

Администрация Петрозаводского городского округа  
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования Петрозаводского городского округа  
**«Дом творчества детей и юношества №2»**

Программа рассмотрена на  
методическом совете МОУ ДО «Дом  
творчества детей и юношества №2» и  
рекомендована к утверждению  
Протокол № 1 от «30» августа 2024 года

Утверждаю:  
Директор МОУ ДО «Дом творчества детей и  
юношества №2» / Жмурин И.В.  
«30» августа 2024 года



**Рабочая дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа технической  
направленности**

**«Графический дизайн»**

Уровень: стартовый (ознакомительный)  
Возраст учащихся: 10 - 17 лет  
Срок реализации: 1 год (72 часа)  
Вид программы: краткосрочная модифицированная

**Автор программы:**  
**Фофанова Марина Игоревна,**  
педагог дополнительного образования

г. Петрозаводск, 2024 г.

Администрация Петрозаводского городского округа  
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования Петрозаводского городского округа  
**«Дом творчества детей и юношества №2»**

Программа рассмотрена на  
методическом совете МОУ ДО «Дом  
творчества детей и юношества №2» и  
рекомендована к утверждению  
Протокол № 1 от «30» августа 2024 года

Утверждаю:  
Директор МОУ ДО «Дом творчества детей и  
юношества №2»  
\_\_\_\_\_/ Жмурин И.В.  
«30» августа 2024 года

**Рабочая дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа технической  
направленности**

**«Графический дизайн»**

**Уровень:** стартовый (ознакомительный)

**Возраст учащихся:** 10 - 17 лет

**Срок реализации:** 1 год ( 72 часа)

**Вид программы:** краткосрочная модифицированная

-

**Автор программы:**

**Фофанова Марина Игоревна,**

**педагог дополнительного образования**

г. Петрозаводск, 2024 г.

**Комплекс основных характеристик программы**  
**Пояснительная записка.**

**Нормативная база программы:**

- Закон «Об образовании в РФ» от 29.12.2012г. № 273-ФЗ;
- Конституция Российской Федерации;
- Конвенция ООН о правах ребенка;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. № 678-р).
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р г. Москва "Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года";
- Распоряжение правительства РФ от 25 октября 2014 г. N 2125-р г. Москва «Концепция создания единой системы учета обучающихся по основным и дополнительным образовательным программам»;
- Указ Президента РФ от 07 мая 2018 г. № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»;
- Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (СанПиН 2.4.4.3172- 14) // Постановление Главного санитарного врача РФ от 04 июля 2014 г. № 41;
- Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. N 816 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации от 18 сентября 2017 г., регистрационный N 48226);
- Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 5 мая 2018 года N 298н “Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых”;
- Постановление Правительства Республики Карелия от 20.06.2014 № 196-П Государственная программа Республики Карелия «Развитие образования в Республике Карелия»; (с изменениями на 30 октября 2019 года);
- «Закон об образовании Республики Карелия» 20 декабря 2013 года № 1755-ЗРК; (с изменениями на 3 марта 2020 года).

Программа «Графический дизайн» имеет общекультурный характер и реализуется в рамках познавательного направления развития обучающихся среднего и старшего школьного возраста, способствует формированию успешной личности, поддержке и развитию способностей каждого ребенка.

**Направленность программы.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» имеет техническую направленность и ориентирована на приобщение школьников к основам дизайна и выявление одаренных детей с целью развития их творческого потенциала.

Программа модифицированная, создана на основе различных образовательных ресурсов, но подобранный материал изменён с учетом особенностей образовательного учреждения, возраста и уровня подготовки учащихся.

Программа ознакомительного уровня. Ознакомительный уровень предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы. В процессе обучения у детей и подростков формируется дизайнерское мышление - особая установка сознания, которая позволяет человеку комплексно подходить к оценке и осознанию окружающей его предметной среды в целом и любого из её компонентов.

Согласно научным данным, дизайнерское мышление включает в себя следующие параметры: конструктивность, целесообразность, вариативность, гибкость; чувство стиля и стилиевой гармонии. Помимо них большое значение имеет мировоззренческая канва, т.е. понимание взаимосвязи «Природа – Человек – Предметная среда». Формирование дизайнерского мышления в целом виде и на соответствующем уровне может быть наиболее успешно реализовано именно в рамках предметно-практической деятельности.

### **Актуальность программы.**

**Новизна** данной программы заключается в том, что она не дублирует общеобразовательные программы в области информатики. Ее задачи иные - развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся; воспитание правильных моделей деятельности в областях применения растровой и векторной компьютерной графики; профессиональная ориентация.

Важнейшей отличительной особенностью программы является системно-деятельностный подход, предполагающий чередование практических и умственных действий ребенка. Программа предусматривает отказ от традиционной учебной модели и переход к нетрадиционным формам работы с детьми

Также отличительной особенностью программы является возможность **дистанционного обучения** с применением информационно-телекоммуникационных сетей. В программе используется **разноуровневое обучение**, в рамках которого предполагается разный уровень усвоения учебного материала, то есть глубина и сложность одного и того же учебного материала различна в группах, что дает возможность каждому ребенку овладеть учебным материалом программы на разном уровне, в зависимости от способностей и индивидуальных особенностей личности.

**Актуальность** программы «Графический дизайн» очевидна и заключается в том, что она может быть использована для удовлетворения познавательных интересов учащихся среднего школьного возраста и расширения имеющихся знаний и умений школьников старшего школьного возраста по информатике и информационно-коммуникационным технологиям.

Изучение курса программы дает учащимся возможность познакомиться с приемами работы художника-дизайнера с использованием информационных технологий в области векторной графики.

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры. На любом предприятии время от времени возникает необходимость в подаче рекламных объявлений в газеты и журналы или просто в выпуске рекламной листовки или буклета. Без компьютерной графики не обходится ни одна современная мультимедийная программа. Основные трудозатраты в работе редакций и издательств также составляют художественные и оформительские работы с графическими программами.

Необходимость широкого использования графических программных средств стала особенно ощутимой в связи с развитием Интернета и, в первую очередь, благодаря службе WorldWideWeb, связавшей в единую «паутину» миллионы отдельных «домашних страниц». Даже беглого путешествия по этим страницам достаточно, чтобы понять, что страница, оформленная без компьютерной графики, не имеет шансов выделиться на фоне широчайшего круга конкурентов и привлечь к себе массовое внимание.

На сегодняшний день векторная графика приобрела колоссальную популярность. При помощи редакторов векторной графики создаются всевозможные: плакаты, постеры, верстаются флаеры и листовки, создаются визитки и всевозможные компоненты фирменного стиля.

