. Junior» имеет техническую направленность, сфокусирована на получение увлекательного представления о среде графического дизайна путем освоения инструментов, работы с программным обеспечением, диджитал-платформами.

Направлена на развитие эстетического вкуса, нестандартного мышления, творческих способностей, формирование базовых компетенций, понимание широкого инструментария в области графического дизайна.

### **Актуальность программы**

Актуальность изучения графического дизайна состоит в том, что современный мир все больше ориентируется на визуальный язык коммуникации. Взаимодействовать на визуальном языке, умело и результативно доносить замысел, привлекать внимание, удерживать интерес и влиять на аудитории просто необходимо будущим урбанистам, веб-дизайнерам, специалистам по рекламе и маркетингу, предпринимателям,

представителям креативных индустрий и медиа-сферы – всем, кто транслирует идеи в массы, продает, разрабатывает, что составляет весомую долю рынка труда.

### **Педагогическая целесообразность образовательной программы**

Взаимодействие между педагогом и обучающимся реализуется в формате наставничества, в котором ученик получает консультации, поддержку, постоянную обратную связь по проектам и творческим заданиям. Персональный подход преподавателя позволит выявить слабые и сильные стороны каждого ученика, оценить индивидуальные перспективы развития и скорректировать план учебных заданий и проектов при необходимости. Также предусмотрено большое количество практических занятий в формате командных проектов для проживания реальных ситуаций коллективной работы со всеми процессами.

Подготовка к занятию со стороны преподавателя осуществляется, исходя из потребностей учащихся, уровня усвоения ими полученного материала, учета разного уровня подготовки, опыта и успеваемости учеников.

### **Практическая значимость образовательной программы**

Программа направлена на знакомство учащихся с современными инструментами графического дизайна. Школьникам освоение программы открывает огромный потенциал для коммуникации с миром, предоставляет площадку для самовыражения, творчества.

Навыки и знания, полученные при обучении по программе, будут востребованы, станут базой и опорой в адаптации к изменениям экономики. Школьники, которые интересуются творчеством и искусством могут найти в графическом дизайне способ самовыражения, свое призвание.

### **Принципы отбора содержания образовательной программы**

- принцип единства развития, обучения и воспитания;
- принцип систематичности и последовательности;
- принцип доступности;
- принцип наглядности;
- принцип взаимодействия и сотрудничества;
- принцип комплексного подхода.

### **Отличительные особенности программы**

Отличительная особенность программы – доступ учащихся к основам графического дизайна, база для старта детей в перспективную среду, площадка для профессионального самоопределения. Также важно отметить, что программа содержит в себе раздел истории искусств, который способствует культурному обогащению учащихся, развитию интереса к произведениям искусства, формированию эстетического вкуса. Дополняют тематический раздел запланированные экскурсии и посещение выставок, творческие мастер-классы. Еще одна ключевая особенность заключается в том, что по итогу программы у детей появится первое профессиональное портфолио, которое поможет им в продвижении в сфере графического дизайна.

## **Цель и задачи образовательной программы**

Получение базовых навыков по созданию решений в области графического дизайна для защиты индивидуального / группового проекта.

### **Задачи**

Обучающие:

- сформировать мотивацию учащихся к изучению графического дизайна;
- развить у учащихся критическое, образное и аналитическое мышление, творческие способности;
- передать знания и умения по работе с инструментами графического дизайна;

Развивающие:

- развить навыки систематизации информации, самообучения и самоконтроля;
- развить творческую активность учащихся, стимулировать воображение, художественный вкус, насмотренность;
- развить навыки самодисциплины, структурирования рабочего процесса, планирования процесса командной работы.
- развить современные коммуникативные компетенции при работе с образовательными проектами;
- расширить круг интересов к проведению исследований, выполнению индивидуальных и групповых заданий;
- установить взаимосвязь графического дизайна с социальными, естественными, техническими науками;
- интегрировать знания в современные реалии;
- подготовить к участию в конкурсных и соревновательных мероприятиях разного уровня.

