

**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

№ 597 от «05» 05 2025 г.

Директор


Ерохин А.В.


**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Графический дизайн. Графика и смыслы»**

Возраст обучающихся: 12-17 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. Графика и смыслы» представляет собой погружение в среду графического дизайна с уклоном на художественную практику, изучение истории искусства с целью культурного обогащения.

Графический дизайн нужен для создания сильных визуальных решений, визуальных метафор, которые управляют вниманием, вызывают эмоции, побуждают к действию.

Раскрытие ведущих идей, на которых базируется программа

Программа «Графический дизайн. Графика и смыслы» ориентирована на использовании платформы для создания графики «Figma». Отдельное внимание будет отведено использованию нейросетей для генерации иллюстраций, референсов, библиотек для работы со шрифтами, фотографиями, иллюстрациями, такие как: «Шрифтоoteca», «Freeric» «Unsplash». Перечисленные платформы и сервисы содержат набор инструментов и функций, необходимых для освоения программы. Важно отметить, что перечисленные сервисы доступны для российских пользователей и предоставляют широкие возможности для обучающихся по использованию программы в образовательных целях.

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. Умелое использование компонентов позволяет создавать особые, эффективные формы коммуникации, представленные разными видами, окружающими человека повсеместно.

Виды графического дизайна: айдентика и фирменный стиль, рекламная графика, сайты и приложения, печатная продукция, упаковка, дизайн среды и пространства.

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

Направленность программы

Программа «Графический дизайн. Графика и смыслы» имеет техническую направленность, сфокусирована на получение широкого представления о графическом дизайне, коммуникационном дизайне через освоение инструментов, работу с программным обеспечением, диджитал-платформами, креативными практиками.

Программа направлена на формирование визуальной грамотности, развитие художественного вкуса, проектного мышления и способности выражать идеи средствами визуального языка. Программа отвечает

потребностям подростков, интересующихся искусством, современным дизайном, медиа и прикладным творчеством.

Уровень освоения программы

Уровень освоения программы – углубленный.

Актуальность программы

Современные подростки живут в мире визуальной информации – ленты социальных сетей, цифровая реклама, интерфейсы приложений, уличное искусство ежедневно формируют особое восприятие реальности. Однако навык критического анализа визуального контента, умение осознанно создавать и интерпретировать изображения, метафоры, шрифты, иллюстрации остаются вне поля школьного образования.

Современный мир все больше ориентируется на визуальный язык коммуникации – возрастает потребность изучения графического дизайна. 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 блок истории искусства, 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.

Программа имеет ряд отличительных особенностей:

- интеграция художественных дисциплин: программа сочетает в себе графический дизайн, визуальную метафору, типографику, теорию цвета, историю искусства, предметную фотографию и каллиграфию. Такой междисциплинарный подход помогает раскрыть взаимосвязь между визуальной культурой прошлого и актуальными дизайнерскими практиками;

- проектно-ориентированное обучение: обучающиеся создают полноценные проекты, которые включаются в школьную среду: афиши, социальные плакаты, коллажи, типографические постеры, элементы фирменного стиля. Программа нацелена на формирование сильного портфолио, которое может стать основой для поступления в профильные колледжи или вузы;

- практика визуального мышления: изучение визуальных метафор, ассоциативных рядов, символизма, сторителлинга, создания нарративов – обучающиеся учатся визуальному языку, управлять вниманием зрителя и транслировать смыслы через форму;

- актуальный инструментарий: программа комплексная и сочетает прикладное творчество (скетчи, эскизы, коллажи, каллиграфию), так и работу в цифровой среде, в создании компьютерной графики. В процессе подростки осваивают современные инструменты графического дизайна, учатся придумывать выразительные визуальные истории, находить новые формы коммуникации;

- фокус на субъективность и самовыражение: программа ориентирована на поддержание творческих замыслов обучающихся; подростки готовят выставки, публикации, портфолио, работают в командах, расширяют насмотренность на экскурсиях, учатся анализировать, задавать вопросы себе и окружающему миру, транслировать идеи через графику.