### **Педагогическая целесообразность**

В результате освоения детьми программы, предполагается формирование у них самостоятельного творческого мышления, которое поможет им на пути к успеху не только в области искусства и дизайна, но и в других областях деятельности.

Направление данной образовательной программы – изучение графического дизайна с помощью векторного и растрового графических редакторов Figma.

Обучение детей по данной программе строится на сочетании коллективных и индивидуальных форм работы, что воспитывает в обучающихся взаимное уважение, умение работать в группе, развивает способность к самостоятельному творческому поиску и ответственность за свою работу, от которой зависит общий результат. Работа в малых группах даёт возможность каждому участнику, независимо от уровня художественного и общего развития, внести свою лепту в общее дело, что повышает его самооценку.

Педагог в процессе реализации данной программы – является не формальным лидером, а непосредственным соучастником творческого процесса. Педагог и ученик должны забыть о своих социальных ролях «старшего» и «младшего», а как коллеги, совместно организовывать творческий процесс и сами же его реализовать. Эта позиция педагога соответствует принципам современной образовательной технологии «проблемного обучения», когда педагог становится помощником и вдохновителем творческого процесса обучающегося.

Особое внимание в данной программе уделяется проектной деятельности, которая даёт возможность максимально проявить творческий потенциал ребёнка, на практике раскрыть синтез пространственных видов искусства, научить ребёнка планировать свою творческую деятельность, ориентироваться во времени, видеть конечную цель творческого процесса.

### **Отличительные особенности программы**

Решение задач воспитания в ходе реализации программы осуществляется в процессе учебных занятий в следующих формах:

- побуждение обучающихся соблюдать на занятиях общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими и сверстниками, принципы учебной дисциплины и самоорганизации;
- привлечение внимания обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на занятиях явлений, событий;
- использование воспитательных возможностей содержания учебных тем для формирования у обучающихся российских традиционных духовно- нравственных и социокультурных ценностей через подбор соответствующих проблемных ситуаций для обсуждения;
- включение в содержание занятий игровых моментов, которые помогают поддержать мотивацию обучающихся к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений, помогают установлению доброжелательной атмосферы;
- применение групповой работы или работы в парах, которые способствуют развитию навыков командной работы и взаимодействию с другими обучающимися;
- инициирование и поддержка исследовательской деятельности обучающихся в форме включения различных исследовательских заданий, что даёт возможность обучающимся приобрести навыки самостоятельного решения проблем.

### **Уровень сложности.**

Данная программа предполагает базовый уровень - предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления программы.

(Примечание: уровни ДООП представлены согласно Письму Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 « О направлении информации « ( вместе с « Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ ( включая разноуровневые программы)»).- URL: <https://legalacts.ru/doc/pis-or-minobrnauki-rossiii-of-18112015-n-09-3242-o-napравlenii/>).

### **Форма обучения.**

Очная форма обучения (ФЗ № 273, гл.2, ст.17, п.2).

### **Оптимальная наполняемость и возраст:**

Программа ориентирована на обучение детей 10 -17 лет.

Наполняемость групп – от 10 до 12 человек. Группа формируется с учетом возрастных психофизических особенностей развития и индивидуальных возможностей детей.

### **Срок освоения программы и объём программы.**

Программа «Графический дизайн» рассчитана на 1 год обучения. Часовая нагрузка в год 72 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 (академических) часа.

Форма обучения – очная с применением дистанционных технологий и электронного обучения. Дистанционные образовательные технологии реализуются, в основном, с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагога.

Занятия по программе проводятся в следующем режиме: 1 раз в неделю по 2

часа или 2 раза в неделю по 1 часу.

### **Режим занятий.**

Допуск к занятиям производится только после обязательного проведения и закрепления инструктажа по технике безопасности по соответствующим инструктажам.

Занятия проводятся один раз в неделю по 2 (академических) часа.

1 академический час равен 40 минутам.

Продолжительность учебного часа - 40 минут. Продолжительность перерыва – 10 минут. Комфортность режима работы достигается ориентацией на психофизические возможности конкретной возрастной группы, настроен на доброжелательность и толерантность, а также дифференцированным подходом к рабочему темпу и возможностям ребенка.

Условия реализации дополнительной образовательной программы соответствуют Санитарно - эпидемиологическим правилам и нормативам СанПиН 2.4.4.3172-14 в части определения рекомендуемого режима занятий.

**Рекомендуемый режим занятий представлен в Приложении 2.**

### **Особенности организации образовательного процесса.**

Образовательный процесс в системе дополнительного образования детей представляет собой специально организованную деятельность педагогов и учащихся, направленную на решение задач обучения, воспитания, развитие детей. Форма организации деятельности детей на занятии- групповая с ярко выраженным индивидуальным подходом, осуществляется в соответствии с требованиями развивающего обучения. Занятия строятся таким образом, что теоретические и общие практические навыки даются для всей группы, а дальнейшая работа ведётся в индивидуальном порядке с учётом личностных качеств обучающихся.

Программа предусматривает использование следующих теоретических и практических форм работы по приобретению определенных умений, техники при изготовлении работы:

- Беседа,
- Рассказ
- Обсуждение работ товарищей, результатов собственного и коллективного творчества
- Экскурсия
- Выставки
- Конкурсы
- Культурно-массовые мероприятия (в каникулярное время)
- Практическая работа

#### **Принципы организации работы по программе:**

➤ *систематичность* занятий (посещение занятий в системе, не пропуская занятий без уважительной причины, т.к. программа разработана на постепенном усложнении и развитии материала);

➤ *преемственность* (не копирование, а развитие; использование знаний и умений, полученных на уроке труда и ИЗО);

➤ *сменяемость* видов деятельности (использование игровых видов деятельности);

➤ *учет* психологических, физиологических, индивидуальных особенностей детей (подбор интересного и доступного материала);

➤ *набор* детей в группы производится по возрастным показателям;

взаимопонимание и взаимодействие в сотворчестве детей, родителей, педагогов.

*Цели и задачи программы.*

**Цель** - развитие творческих способностей обучающихся через освоение

навыков работы с графическими редакторами векторной и растровой графики при создании цифровых изображений.

**Задачи:**

**Обучающие:**

- расширение представления школьников о возможностях компьютера, областях его применения;
- формирование системы базовых знаний и навыков для работы с векторной и растровой графикой;
- расширение базы для ориентации учащихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера;
- способствовать развитию образного ассоциативного мышления, конструктивного видения, умения средствами графики и цвета

**Развивающие:**

- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников;
- развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности,
- формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности;
- формирование творческого подхода к поставленной задаче;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения.