Воспитательные:

- сформировать среди учащихся культуру мышления и взаимодействия в проектной деятельности;
- научить работать с инструкциями;
- открыть возможности профессионального самоопределения и условий творческого труда детей;
- адаптировать к условиям изменчивости мира;
- организовать содержательный досуг;
- воспитать социальную ответственность в командной работе;
- сформировать навыки уверенного поведения в социуме.

### **Психолого-педагогические характеристики обучающихся**

Программа предназначена для детей 12-17 лет, проявляющих желание развивать интеллектуальные способности и интерес к техническому творчеству и компьютерным технологиям, осваивать профессии будущего.

### **Особенности организации образовательного процесса**

Набор детей в объединение – свободный.

Программа объединения предусматривает индивидуальные и групповые формы работы с детьми.

Состав групп 14-16 человек.

**Форма обучения** – очная, с возможностью использования дистанционных технологий.

**Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий**

Общее количество часов в год – 72 часа. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 40 минут, между занятиями установлены 10-минутные перемены.

Недельная нагрузка на одну группу: 2 часа.

Занятия проводятся 1 раз в неделю.

**Объем и срок освоения программы**

Срок освоения программы – 9 месяцев. На полное освоение программы требуется 72 часа, включая индивидуальные консультации, экскурсии, творческие мастер-классы.

**Основные формы и методы**

Занятие содержит теоретическую часть и практическую работу.

**Формы работы на занятии:**

- инструктажи, лекционная часть;
- практическая работа с программами;
- проектная деятельность;
- решение кейсов (проба работа с заказчиками);
- разъяснение возникающих проблемных вопросов по теоретической и практической части.

Обучение проходит в формате работы над конкретными проектами, то есть освоение программ и приобретение навыков проходит в рамках реализации конкретных проектов и задач (например, разработка постера для фильма, обложки для книги, шрифта и логотипа для конкретного бренда и т.д.).

Педагогические технологии, применяемые при реализации программы: технология индивидуального и группового обучения, технология разноуровневого обучения.

Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:

- наглядный (показ (выполнение) педагогом, работа по образцу и др.);
- практический (выполнение работ по инструкционным чертежам, схемам и др.);
- разбор кейсов (реальных задач);
- словесный (устное изложение, беседа).

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности обучающихся на занятиях. При осуществлении образовательного процесса применяются следующие методы:

- проблемного изложения, исследовательский (для развития самостоятельности мышления, творческого подхода к выполняемой работе, исследовательских умений);

- объяснительно-иллюстративный (для формирования знаний и образа действий);
- репродуктивный (для формирования умений, навыков и способов деятельности);
- словесный - рассказ, объяснение, беседа, лекция (для формирования сознания);
- стимулирования (соревнования, выставки, поощрения).

### **Планируемые результаты**

В процессе обучения учащиеся получают базовые знания по работе с инструментами графического дизайна, а также углубят знания по предметам: изобразительное искусство, МХК, английский язык, экология, геометрия, погрузятся в вопросы социологии, урбанистики. Обучение повысит качество подготовки обучающихся к результативному участию в мероприятиях, олимпиадах, конкурсах межрегионального, всероссийского и международного уровней.

#### *Личностные:*

По итогам курса, у учащиеся будут развиты:

- самостоятельность и ответственность;
- профессиональные ориентиры для будущей технической деятельности.

#### *Метапредметные:*

По итогам курса, учащиеся разовьют:

- навыки технологического мышления;
- навыки работы в команде;
- навыки самоорганизации и принципы разделения труда при решении инженерных задач.

#### *Предметные:*

Будут знать:

- базовый инструментарий следующих программ: Power Point, Figma, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.
- специальную терминологию, используемую в графическом дизайне;
- основные принципы композиции: баланс, пропорции, контраст, группировка, выравнивание, отступы;
- основы редактирования фотографий: обрезка, изменение размера, цветокоррекция;
- основы анимации: кадры, временная шкала, эффекты;
- основы подготовки для печати, включая правила настройки файлов для печати и выбор материалов;
- основы коммуникации путем создания грамотных решений в области графического дизайна;
- правила техники безопасности по работе с программами и оборудованием.