Программа «Графический дизайн. Графика и смыслы» ориентирована на подростков, которые понимают, что могут через шрифт, цвет, образ сказать то, что невозможно выразить словами. Про то, как дизайн становится

пространством взросления, свободы, эмпатии и сопричастности. В мире, где визуальное стало повсеместным, умение грамотно работать с образом – это культурная гигиена, социальный навык и личное оружие. Программа «Графический дизайн. Графика и смыслы» – вклад в поколение, молодых людей, которые способны быть не только потребителями, но и авторами визуальной культуры.

Цель и задачи образовательной программы

Создание условий для формирования у обучающихся базовых навыков и компетенций в области графического дизайна, в том числе для разработки готовых решений при защите 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 12-16 человек.

Форма обучения – очная, с возможностью использования дистанционных технологий.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Общее количество часов в год – 144 часа. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 40 минут, между занятиями установлены 10-минутные перерывы.

Недельная нагрузка на одну группу: 4 часа.

Занятия проводятся 2 раза в неделю.

Объем и срок освоения программы

Срок освоения программы – 9 месяцев. На полное освоение программы требуется 144 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:

- профессиональный инструментарий программы Figma: сложные операции, плагины, широкий функционал платформы;
- основы теории цвета;
- основы маркетинга;
- правила типографики: гарнитуры, интерлиньяж, кернинг, трекинг, выключка, кегль, верстка текстовых блоков;
- основы плакатного искусства;
- пропорции, сетка, верстка блоков;
- специальную терминологию, используемую в графическом дизайне;
- принципы композиции и управления вниманием, основы психологии визуального восприятия;

- основы редактирования фотографий;
- авторское право;
- навыки допечатной подготовки, включая настройки файлов для печати и выбор материалов;
- основы коммуникационного дизайна путем создания визуальных метафор, визуальных решений;
- правила техники безопасности по работе с программами и оборудованием.

Будут уметь:

- грамотно формулировать техническое задание, ставить сроки, распределять задачи внутри команды;
- 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;
- презентовать проект;
- верстать презентации;
- создавать логотипы, визуальные решения для айдентики;
- самостоятельно создавать решения.

Формы подведения итогов реализации программы

Итог реализации образовательной программы – представление работ учащихся на выставке с презентацией портфолио, итогового проекта.

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.

Кабинет, соответствующий санитарным нормам СанПин.

Пространственно-предметная среда (стенды, наглядные пособия и др.).

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. Инструментарий и цифровая грамотность

Тема 1: Набор инструментов дизайнера.

Осваиваем интерфейс Figma, изучаем навигацию в рабочем пространстве, учимся работать с фреймами, слоями, учим горячие клавиши, плагины. Учимся на готовых решениях в Figma Community.

Тема 2: Математика в дизайне.

Разбиваем готовые дизайн-решение на элементы. Примитивы. Слои. Буллеевые операции.

Тема 3: Организация файлов и компонентное мышление.

Знакомство со сложными операциями и функциями: *auto layout*. Экспорт / импорт файлов.

Тема 4: Я – будущий дизайнер.

Составление карты компетенций по методу медузы.

Итоговый проект: набор авторских иконок.

Раздел 2. Эстетика и символизм.

Тема 5: История графического дизайна.

Баухаус, швейцарская школа, постерная графика. Анализ выдающихся дизайнеров и движений.

Тема 6: Теория цвета и психология восприятия.

Цветовые схемы, контрасты, температура цвета. Эмоциональное воздействие цветовых решений.

Тема 7: Визуальные метафоры и культурные коды.

Как идея превращается в образ. Знакомство с работами художников и дизайнеров. Гениальная реклама 2000-х.

Тема 8: Дизайн – инструмент продвижения смыслов.

Разбор социальной рекламы, плакатов, призывающих к вниманию проблем экологической обстановки. Дизайн-решения для благотворительных проектов.

Итоговый проект: концептуальный плакат-рефлексия на тему: кибербуллинг.

Раздел 3. Функциональный дизайн и типографика

Тема 9: Композиция и управление вниманием.