**Воспитательные:**

- воспитание информационной культуры;
- развитие умения работать в группе, самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность, уважительно оценивать и анализировать деятельность других ребят в совместном освоении программы;
- воспитание положительного отношения к сверстникам и взрослым;
- формирование мотивации успеха и достижений, творческой самореализации на основе организации предметно-преобразующей деятельности;
- воспитание эмоциональной отзывчивости на процесс и полученный результат.

**Ожидаемые результаты и способы их проверки**

**Личностные:**

- формирование познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей учащихся;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и технологий;
- самостоятельность в приобретении новых знаний и практических умений;
- готовность к выбору жизненного пути в соответствии с собственными интересами и возможностями;
- проявление технико-технологического мышления при организации своей деятельности;
- мотивация образовательной деятельности школьников на основе личностно-ориентированного подхода;

**Формы подведения итогов реализации программы**

Продуктивной формой подведения итогов реализации программы является творческое задание (проект).

Документальными формами подведения итогов реализации программы являются карты (таблицы) наблюдений и оценки результатов освоения программы обучающимися.

**Учебно-тематический план программы (на 72 часа) для 4 классов**

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы организации занятий	Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика		
1.	Введение. Инструктаж по ТБ. Введение в графический дизайн. История.	2	2	-	Беседа	Наблюдение
2.	Введение. Интерфейс программы Figma.	2	1	1	Беседа практическая работа	Наблюдение
3.	Знакомство с рабочей областью. (Стандартный режим и режим векторного редактирования)	2	1	1	Беседа, практическая работа	Опрос
4.	Изучение панели инструментов, палитр, режимы отображения, способы масштабирования.	2	1	1	Беседа, практическая работа	Наблюдение
5.	Построение примитивов (прямоугольник, эллипс, полигон и др.). Работа с обводками.	2	1	1	Беседа, практическая работа	Наблюдение
6.	Создание дополнительных обводок, работа с палитрой.	2	1	1	Беседа, практическая работа	Наблюдение
7.	Инструменты выделения, присвоение цвета объектам выравнивание и распределение объектов.	2	1	1	Беседа, практическая работа	Наблюдение
8.	Работа с палитрой, Цвет.	2	1	1	Беседа, практическая работа	Наблюдение
9.	Создание паттернов (цветочный и геометрический орнамент).	2	1	1	Беседа, практическая работа	Наблюдение
10.	Трансформация объектов: поворот, вращение, отражение, наклон. Изменение порядка фигур. Создание простейшего проекта «Божья коровка».	2	1	1	Беседа, практическая работа	Наблюдение
11.	Создание сложных форм из простых при помощи палитры «Обработка контуров». (Создания чупа-чупса)	2	1	1	Беседа, практическая работа	Наблюдение
12.	Использование инструмента «Перо».	2	1	1	Беседа, практическая работа	Наблюдение
13.	Работа с модульной сеткой.	4	2	2	Беседа, практическая работа	Наблюдение
14.	Редактирование контуров, операции с опорными точками при работе с группы инструментов Перо.	4	2	2	Практическая работа	Творческая работа



15.	Работа с текстом (текст в области, текст по контуру, преобразование текста в кривые, глифы и др.).	6	1	5	Беседа, практическая работа	Творческая работа
16.	Создание образа из текста.	2	1	1	Практическая работа	Творческая работа
17.	Варианты элементов интерфейса. Auto Layout.	6	1	5	Беседа, практическая работа	Наблюдение
18.	Создание темной темы. Изучение теней в интерфейсах.	6	1	5	Беседа, практическая работа	Наблюдение
19.	Анимация. Переходы в макете приложения.	8	1	7	Беседа, практическая работа	Наблюдение
20.	Кнопки, прокрутка и поп-апы. Figma mirror. Полезные плагины для работы в программе Figma.	4	1	3	Беседа, практическая работа	Творческая работа
21.	Создания макета сайта с использованием собственного стиля. Итоговое занятие.	8	1	7	Практическая работа	Творческая работа
	<b>Итого</b>	<b>72</b>	<b>24</b>	<b>48</b>		

**Содержание программы.**  
**для учащихся 4 классов (72 часа)**

**Тема 1.-«Графический дизайн» 2 ч.**

**Тема 2. Введение в интерфейс графического редактора Figma. (2 ч.)**

Содержание темы: познакомить участников основам современного веб-дизайна и применение Figma.

- Особенности программы Figma и её установка на компьютер.
- Интерфейс программы: окна, темы, аватары, поиск проектов и работа с досками.
- Основные кнопки и их функции.

правила безопасности при работе с ножницами и бумагой.

Форма контроля: Беседа, практическая работа

**Тема 3. Знакомство с рабочей областью. Стандартный режим и режим векторного редактирования (2 ч.)**

Содержание темы:

Познакомятся и с режимами графического редактора. Научатся пользоваться инструментами для рисования, перемещения, изменения размера и цвета объектов, а также для добавления текстовых блоков. А так же с векторными объектами, такими как линии, кривые, полигоны и пути.

Форма контроля: Беседа, практическая работа

**Тема 4. Изучение панели инструментов, палитр, режимы отображения, способы масштабирования. (2 ч.)**

Содержание темы:

- Знакомство с панелью инструментов Figma: изучение основных инструментов и их функций.
- Работа с палитрами: использование встроенных и пользовательских палитр для создания и редактирования элементов дизайна.

- Режимы отображения: переключение между режимами «Дизайн», «Конструирование» и «Просмотр» для оптимизации рабочего процесса.
- Масштабирование элементов: освоение трёх способов масштабирования элементов в Figma (перетаскивание с зажатой клавишей Shift, использование панели масштаба и панели размеров).
- Применение полученных знаний на практике: создание и редактирование элементов дизайна с использованием изученных инструментов и режимов отображения.

Форма контроля: Беседа, практическая работа

## **Тема 5. Построение примитивов (прямоугольник, эллипс, полигон и др.). Работа с обводками. (2 ч.)**

Содержание темы:

- Основы работы с Figma: знакомство с интерфейсом программы, основными инструментами и панелью свойств.
- Создание и редактирование фигур: прямоугольник, эллипс, многоугольник и звезда с использованием соответствующих инструментов.
- Настройка параметров фигур: изменение размеров, углов, цвета и границ.
- Работа с обводками: создание и настройка различных типов обводок, таких как сплошная, пунктирная, двойная и т. д.
- Объединение и комбинирование фигур: операции булевой логики (union, subtract, intersect, exclude) для создания сложных форм и композиций.
- Группировка и организация элементов дизайна: использование групп и фреймов для структурирования и упрощения управления элементами проекта.
- Продвинутое редактирование фигур: использование масок, кривых Безье и эффектов (тени, размытие, градиенты) для создания сложных и уникальных дизайнов.