*Будут уметь:*

- грамотно формулировать техническое задание, ставить сроки, распределять задачи внутри команды;
- презентовать проект;
- уметь создавать привлекательный контент в виде графики, видео и анимации по принципам графического дизайна для привлечения аудитории;
- создавать читаемые и привлекательные инфографики, использовать диаграммы, графики и иллюстрации для визуализации данных;
- работать с инструментарием графического дизайна;
- составлять портфолио;
- самостоятельно создавать решения в области графического.

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

Итог реализации образовательной программы – представление работ учащихся внутри группы, выставка.

### **Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы**

Научно-методическое обеспечение реализации программы направлено на обеспечение широкого, постоянного и устойчивого доступа для всех участников образовательного процесса к любой информации, связанной с реализацией общеразвивающей программы, планируемыми результатами, организацией образовательного процесса и условиями его осуществления.

### **Социально-психологические условия реализации образовательной программы обеспечивают:**

- учет специфики возрастного психофизического развития обучающихся;
- вариативность направлений сопровождения участников образовательного процесса (сохранение и укрепление психологического здоровья обучающихся);
- формирование ценности здоровья и безопасного образа жизни;
- дифференциация и индивидуализация обучения;
- мониторинг возможностей и способностей обучающихся, выявление и поддержка одаренных детей, детей с ограниченными возможностями здоровья;
- формирование коммуникативных навыков в разновозрастной среде и среде сверстников.

### **Кадровое обеспечение программы**

В реализации программы задействован педагог дополнительного образования. Требования к педагогу, реализующему программу: наличие высшего образования в профиле программы, наличие практического опыта работы в области графического дизайна, опыта ведения образовательных курсов, мастер-классов и педагогического опыта работы.

### **Материально-техническое обеспечение**

Занятия проходят в хорошо проветриваемом и освещённом классе, оборудованном мебелью, соответствующей санитарно-техническим требованиям и нормам возрастной физиологии (парты, стулья, учительский

стол и стул). Аудитория с рабочими местами учащихся и преподавателя, которые оборудованы компьютерами не менее 8 ГБ ОЗУ, процессор с тактовой частотой не менее 2.2 ГГц, диагональ мониторов не менее 12 дюймов, свободные 128 ГБ на накопителях, интернет не медленнее 8 Мбит/с. Также аудитория должна быть оборудована интерактивной доской/панелью для демонстрации лекционного материала и презентации практических работ обучающихся.

Для проведения занятий по программе используется компьютерный кабинет, состоящий из 14 компьютеров, удовлетворяющих санитарно-гигиеническим требованиям.

Предпочтительная конфигурация технических и программных средств включает:

- учебный компьютерный класс, состоящий из компьютеров класса IntelCore i7 и выше;
- компьютеры объединены в локальную сеть, имеют выход в Интернет;
- каждый учащийся имеет сетевой адрес и личное пространство на диске;
- проектор;
- интерактивная доска;
- наушники/акустические колонки;
- В процессе обучения используется следующее программное обеспечение (далее – ПО):
- пакет Microsoft Office (Power Point);
- Figma;
- Adobe Photoshop, Adobe Illustrator;
- операционная система Microsoft Windows;
- интернет-браузер (входит в состав операционных систем или др.);
- Возможно использование иного ПО на занятиях (программа для 3D-моделирования Blender).

### **Оценочные и методические материалы**

Отслеживание результатов образовательного процесса осуществляется посредством аттестации. Дети, обучающиеся по данной программе, проходят аттестацию 2 раза в год:

- аттестация в начале обучения (вводная диагностика, сентябрь);
- аттестация в конце обучения (итоговая, май).

Результаты аттестации являются основанием для отслеживания динамики развития ребенка, что помогает проводить необходимую коррекцию в ходе реализации программы и конструирования учебных занятий.