Золотое сечение, ритм, акценты. Расстановка визуальных приоритетов. Композиционный центр, доминанта. Китайское правило баланса.

Тема 10: Сетка и модули.

Сеточные системы и верстка. Модульные и колоночные сетки, отступы. Разметка для адаптивных форматов.

Тема 11: Типографика: двойственная натура шрифтов. Антиквы и гротески. Классификация шрифтов, парные и комплиментарные сочетания. Визуальный вес, межбуквенное и межстрочное пространство. Разбор понятий: гарнитура, семейство, кернинг, кегль, интерлиньяж.

Тема 12: Информационный дизайн и инфографика.

Принципы подачи сложной информации. Визуализация данных (графики, схемы).

Итоговый проект: буклет или постер-инструкция по теме, близкой обучающимся в школе.

Раздел 4. Айдентика и прикладной дизайн

Тема 13: Основы брендинга и фирменного стиля.

Создание логотипа, подбор цветового решения, шрифта, создание визуальной метафоры. Презентация бренда через визуальные образы.

Тема 14: Допечатная подготовка и макетирование. Цветовые модели CMYK и RGB. Разметка, вылеты, подготовка PDF к печати.

Тема 15: Предметная фотография и мокапы.

Фото в брендинге. Принципы композиции, света и фона. Постобработка. Подготовка макетов к работе с плагинами и мокапами.

Тема 16: Промо-дизайн: афиши, мерч, сувенирная продукция. Разработка дизайна для конкретного носителя. Упаковка идей в презентацию.

Итоговый проект: бренд-пак для вымышленного бренда / ребрендинг существующего (логотип, афиша, стикеры, лукбук).

Раздел 5. Зины. Авторское высказывание

Тема 17: Концептуализация собственного высказывания. Поиск темы, референсы, скетчинг. Искусство рассказывать истории – сторителлинг, подбор визуального языка.

Тема 18: Стрит-арт. Арт-медиация в городе Калининграде.

Через совместную работу с визуальным материалом участники арт-медиации не только обнаружат новые смыслы уличного искусства, но и смогут выстроить более глубокие и доверительные связи друг с другом и с городом как живым культурным организмом.

Тема 19: Работа над макетом. Подбор формата, разметка страниц— Тестовая печать, итерации и доработка

Тема 20: Сборка и печать. Подготовка выставки и защиты работы.

Итоговый проект курса: Зин, публичная защита и выставка.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Наименование разделов, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Инструментарий и цифровая грамотность					
1	Тема 1: Коммуникационный дизайн – это язык. Учимся говорить. Набор инструментов дизайнера	2	1	1	Написание эссе. Рефлексия
2	Тема 2: Математика в дизайне	6	2	4	Выполнение индивидуального задания. Рефлексия
3	Тема 3: Организация файлов и компонентное мышление	2	1	1	Выполнение индивидуального задания. Peer-review (взаимооценка работ)
4	Тема 4: Я – будущий дизайнер	2	-	2	Презентация карты компетенций
Итого		12	4	8	
Раздел 2. Эстетика и символизм					
5	Тема 5: История графического дизайна	6	3	3	Квиз по ключевым событиям в истории дизайна.
6	Тема 6: Теория цвета и психология восприятия	6	2	4	Выполнение индивидуального задания. Написание эссе. Рефлексия
7	Тема 7: Визуальные метафоры и культурные коды	12	4	8	Выполнение задания в группе. Peer-review (взаимооценка работ)
8	Тема 8: Дизайн – инструмент продвижения смыслов	6	2	4	Выполнение индивидуального задания. Рефлексия
Итого		30	11	19	
Раздел 3. Функциональный дизайн и типографика					
9	Тема 9: Композиция и управление вниманием	12	4	8	Выполнение индивидуального задания. Рефлексия
10	Тема 10: Сетка и модули	6	2	4	Выполнение индивидуального задания. Рефлексия
11	Тема 11: Типографика: двойственная натура шрифтов	12	4	8	Выполнение задания в группе. Peer-review (взаимооценка работ)