Форма контроля: Беседа, практическая работа

## **Тема 6. Создание дополнительных обводок, работа с палитрой. (2 ч.)**

Содержание темы:

- Инструменты выделения: освоение горячих клавиш для быстрого выделения объектов, таких как Tab для следующего объекта и Shift + Tab для предыдущего объекта.
- Присвоение цвета объектам: изучение способов выделения всех объектов с одинаковыми характеристиками, например, цветом заливки или шрифтом.
- Выравнивание и распределение объектов: знакомство с инструментами выравнивания объектов (Left & Right, Top & Bottom) и изменение размеров объектов с помощью значений Nudge Amount и Ctrl (⌘) + Shift + стрелки.

Форма контроля: Беседа, практическая работа

## **Тема 7. Инструменты выделения, присвоение цвета объектам, выравнивание и распределение объектов. (2 ч.)**

Содержание темы:

- Основы работы с инструментами Rectangle Tool (R), Ellipse Tool (O) и Polygon Tool (Shift + P) для создания прямоугольников, эллипсов и многоугольников.
- Использование инструмента Star Tool (Shift + S) для создания звёзд.
- Работа с линиями с помощью инструмента Line Tool (L).
- Настройка размеров и углов фигур с помощью панели свойств.
- Изменение цвета и границ фигур.
- Объединение и комбинирование фигур с использованием операций булевой логики (Union, Subtract, Intersect, Exclude).
- Группировка фреймов с помощью опции Group (Cmd/Ctrl + G).
- Использование масок для скрытия частей фигур или изображений.
- Работа с кривыми Безье для создания сложных форм с плавными переходами.

- Применение эффектов (тени, размытие, градиенты) к фигурам для добавления глубины и объёма.
- Создание компонентов для повторного использования элементов дизайна.

Форма контроля: Беседа, практическая работа

## **Тема 8. Работа с палитрой, Цвет. (2 ч.)**

Содержание темы:

- Знакомство с основами векторной графики и инструментами Figma.
- Создание цветочного паттерна с использованием плагина Pattern Hero.
- Применение плагина Confetti для генерации геометрических паттернов.
- Использование плагина Fizzy для создания паттернов из кругов с заданными цветами и размерами.
- Применение плагина CoShuffler для изменения цветов паттернов.
- Поиск готовых паттернов в библиотеке Hero Patterns и их использование в проекте.

Форма контроля: Беседа, практическая работа

## **Тема 9. Создание паттернов (цветочный и геометрический орнамент). (2 ч.)**

Содержание темы:

- Основы работы с инструментами Rectangle Tool (R), Ellipse Tool (O) и Polygon Tool (Shift + P) для создания прямоугольников, эллипсов и многоугольников.
- Использование инструмента Star Tool (Shift + S) для создания звёзд.
- Работа с линиями с помощью инструмента Line Tool (L).
- Настройка размеров и углов фигур с помощью панели свойств.
- Изменение цвета и границ фигур.
- Объединение и комбинирование фигур с использованием операций булевой логики (Union, Subtract, Intersect, Exclude).
- Группировка фреймов с помощью опции Group (Cmd/Ctrl + G).
- Использование масок для скрытия частей фигур или изображений.
- Работа с кривыми Безье для создания сложных форм с плавными переходами.
- Применение эффектов (тени, размытие, градиенты) к фигурам для добавления глубины и объёма.
- Создание компонентов для повторного использования элементов дизайна.

Форма контроля: Беседа, практическая работа

## **Тема 10. Трансформация объектов: поворот, вращение, отражение, наклон. Изменение порядка фигур. Создание простейшего проекта «Божья коровка». (2 ч.)**

Содержание темы:

- Поворот объекта: научитесь поворачивать объект вокруг его центра или угла.
- Вращение объекта: освоите метод вращения объекта на определённый угол.
- Отражение объекта: познакомитесь с методами горизонтального и вертикального отражения объекта.
- Наклон объекта: научитесь наклонять объект относительно вертикальной или горизонтальной оси.
- Изменение порядка фигур: научитесь перемещать объекты внутри композиции, меняя их порядок.
- Создание проекта «Божья коровка»: примените полученные знания для создания простого проекта, состоящего из нескольких трансформированных объектов.

Форма контроля: Беседа, практическая работа

## **Тема 11. Создание сложных форм из простых при помощи палитры «Обработка контуров». (Создания чупа-чупса) (2 ч.)**

Содержание темы:

- Расширение базовых цветов: использование оттенков и полутонов для создания вариаций основного цвета.
- Именованная цветовая палитра: рекомендации по классификации и именованию

цветов для удобства поиска и использования.

- Обязательные цвета: чёрный, оттенки серого, белый и фирменные цвета.
- Градиенты: добавление градиентов для создания разнообразия и улучшения визуального восприятия.

Форма контроля: Беседа, практическая работа

## **Тема 12. Использование инструмента «Перо». (2 ч.)**

Содержание темы:

- Знакомство с инструментом «Перо»: объяснение принципов работы, функций и возможностей пера.
- Выбор цвета и толщины линии: изучение способов настройки цвета и толщины линий при использовании пера.
- Создание прямых линий: практика рисования прямых линий разной толщины и длины с использованием пера.
- Создание кривых: обучение методам рисования плавных кривых с помощью пера и точки на линии.
- Изменение формы объекта: применение инструмента «Eraser» для удаления ненужных частей и инструмента «Selection» для изменения формы объекта.
- Практика: выполнение упражнений по созданию различных форм и объектов с использованием пера.
- Завершение урока: обсуждение полученных знаний и навыков, а также возможных применений пера в дизайне.

Форма контроля: Беседа, практическая работа

## **Тема 13. Работа с модульной сеткой. (4 ч.)**

Содержание темы:

- Введение в модульные сетки: определение, принципы и история развития.
- Виды модульных сеток: модульная и колоночная.
- Создание модульной сетки: выбор базовой единицы, рисование макета от руки, настройка параметров сетки в программе (Figma, Readymag, Adobe InDesign).
- Выравнивание элементов на модульной сетке: использование отступов, интервалов и выравнивания текста.
- Адаптивный дизайн и модульные сетки: разработка макетов для разных устройств и разрешений экрана.
- Применение модульных сеток в различных проектах: веб-дизайн, печатная продукция, корпоративный стиль.
- Практические задания: создание модульных сеток для разных проектов, адаптация макетов под разные экраны.
- Обсуждение результатов и обмен опытом: анализ выполненных работ, обсуждение успешных и неудачных решений.