Аттестация в начале обучения – тестовое задание на определение уровня знаний в предметной области, на основании решения которого преподаватель адаптирует план реализации программы, выстраивает взаимодействие с учащимися.

Аттестация в конце обучения подразумевает под собой защиту проектов (индивидуальных и групповых).

При оценке выполнения проектной задачи оценка выставляется в соответствии с индивидуальными показателями вклада в командную работу, которые определяются следующими критериями:

- оригинальность принимаемых решений;
  - умение организовать ход работы по этапам;
  - умение довести работу до изначально запланированного результата;
  - работа с информацией, поиск ресурсов;
  - активное участие в мероприятиях по продвижению проекта.
- Перечень используемых диагностических методик, позволяющих определить достижение планируемых результатов:
- экспресс-опрос «В предыдущих сериях» (фронтальный опрос в начале каждого задания на закрепление усвоенного материала прошлого занятия);
  - игра-викторина (проведение общей большой игры в командах завершении каждого раздела, где участники выбирают вопросы, обсуждают внутри команд и дают ответы);
  - создание индивидуальной интерактивной карты достижений «Я – дизайнер» (создание карты с маршрутом, где станциями карты становятся тематические разделы программы).

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ

### **Раздел 1. Графический дизайн. Level 0**

Тема 1. Знакомство. Техника безопасности. Составление карты обучения.

На занятии учащиеся смогут определиться со стратегией обучения, составив карту с опорными точками на основе программы. Каждый определится с целями в рамках программы.

Тема 2. История дизайна. Тренды. Авторское право

На занятиях учащиеся познакомятся с понятием «графический дизайн», проследят историю дизайна от древности до нейросетей, сравнят решения древности с актуальными трендами.

Тема 3. Графический дизайн – средство коммуникации.

Изучение инструментов программы Power Point для эффективных презентаций. Подбор референсов, работа с источниками, поиск идей.

Тема 4. Визуализация. Эффективные приемы воздействия на аудиторию.

Инфографика и визуализация данных. Значение инфографики в передаче информации. Создание читаемых и привлекательных инфографик. Использование диаграмм, графиков и иллюстраций для визуализации данных. Практика в Power Point.

### **Раздел 2. База графического дизайна. Level 1**

Тема 5. Цвет. Цветовая теория и использование цвета в дизайне.

Основные понятия цветовой теории: тон, насыщенность, оттенок. Психология цвета и его влияние на эмоции. Использование цвета в дизайне: создание гармоничных цветовых схем. Практическое задание: создание палитры цветов для конкретного проекта.

Тема 6: Типографика и шрифты в дизайне. Плакатное искусство.

Основные типы шрифтов и их назначение. Правила выбора и комбинирования шрифтов. Использование шрифтов для создания настроения и эмоций. Практическое задание: создание коллажа с использованием разных текстов и шрифтов.

Тема 7: Композиция и размещение элементов в дизайне.

Основные принципы композиции: баланс, пропорции, контраст. Размещение элементов на дизайне: группировка, выравнивание, отступы. Создание эффективной композиции для разных проектов. Практическое задание: создание коллажа с использованием принципов композиции.

Тема 8: Работа с фотографиями и изображениями

Основы редактирования фотографий: обрезка, изменение размера, цветокоррекция. Использование фотографий в дизайне: фоновые изображения, коллажи. Создание макетов для печати и онлайн-публикаций.

Практическое задание: создание коллажа с использованием фотографий.

### **Раздел 3. База графического дизайна. Level 2**

Тема 9: Figma. Знакомство с интерфейсом и возможностями программы.

Frame и Group. Основные инструменты: Shape tool, Drawing tools.  
Эффекты. Экспорт

Тема 10. Figma. Дизайн-система

Работа со стилями, текстом, цветом, тенями, создание кликабельных прототипов адаптируя на различных устройствах, компоненты в Figma, особенности совместной работы над проектом.

Тема 11. Создание логотипов и брендинг:

- значение логотипа для бренда и его основные элементы;
- процесс создания логотипа: идея, эскизы, векторизация;
- создание брендингового стиля: выбор шрифтов, цветовой схемы;
- практическое задание: создание логотипа для кофейни.