12	Тема 12: Информационный дизайн и инфографика	6	1	5	Участие в выставке/презентации/публичной защите
Итого		36	11	25	
Раздел 4. Айдентика и прикладной дизайн					
13	Тема 13: Основы брендинга и фирменного стиля	10	4	6	Выполнение задания в группе. Peer-review (взаимооценка работ)
14	Тема 14: Допечатная подготовка и макетирование	6	2	4	Выполнение индивидуального задания. Рефлексия
15	Тема 15: Предметная фотография и мокапы	8	2	6	Участие в выставке/презентации/публичной защите
16	Тема 16: Промо- дизайн: афиши, мерч, сувенирная продукция	12	4	8	Участие в выставке/презентации/публичной защите
Итого		36	12	24	
Раздел 5. Зины. Авторское высказывание					
17	Тема 17: Концептуализация собственного высказывания	8	2	6	Рефлексия
18	Тема 18: Стрит-арт. Арт-медиация в городе Калининграде	6	-	6	Участие в арт-медиации. Рефлексия. Написание эссе
19	Тема 19: Работа над макетом	12	2	10	Выполнение индивидуального задания. Рефлексия
20	Тема 20: Сборка и печать	4	-	4	Выполнение индивидуального задания. Рефлексия
Итого		30	4	26	
Всего		144	42	102	

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	Режим деятельности	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Графический дизайн. Графика и смыслы»
1.	Начало учебного года	01.09.2025
2.	Продолжительность учебного периода	36 учебных недель
3.	Продолжительность учебной недели	5 дней
4.	Периодичность учебных занятий	2 раза в неделю по 2 часа
5.	Количество часов	144 часа
6.	Окончание учебного года	31.05.2026
7.	Период реализации программы	01.09.2025-31.05.2026

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 № 273-ФЗ.

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

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

4. Указ Президента РФ от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».

5. Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2025 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года».

6. Указ Президента Российской Федерации от 8 мая 2025 г. № 314 «Об утверждении Основ государственной политики Российской Федерации в области исторического просвещения».

7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 2022 года № 629 «Об утверждении осуществления образовательной деятельности общеобразовательным программам».

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

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

10. Приказ Министерства образования от 26 июля 2022 года № 912/1 «Об утверждении Плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022 – 2025 годы) в Калининградской области и Целевых показателей реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Калининградской области».

Для педагога дополнительного образования:

1. Норман Д. Дизайн привычных вещей / Дональд Норман; пер. с англ. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 304 с.
2. Шпикерманн Э. О шрифте / Эрик Шпикерманн; пер. с англ. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 256 с.
3. Бейрут Д. Теперь вы это видите / Дана Бейрут; пер. с англ. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2017. – 288 с.
4. Рочеттер Т. Визуальное мышление / Томас Рочеттер; пер. с англ. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2020. – 320 с.
5. Ратковски Н. Профессия – иллюстратор / Натали Ратковски; пер. с англ. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2016. – 272 с.
6. Слово дизайнеру / под ред. неизвестного; – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 240 с.
7. Браун Т. Дизайн-мышление в бизнесе / Тим Браун; пер. с англ. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 208 с.
8. Монеиро М. Дизайн – это работа / Майк Монеиро; пер. с англ. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 196 с.
9. Кроули В. Эмоциональный веб-дизайн / Вильям Кроули; пер. с англ. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2017. – 224 с.
10. Ходжес И. Отзывчивый веб-дизайн / Итан Ходжес; пер. с англ. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2021. – 260 с.
11. Льюис Т. Рисовый штурм и ещё 21 способ мыслить нестандартно / Томас Льюис; пер. с англ. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 240 с.
12. Ланда Р. Скетчбук, который научит вас рисовать / Робин Ланда; пер. с англ. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 200 с.
13. Ланда Р. Вы сможете рисовать через 30 дней / Робин Ланда; пер. с англ. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2016. – 192 с.

Для учащихся и родителей:

1. Ланда Р. Скетчбук, который научит вас рисовать / Робин Ланда; пер. с англ. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 200 с.
2. Ланда Р. Вы сможете рисовать через 30 дней / Робин Ланда; пер. с англ. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2016. – 192 с.