Форма контроля: Беседа, практическая работа

## **Тема 14. Редактирование контуров, операции с опорными точками при работе с группы инструментов Перо. (4 ч.)**

Содержание темы:

- Основы работы с контурами: объяснение принципов создания и редактирования контуров с помощью инструментов из группы «Перо».
- Добавление опорных точек: демонстрация процесса добавления новых опорных точек на контур с использованием инструмента «Перо».
- Удаление опорных точек: объяснение процедуры удаления опорных точек с помощью инструмента «Удаление точек».
- Изменение положения опорных точек: описание метода изменения положения опорных точек с использованием инструмента «Прямое выделение».
- Редактирование сегментов: демонстрация процесса изменения кривизны сегментов путём перетаскивания управляющих линий (handles).

- Объединение и разделение контуров: объяснение методов объединения и разделения контуров с использованием команд «Объединить» и «Разделить» из меню «Объект».
- Практические задания: выполнение упражнений по редактированию контуров, добавлению и удалению опорных точек, изменению их положения и сегментов.
- Обсуждение результатов и анализ ошибок: обсуждение выполненных заданий, выявление возможных ошибок и способов их исправления.

Форма контроля: Беседа, практическая работа

## **Тема 15. Работа с текстом (текст в области, текст по контуру, преобразование текста в кривые, глифы и др.). (6 ч.)**

Содержание темы:

- Создание текстового блока: выбор инструмента «Текст», нажатие иконки «Т» на панели инструментов или использование клавиши Т на клавиатуре, активация инструмента для создания текстовых блоков, создание текстового блока, перемещение и изменение размера текста.
- Основные инструменты редактирования текста: изменение шрифта, размера текста, цвета текста, выравнивание текста (по левому, правому краю, по центру, по ширине).
- Преобразование текста в кривые и глифы: использование инструментов «Кривая» и «Глиф» для создания уникальных и стильных текстовых элементов.
- Работа с форматированием текста: изменение межстрочного интервала (line height) и межбуквенного интервала (letter spacing).
- Стили текста: использование стилей для быстрого применения одинаковых настроек к разным текстовым блокам, создание стилей для заголовков, подзаголовков и основного текста.
- Группировка текстовых блоков: объединение нескольких текстовых блоков для упрощения редактирования и перемещения связанных элементов.
- Создание компонентов: разработка компонентов для часто используемых текстовых элементов, таких как заголовки и кнопки, для упрощения редактирования и поддержания единообразия.
- Авто-лейауты: использование авто-лейаутов для автоматического упорядочивания и выравнивания текстовых блоков, что особенно полезно для создания адаптивных дизайнов.
- Поддержание консистентности: использование одинаковых шрифтов, размеров и цветов для схожих элементов для улучшения общего вида проекта и облегчения восприятия информации пользователями.

Форма контроля: Беседа, практическая работа

## **Тема 16. Создание образа из текста. (2 ч.)**

Содержание темы:

- Создание фигуры: выберите инструмент «Прямоугольник», «Эллипс» или «Многоугольник» на панели инструментов для создания базовой геометрической фигуры. Также можно использовать готовые фигуры из библиотеки компонентов в панели «Активы».
- Добавление текста: выберите инструмент «Текст» или нажмите клавишу «Т» на клавиатуре для создания текстовых блоков. Введите текст и настройте параметры шрифта, размера и других параметров в панели свойств.
- Размещение текста по фигуре: удерживайте клавишу «Shift» и выберите текст и фигуру. Затем используйте функцию «Text on Path» (Текст по пути) в верхнем меню для автоматического размещения текста по контуру выбранной фигуры.
- Настройка положения текста: используйте инструмент «Move» (Перемещение) для перемещения текста вдоль контура фигуры и настройте выравнивание текста, интервал между символами в панели свойств.

Форма контроля: Беседа, практическая работа

## **Тема 17. Варианты элементов интерфейса. Auto Layout. (6 ч.)**

### Содержание темы:

- Auto Layout: основы работы, изменение порядка элементов, наложение элементов, группировка и порядок объектов.
- Пользовательский размер компонентов: задание размеров компонентов в зависимости от размера экрана устройства.
- Повторяющаяся сетка: создание сеток на форме, повторяемых на нескольких уровнях.
- Auto-Flow: автоматическая расстановка объектов внутри фрейма, распределение по строкам или столбцам.
- Auto-Anchoring: автоматическое привязывание объектов к границам родительского фрейма при изменении его размеров.
- Копирование свойств и стиля: быстрое копирование настроек одного объекта на другой.
- Горячие клавиши: запоминание и использование горячих клавиш для ускорения работы с Auto Layout.
- Выравнивание: использование нулевой высоты фрейма для выравнивания элементов.
- Интерактив: применение Auto Layout для создания интерактивных элементов, таких как слайдеры и выпадающие меню.
- Создание слайдера: создание нескольких объектов, которые будут служить слайдами, и добавление направляющих между ними.

Форма контроля: Беседа, практическая работа

## **Тема 18. Создание темной темы. Изучение теней в интерфейсах. (6 ч.)**

### Содержание темы:

- Введение в тему: определение тёмной темы и её преимуществ.
- Настройка рабочей среды в Figma: выбор тёмного фона и светлых шрифтов.
- Изучение основ теней: прямоугольные, круглые и диагональные тени.
- Применение теней к элементам интерфейса: кнопки, текстовые поля, списки и другие элементы.
- Работа с градиентами и текстурами для создания тёмных фонов.
- Практическая работа: создание тёмной темы для выбранного проекта.
- Обсуждение результатов и анализ ошибок.

Форма контроля: Беседа, практическая работа

## **Тема 19. Анимация. Переходы в макете приложения. (8 ч.)**

### Содержание темы:

- Введение в анимацию и переходы в Figma.
- Режимы анимации: Instant, Linear, Ease-in, Ease-out, Ease-in-out.
- Использование умной анимации для создания сложных переходов.
- Пример анимации: исчезновение одного модуля и подтягивание остальных модулей на его место.
- Пример анимации: удаление элемента через свайп.
- Пример анимации: анимированное всплывающее окно.
- Практическая работа: создание анимации для выбранного элемента в макете приложения.