Тема 12: Тема 5. Дизайн-менеджмент

Брифинг и коммуникация с заказчиком. Работа в команде и руководство ею.

Тема 13. Векторная графика.

Техники иллюстраций. Основные инструменты векторной графики.

Тема 14. Индивидуальный проект в Figma.

#### **Раздел 4. История и теория искусства и дизайна**

Тема 15. Искусство в графическом дизайне.

История и эпохи. Практики. Выдающиеся художники. Новые медиа.

Тема 16. Культурологическое исследование на выбранную тему.

Тема 17. Групповой проект в Figma.

#### **Раздел 5. Графический дизайн. Junior**

Тема 18. Айдентика: целевая аудитория.

Знакомство с основными элементами айдентики: логотип, шрифты, цвет, паттерны, иллюстрации, абстрактные фигуры, фирменные персонажи. Разбор удачных/неудачных примеров логотипов. Инструменты создания эмоциональной связи с аудиторией.

Тема 19. Айдентика: позиционирование. Фирменный стиль.

Носители айдентики. Отличие фирменного стиля от айдентики. Работа с брендбуком. Рассмотрение брендов на разбор элементов.

Тема 20. Индивидуальный проект в Figma.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Наименование разделов, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>Раздел 1. Графический дизайн. Level 0</b>					
1.	Тема 1. Знакомство. Техника безопасности. Составление карты обучения	2	2	-	Устный опрос. Рефлексия
2.	Тема 2. История дизайна. Тренды. Авторское право	2	2	-	Обсуждение
3.	Тема 3. Графический дизайн – средство коммуникации	4	1	3	Выполнение задания. Рефлексия
4.	Тема 4. Визуализация. Эффективные приемы воздействия на аудиторию. Инфографика	4	1	3	Выполнение задания. Рефлексия
Итого:		<b>12</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	
<b>Раздел 2. База графического дизайна. Level 1</b>					
5	Тема 5. Цвет. Цветовая теория и использование цвета в дизайне	2	1	1	Выполнение задания. Рефлексия
6	Тема 6: Типографика и шрифты в дизайне. Плакатное искусство	4	2	2	Выполнение задания. Рефлексия
7	Тема 7: Композиция и размещение элементов в дизайне	4	1	3	Выполнение задания. Рефлексия
8	Тема 8: Работа с фотографиями и изображениями	4	1	3	Выполнение задания. Рефлексия
Итого:		<b>14</b>	<b>5</b>	<b>9</b>	
<b>Раздел 3. База графического дизайна. Level 2</b>					
9	Тема 9: Figma. Знакомство с интерфейсом и возможностями программы	4	2	2	Выполнение задания. Рефлексия
10	Тема 10. Figma. Дизайн-система	6	2	4	Выполнение задания. Рефлексия
11	Тема 11: Создание логотипов и брендинг	4	1	3	Выполнение задания. Защита концепции. Рефлексия
12	Тема 12: Дизайн-менеджмент	2	1	1	Выполнение задания. Защита концепции перед заказчиком. Рефлексия
13	Тема 13. Векторная графика	4	1	3	Выполнение задания. Рефлексия

14	Тема 14. Индивидуальный проект в Figma	4	-	4	Выполнение задания. Защита проекта. Рефлексия
Итого:		<b>24</b>	<b>7</b>	<b>17</b>	
<b>Раздел 4. История и теория искусства и дизайна</b>					
15	Тема 15. Искусство в графическом дизайне	4	4	-	Обсуждение. Выполнение задания
16	Тема 16. Культурологическое исследование на выбранную тему	4	-	4	Семинар. Обсуждение. Рефлексия
17	Тема 17. Групповой проект в Figma	4	-	4	Выполнение задания. Защита проекта. Рефлексия
Итого:		<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	
<b>Раздел 5. Графический дизайн. Junior</b>					
18	Тема 18. Айдентика: целевая аудитория	2	1	1	Обсуждение. Выполнение задания
19	Тема 19. Айдентика: позиционирование. Фирменный стиль	2	1	1	Обсуждение. Выполнение задания
20	Тема 20. Индивидуальный проект в Figma	6	-	6	Выполнение задания. Защита проекта. Рефлексия
Итого:		<b>10</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	
<b>Всего:</b>		<b>72</b>	<b>24</b>	<b>48</b>	

### КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	Режим деятельности	Дополнительная общеобразовательная программа технической направленности «Графический дизайн. Junior»
1.	Начало учебного года	01.09.2024
2.	Продолжительность учебного периода	36 учебных недель
3.	Продолжительность учебной недели	5 дней
4.	Периодичность учебных занятий	1 раз в неделю по 2 часа
5.	Количество часов	72 часа
6.	Окончание учебного года	31.05.2025
7.	Период реализации программы	01.09.2024-31.05.2025

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Воспитательный компонент осуществляется по следующим направлениям организации воспитания и социализации обучающихся:

- 1) гражданско-патриотическое;
- 2) нравственное и духовное воспитание;
- 3) воспитание положительного отношения к труду и творчеству;
- 4) интеллектуальное воспитание;
- 5) правовое воспитание и культура безопасности;
- 6) воспитание семейных ценностей;
- 7) формирование коммуникативной культуры;
- 8) экологическое воспитание.

Цель – формирование гармоничной личности с широким мировоззренческим кругозором, с серьезным багажом теоретических знаний и практических навыков.

Используемые формы воспитательной работы: посещение выставок, экскурсии, мастер-классы, семинары, диалоги с экспертами.

Методы: беседа, мини-викторина, наблюдения, столкновения взглядов и позиций, проектный, поисковый.

Планируемый результат: повышение интереса к культуре России, мотивации к изучению искусства, культурное обогащение, формирование стремления в достижении цели, к получению качественного законченного результата; умение работать в команде, сформированность нравственного, познавательного и коммуникативного потенциалов личности.

### Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия, события	Направления воспитательной работы	Форма проведения	Сроки проведения
1.	Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютером и ПО. Компьютерная безопасность	Безопасность и здоровый образ жизни	В рамках занятий	Сентябрь
2.	Лекция о выдающихся деятелях культуры и искусства России	Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное воспитание	В рамках занятий	Сентябрь-май
3.	Защита проектов внутри группы	Нравственное воспитание, трудовое воспитание	В рамках занятий	Октябрь-май
4.	Участие в конкурсах различного уровня	Воспитание интеллектуально-познавательных интересов	В рамках занятий	Октябрь-май

5.	Посещения музея изобразительных искусств	Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	В рамках занятий	Февраль
6.	Встреча с графическими дизайнерами	Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание положительного отношения к труду и творчеству;	В рамках занятий	Март
7.	Выставка работ учащихся	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству; интеллектуальное воспитание; формирование коммуникативной культуры	В рамках занятий	Май

### **Список литературы**

#### Нормативные правовые акты

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273-ФЗ.

2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 г. №599.

3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 г. №597.

4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».

7. Приказ Министерства образования Калининградской области от 26 июля 2022 г. №912/1 «Об утверждении Плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022 – 2024 годы) в Калининградской области и Целевых показателей

реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Калининградской области».

Для педагога дополнительного образования:

1. Королькова А. Живая типографика. – М.: IndexMarket, 2012. – 224 с.
  2. Шкиль О.С. Цифровая компетентность будущих дизайнеров в условиях информатизации и цифровизации дизайн-образования // Инновационная наука, 2021.
  3. Овчинникова Р.Ю. Графический дизайн в контексте науки // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии, 2016.
  4. Овчинникова Р.Ю. Графический дизайн в контексте искусствоведения // Манускрипт. 2016.
  5. Носков С.А. Дидактические возможности визуализации образовательной информации // Вестн. Сам. гос. техн. ун-та. Сер. Психолого-педагогич. науки, 2015.
- Иоханнес Иттен Искусство цвета // Аронов Д., 2011 – 95 с.