Форма контроля: Беседа, практическая работа

## **Тема 20. Кнопки, прокрутка и поп-апы. Figma mirror. Полезные плагины для работы в программе Figma. (4 ч.)**

### Содержание темы:

- Создание кнопок: выделение области, добавление текста и изображения, настройка стиля и размера.
- Прокрутка: установка ограничений и настройка поведения при прокрутке.

- Поп-апы: создание всплывающих окон, настройка взаимодействия с другими элементами интерфейса.
- Полезные плагины для Figma: обзор популярных плагинов, облегчающих работу с дизайном и прототипированием.
- Практическое задание: создание простого макета с кнопками, прокруткой и поп-апами в Figma.
- Обсуждение результатов и анализ ошибок.

Форма контроля: Беседа, практическая работа

## **Тема 21. Создания макета сайта с использованием собственного стиля. (8 ч.)**

Содержание темы:

- Создание фона сайта с использованием градиента или текстуры.
- Добавление элементов навигации (меню, ссылки, кнопки).
- Разработка главной страницы сайта с информацией о проекте.
- Оформление страниц проекта с использованием различных стилей и элементов дизайна.
- Тестирование макета и исправление ошибок.
- Сохранение проекта и передача макета для верстки.

Форма контроля: Беседа, практическая работа

### **Планируемые результаты программы.**

Обучающиеся будут знать:

- панели инструментов, палитр, режимы отображения, способы масштабирования;
- основы дизайна и композиции.

Обучающиеся будут уметь:

- использовать панель в программе Figma;
- использовать эффекты в программе Figma;
- работать с анимацией. Обучающиеся будут владеть:
- инструментарием и всеми возможностями в компьютерной программе Figma.

Теория:

Знакомство с продвинутыми эффектами, анимацией и переходами..

- Изучение принципа работы кнопок и прокруток;
- Изучение плагинов для работы в программе Figma;

Практика

- Изучение эффектов и анимации для работы;
- Обучение работе с инструментарием программы Figma, палитрами, настройка рабочей области;
- Работа с собственным стилем, создание макета сайта.

### **Комплекс организационно-педагогических условий.**

#### **Календарный учебный график**

**Календарный учебный график определяет продолжительность годовой программы для 4 классов, 72 - часовой программы «Волшебный мир оригами» 1раз в неделю:**

**72 - часовой программы «Волшебный мир оригами»:**

**36 - Учебных недель.**

**72 - Академических часа.**

**36 - Учебных дней.**

**2 - Учебный час в неделю.**

**40 мин. - Продолжительность учебного часа.**

**10 мин. - Перерыв между учебными часами.**

**Начало реализации учебного плана (06.09.2024 г.)**

**Окончание реализации учебного плана (31.05.2025 г.)**

**Праздничные дни - 04 ноября, 01.,02.,03.,04.,05.,06.,07.,08 января, 23, 24 февраля, 08 марта, 01, 09, 10 мая. Всего количество дней для выполнения образовательной программы 216 дней (36 недель). Каникулы с 01.06.2025 по 31.08.2025**

## **Ресурсное обеспечение**

### **Формы организации деятельности**

Основными формами организации деятельности детей являются:

- *Групповая* – групповая форма позволяет ощутить помощь со стороны друг друга, учитывает возможности каждого, ориентирована на скорость и качество работы (предусмотрена коллективная работа).
- *Фронтальная* – предполагает подачу учебного материала всему коллективу обучающихся детей через беседу, лекцию. Фронтальная форма способна создать коллектив единомышленников, способных воспринимать информацию.
- *Индивидуальная* – предполагает самостоятельную работу обучающихся, оказание помощи и консультации каждому из них со стороны педагога. Это позволяет, не уменьшая активности ребенка, содействовать выработке стремления и навыков самостоятельного творчества.

В программе преобладают групповая и фронтальная формы организации деятельности, при необходимости предусмотрены индивидуальные консультации.

На занятиях формируется структура деятельности, создающая условия для развития информационной компетентности обучающихся, предусматривающая их дифференциацию по степени одаренности. Обучаясь по программе, дети проходят путь от простого к сложному, возвращаясь к пройденному материалу на новом, более сложном творческом уровне.

### **Формы работы на занятиях:**

- беседы;
- просмотр иллюстративного материала (презентаций, подготовленных в формате программы PowerPoint);
- дидактические упражнения;
- практические задания для отработки необходимых навыков;
- рассказ по теме;
- физкультминутки, гимнастика для глаз, пальчиков рук.
- работа по образцу;
- создание стиля по собственному замыслу.

## **Методы и приёмы**

Методы	Приемы
Наглядный	Рассматривание на занятиях готовых построек, демонстрация способов крепления в виртуальном пространстве программы, приемов подбора деталей из разных пиктограмм по размеру, форме, цвету, обучение способам клонирования деталей, рисования, удаления со сцены и сохранения моделей в программе.



Информационно-рецептивный	Обследование виртуальных деталей, которое предполагает подключение различных анализаторов для знакомства с формой, цветом, расположением нужных деталей в определенных пиктограммах, определение пространственных соотношений между ними (на, под, слева, справа). Вращение камеры контроля (вверх, вниз, вправо, влево), масштабирование сцены. Совместная деятельность педагога и ребенка.
Репродуктивный	Воспроизводство знаний и способов деятельности (форма: собирание моделей и конструкций по образцу, беседа, упражнения по аналогу)
Практический	Использование детьми на практике полученных знаний и увиденных приемов работы.
Словесный	Краткое описание и объяснение действий, сопровождение и демонстрация образцов, разных вариантов моделей.
Проблемный	Постановка проблемы и поиск решения. Творческое использование готовых заданий (предметов), самостоятельное их преобразование.
Игровой	Использование сюжета игр для организации детской деятельности, персонажей для обыгрывания сюжета.

### **Основные дидактические принципы программы:**

– **Принцип развивающего обучения.**

Педагогу необходимо знать уровень развития каждого ребенка, определять зону ближайшего развития, использовать вариативность компьютерных программ согласно этим знаниям.

– **Принцип воспитывающего обучения.**

Важно помнить, что обучение и воспитание неразрывно связаны друг с другом и в процессе компьютерных занятий не только даются знания, но и воспитываются волевые, нравственные качества, формируются нормы общения.

– **Принцип новизны.**

Дает возможность опираться на непроизвольное внимание, вызывая интерес к деятельности путем постановки последовательной системы задач, максимально активизируя познавательную среду школьника.

– **Принцип систематичности и последовательности обучения.**

Устанавливать взаимосвязи, взаимозависимости между полученными знаниями, переходить от простого к сложному, от близкого к далекому, от конкретного к абстрактному, возвращаться к ранее исследуемым проблемам с новых позиций.

– **Принцип доступности.**

Содержание знаний, методы их сообщения должны соответствовать возрасту, уровню развития, подготовки, интересам детей.

– **Принцип индивидуализации.**

На каждом учебном занятии педагог должен стремиться подходить к каждому ребенку как к личности. Каждое занятие должно строиться в зависимости от психического, интеллектуального уровня развития ребенка, должен учитываться тип нервной системы, интересы, склонности ребенка, темп, уровень сложности определяться строго для каждого ребенка.

– **Принцип сознательности и активности детей в усвоении знаний и их реализации.**

Ведущую роль в обучении играет педагог, он ставит проблему, определяет задачи занятия, темп, в роли советчика, сотоварища, ученика может выступать и компьютер.

Ребенок для приобретения новых знаний и умений может становиться в позицию ученика, учителя.

– **Принцип связи с жизнью.**

Педагог и ребенок должны уметь устанавливать взаимосвязи процессов, находить аналоги в реальной жизни, окружающей среде, в бытие человека, в существующих отношениях вещей и материи.

### **Материально-техническое оснащение**

- оборудованный учебный кабинет (стол для педагога, столы для обучающихся, стулья, стенды).
- технические средства обучения (компьютеры, интерактивная доска, экран, принтер).
- расходные материалы на весь учебный год: бумага писчая формата А4, бумага формата А3, клеевой карандаш, картон плотный, ножницы, краски гуашь, кисточки, баночки для воды.

## Мониторинг образовательных результатов

Вид контроля	Контрольные измерители (что проверяется)	Форма аттестации
Входной	Проверка начального уровня знаний, умений и навыков обучающихся; выявляется уровень владения базовыми знаниями и умениями в области компьютерных технологий, круг их интересов обучающихся	собеседование, наблюдение, творческие задания
Промежуточный	Проверка знаний, умений и навыков обучающихся; выявляется уровень владения знаниями и умениями в области компьютерных технологий, полученными в ходе обучения по программе	собеседование, наблюдение, творческие задания
Итоговый	Организация выставки работ всех обучающихся, наглядно-иллюстрирующая достигнутые успехи, как в области техники моделирования и проектирования, так и в области владения средствами современной компьютерной графики.	практическая работа; выставка работ.

### Оценочные материалы

Диагностика результативности сформированных компетенций обучающихся по программе осуществляется при помощи следующих методов диагностики и контроля:

- наблюдение,
- опрос,
- контрольные задания,
- практические задания.

#### 1. Входная диагностика

##### Карта наблюдений

		Первоначальные знания и умения				
Ф.И. учащегося		<u>Карта наблюдений</u>			Средний балл	
		<u>за освоением тем программы</u>				

Минимальный уровень      1 – 2 балла      \_\_\_\_\_  
 Средний уровень            3 – 4 балла      \_\_\_\_\_  
 Максимальный уровень    5    баллов      \_\_\_\_\_

#### 2. Текущая диагностика

Вид диагностики:

№ п/п	ФИО обучающегося	Темы программы								Средний балл
<b>Средний балл</b>										

*Оценка теоретической подготовки* проводится в формате тестирования или беседы. Педагог самостоятельно разрабатывает содержание тестирования по основам теоретической подготовки из тем, которые были изучены за весь период обучения.

*Определение уровня:*

уровень «высокий» - обучающийся ответил практически на все вопросы (80-100%), демонстрируя при этом понимание сущности излагаемого материала, логично и полно раскрывает вопросы, использует примеры из практики;

уровень «средний» - обучающийся ответил на большую часть всех вопросов (70-75%), в ответах отмечаются небольшие неточности и незначительные ошибки, примеры приводит не совсем точно;

уровень «низкий» (до 50%) - в ответе обучающегося отсутствует логическая последовательность, отмечаются пробелы в теоретическом учебном материале, отмечаются трудности в приведении примеров.

### 3. Промежуточная диагностика

Карта наблюдений за результатами обучения по модулям программ

Ф.И. учащегося	Освоил теоретический материал по темам и разделам	Знает специальные термины, используемые на занятиях	Научился использовать полученные на занятиях знания в практической деятельности	Научился самостоятельно выполнять творческие задания	Умеет воплощать свои творческие замыслы	Может научить других тому, чему научился сам на занятиях	Научился получать информацию из разных источников	Уровень обученности

Оценка по каждому показателю: Ярко проявляется – 5 баллов; Проявляется – 4 балла; Слабо проявляется – 3 балла; Не проявляется – 2 балла.

Итоговая оценка выводится как среднее арифметическое (сумма баллов делится на 7).

Уровень обученности:

5 – 4,5 балла – высокий уровень 4,4 – 3,9 балла – хороший уровень 3, 8 – 2,9 балла – средний уровень 2,8 – 2 балла – низкий уровень

#### 4. Итоговая диагностика

*Оценка качества освоения программы проводится на основе методики Н. В. Кленовой, Л. Н. Буйловой «Мониторинг результатов обучения ребенка по дополнительной образовательной программе»*

#### Список литературы

Для педагога:

1. Алексеева В.В. Что такое искусство? М., 1991г.
2. Баренбаум И. Е. , Костылева Н. А. Книжный Петербург. – Л., 1986.
3. Власов В.Г. Иллюстрированный художественный словарь СПб АО «Икар» 1993г.
4. Врона А.П., Лапина Е.Г., Пузанов В.Н. Макетные материалы и их применение. Бумага.
5. Гагарин Б.Г. Конструирование из бумаги. - Ташкент 1988г.
6. Горяева Н.А., Островская О.В. Декоративно-прикладное искусство в жизни человека М.,2005г.
7. Грановская Р.М., Крижанская Ю.С. Творчество и преодоление стереотипов, СПб, 1994г.
8. Джун Джексон. Поделки из бумаги. - Росмэн, М, 1996г.
9. Калмыкова Н.В., Максимова И.А. Макетирование из бумаги и картона. Москва: Университет, 2000г.
10. Мартынов П. Н. Полвека в мире книг. – М., 1990
11. Немировский Е. А., Горбачевский Б. Н. Рождение книги. – М., 1957.
12. Розенталь Д. Э., Голуб И. Б. Секреты стилистики. Правила хорошей речи. – М., 1998.
13. Самолетов С. Как делается газета. – С-Пб., 1999.
14. Шилов Ф. Г. Записки старого книжника. – М., 1990.

Для обучающихся:

1. Дуванов А. А. Рисуем на компьютере. Практикум. – С-Пб., 2005.
2. Левин А. Самоучитель работы на компьютере. – СПб.: Питер, 2008г.
3. Райтман М.А., Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс, М.:Эксмо, 2011г.
4. Тучкевич Е., Самоучитель Adobe Photoshop CS5, СПб: БХВ-Петербург, 2011г.

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования Петрозаводского городского округа  
«Дом творчества детей и юношества № 2».

**Рабочая программа воспитания**  
в системе дополнительного образования»  
педагога дополнительного образования  
Фофановой Марины Игоревна  
по образовательной программе «Графический дизайн»  
на 2024 -2025 учебный год.

Основания для разработки воспитательного плана работы:

- 1.Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- 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, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 04.09.2014г. № 1726-р.
- 4.Приказ Министерства образования и науки РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Основные задачи воспитательной работы:

- Формирование мировоззрения и системы базовых ценностей личности.
- Организация инновационной работы в области воспитания и дополнительного образования.
- Организационно-правовые меры по развитию воспитания и дополнительного образования обучающихся.
- Приобщение обучающихся к общечеловеческим нормам морали, национальным устоям и традициям образовательного учреждения.
- Обеспечение развития личности и её социально-психологической поддержки, формирование личностных качеств, необходимых для жизни.
- Воспитание внутренней потребности личности в здоровом образе жизни, ответственного отношения к природной и социокультурной среде обитания.
- Развитие воспитательного потенциала семьи.
- Поддержка социальных инициатив и достижений обучающихся.
- Развитие общей культуры учащихся через традиционные мероприятия объединения, выявление и работа с одаренными детьми.
- Формирование у детей гражданско-патриотического сознания.
- Выявление и развитие творческих способностей, обучающихся путем создания творческой атмосферы через организацию кружков, секций; совместной творческой деятельности педагогов, учащихся и родителей.
- Создание условий, направленных на формирование нравственной культуры, расширение кругозора, интеллектуальное развитие, на улучшение усвоения учебного материала.
- Пропаганда здорового образа жизни, профилактика правонарушений, социально-опасных явлений.
- Создание условий для активного и полезного взаимодействия МОУ ДО «ДТДиЮ № 2» и семьи по вопросам воспитания учащихся.

Рабочая программа воспитания.

Характеристика «Графический дизайн»

Деятельность объединения имеет техническую направленность.

Количество обучающихся объединения: 12 человек.

Возраст обучающихся: от 7 до 10 лет.

Формы работы: групповые.

Цель воспитания – создание условий развития конструктивного мышления ребёнка средствами робототехники, формирование интереса к техническим видам творчества, популяризация инженерных специальностей

Задачи воспитания:

1. Создание условий, направленных на формирование нравственной культуры, расширение кругозора и интеллектуального развития обучающегося;
2. Способствование развитию личности обучающегося, способного вырабатывать и реализовывать собственный взгляд на мир и обладающего позитивным отношением к себе;
3. Развитие позитивных отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;
4. Выявление и развитие творческих способностей обучающегося путем создания творческой атмосферы через организацию совместной творческой деятельности.

Планируемые результаты

Личностные результаты:

- проявлять такие коммуникативными качествами как готовность к сотрудничеству и взаимопомощи и умение к

созидательной коллективной деятельности;

- проявляет трудолюбие, ответственность по отношению к осуществляемой деятельности;
- проявляет целеустремленность и настойчивость в достижении целей.

Метапредметные результаты:

- умеет организовать рабочее место и содержит конструктор в порядке, соблюдает технику безопасности; умеет работать с различными источниками информации;
- умеет самостоятельно определять цель и планировать пути ее достижения;
- проявляет гибкость мышления, способность осмысливать и оценивать выполненную работу, анализировать причины успехов и неудач, обобщать;
- умеет проявлять рационализаторский подход и нестандартное мышление при выполнении работы, аккуратность;
- умеет с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- проявляет настойчивость, целеустремленность, умение преодолевать трудности.

Предметные результаты:

- знает виды подвижных и неподвижных соединений в конструкторе, принципы работы простейших механизмов, видов механических передач;
- умеет использовать простейшие регуляторы для управления роботом;
- понимает принципы устройства робота как кибернетической системы;
- умеет собрать базовые модели роботов и усовершенствовать их для выполнения конкретного задания;
- умеет демонстрировать технические возможности роботов

Календарный план

воспитательной работы «Волшебный мир оригами»

на 2024- 2025 учебный год

№	Мероприятие	Форма проведения	Сроки проведения
1.	День знаний	Знакомство детей с праздником	01.09.2024
2.	Международный день грамотности	Рассказ о важности грамотности в жизни людей и общества	08.09.2024
3.	Международный день мира	Беседа о важности поддержания мира	21.09.2024
4.	День работника дошкольного образования	Беседа о профессии	27.09.2024
5.	Международный день пожилых людей	Рассказа о важности уважения пожилых людей	01.10.2024
6.	Международный день пожилых людей	Беседа о важности уважения пожилых людей	01.10.2024
7.	Всемирный день учителя	Беседа о профессии	05.10.2024
8.	День народного единства России	Презентация о возникновении праздника	04.11.2024
9.	День компьютерной мыши	Беседа о создании компьютерной мыши (манипулятор)	09.12.2024
10.	Международный день солидарности людей	Презентация, посвящённая дню солидарности	20.12.2024
11.	Праздник «Новый Год»	Выставка работ	26.12.2024
12.	Международный день «спасибо»	Беседа о возникновении и значимости слова «спасибо»	11.01.2025
13.	Международный день конструктора «Лего»	Презентация посвященная истории создания Лего	28.01.2025
14.	Международный день робототехники	Презентация о создании робототехники	07.02.2025
15.	Международный день безопасного Интернета	Презентация о положительных и отрицательных сторонах Интернета	09.02.2025
16.	День защитника Отечества в России	Презентация о возникновении праздника	23.02.2025
17.	Международный женский день	Презентация о возникновении праздника	08.03.2025
18.	День смеха	Викторина	01.04.2025
19.	Всемирный день здоровья	Беседа о здоровье	07.04.2025

20.	Всемирный день авиации и космонавтики	Презентация, посвящённая дню космонавтики	12.04.2025
21.	Международный день Земли	Презентация об экологии Земли	22.04.2025
22.	Праздник весны и труда	Беседа о возникновении даты и о важности труда	03.05.2025
23.	День Победы	Беседа о возникновении праздника	10.05.2025