

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
"РЕСПУБЛИКАНСКИЙ ФИЗИКО-МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ЛИЦЕЙ-ИНТЕРНАТ"
СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ ДЕТСКИЙ ТЕХНОПАРК «КВАНТОРИУМ-15»**

Принята на заседании
педагогического совета
от «17» февраля 2024г.
Протокол № 3

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБОУ РФМЛИ
Ф.М. Магомедов
Приказ № 14
от «19» февраля 2024г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности**



МЕДИАКВАНТУМ

ЦИФРОВАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ, ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА

Возраст обучающихся: 11-14 лет
Срок освоения программы: 4 месяца 2 недели
Объем программы: 72 ак. ч.

Составители: Мещерякова Ирина Сергеевна,
педагог дополнительного
образования

г. Владикавказ, 2024

Содержание

1. Пояснительная записка	3
2. Содержание программы	6
2.1. Учебный план	6
2.2. Содержание учебного плана	8
2.3. Планируемые результаты	9
3. Организационно-педагогические условия реализации программы	10
3.1. Формы контроля (аттестации) и оценочные материалы	10
3.2. Методическое обеспечение программы	12
4. Условия реализации программы	14
5. Календарный план воспитательной работы	16
6. Календарный учебный график	18
7. Список литературы	21

1. Пояснительная записка

Направление: медиа.

Название программы: Цифровая иллюстрация: основы графического дизайна.

Направленность программы: техническая

Адресат программы: программа предназначена для детей в возрасте 11 – 14 лет; набор детей в группы осуществляется в свободной форме без предварительного конкурса.

Срок освоения программы: 4 месяца 2 недели

Объем программы (академические часы): 72 ак.ч.

Режим занятий: продолжительность одного академического часа - 40 мин; перерыв между учебными занятиями – 10 минут, общее количество часов в неделю – 4 часа; занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

Организационная форма обучения: разновозрастные группы с постоянным составом (до 11 обуч.).

Форма обучения: очная.

Форма итоговой аттестации: публичная защита проекта.

Предварительная подготовка обучающихся: не требуется

Методы обучения и воспитания: обучения - словесный, наглядный практический, частично-поисковый, исследовательский проблемный; воспитания - поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

Формы проведения занятий: лекция, объяснение, рассказ, демонстрация, игра, беседа, дискуссия, практическая работа, публичное выступление, рефлексия, мозговой штурм, круглый стол.

Актуальность программы.

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.

Актуальность программы состоит в том, что в процессе обучения у детей и подростков формируется дизайнерское мышление - особые установки сознания, которые позволяют комплексно подходить к оценке и созиданию окружающей его предметной среды в целом и любого из её компонентов.

Отличительной особенностью данной программы является использование контекстного обучения, то есть насыщение учебного процесса элементами профессиональной деятельности: обучающиеся на практике пробуют свои силы в разных профессиях, связанных с дизайном, а затем выбирают приоритетное направление и максимально реализуют себя в нём. Реализация программы предполагает взаимодействие со средствами массовой информации и представителями сферы искусства, типографии и маркетинга.

Цели программы

- Привлечь подростков к проектной работе в области создания актуального и качественного визуального коммуникационного контента;
- Заинтересовать обучающихся перспективностью сферы графического дизайна;

● Способствовать реализации возможностей и талантов обучающихся в различных сферах дизайна.

Основная цель воспитательной работы – воспитание творческой личности, умеющей и желающей проявлять заботу друг о друге, коллективе, с целью улучшения себя, окружающей жизни.

Задачи

Образовательные:

- познакомить детей с различными стилями и техниками цифровой иллюстрации;
- познакомить с технологиями графического дизайна и особенностями профессии дизайнера;
- содействовать формированию умений и навыков проектной и проектно-исследовательской деятельности, научить детей грамотно и творчески подходить к собственной работе над проектом.

Развивающие:

- сформировать умение искать информацию в свободных источниках, анализировать и структурировать информацию;
- сформировать умение выстраивать коммуникацию, в том числе:
 - умение четко, ясно и грамотно выражать свои мысли в устной форме;
 - умение аргументировано представлять (в том числе доказывать) и отстаивать свою точку зрения;
 - навыки публичного выступления;
- сформировать навыки размещения и сопровождения материала в информационной сети;
- сформировать умение оценивать соответствие полученного результата изначальной цели;
- сформировать умение распределять и делегировать задачи;
- сформировать навыки познания методом наблюдения, в том числе:
 - умение декомпозировать;
 - умение обобщать;
- сформировать умение формировать команду для совместной деятельности, в том числе:
 - умение проявлять лидерские качества, в том числе нести ответственность не только за свои решения;
 - умение распределять и делегировать задачи;
 - способность проявлять инициативу;
 - умение грамотно организовывать рабочее место и время;
- сформировать умение формулировать и способность задавать вопросы;
- сформировать способность объективно оценивать результаты своей деятельности, в том числе способность объективно оценивать свой вклад в результат совместной деятельности;

Воспитательные:

- формировать общую культуру обучающихся;

- содействовать эффективному взаимодействию обучающихся с окружающими;
- содействовать организации содержательного досуга;
- воспитывать эмоциональную отзывчивость на явления художественной культуры;
- воспитывать аккуратность, прилежание в работе, трудолюбие;
- воспитывать чувство удовлетворения от творческого процесса и результата;

развивающие:

- развивать общий кругозор;
- развивать художественно-эстетический вкус при составлении композиции и объектов дизайна;
- познакомить с работой дизайнера;
- развивать творческую деятельность обучающегося.

2. Содержание программы

2.1. Учебный план

№ п/п	Название тем, кейса	Количество академических часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Знакомство. Техника безопасности.				
1.1	Введение в образовательную программу, техника безопасности. Знакомство с оборудованием.	2	1	1	Устный опрос
2.	Иллюстрация				
2.1	Работа с персонажем: изучение основ анатомии человека, правил стилизации персонажа, эскизирование на бумаге и оцифровка эскиза.	6	1	5	Практическая работа
2.2	Работа с композицией: знакомство с базовыми законами композиции, изучение работы других иллюстраторов и художников, создание эскиза среды для персонажа, отрисовка в программе.	8	2	6	Практическая работа
2.3	Самостоятельная работа: создание эскиза персонажа в движении и эскиза окружающей среды, отрисовка в программе Adobe Illustrator, презентация работы. Печать детского пазла по иллюстрации.	8	0	8	Творческая работа. Публичная демонстрация
3.	Диджитал-коллаж				
3.1	Виды коллажей, принципы построения композиции, их применение. Мудборд с изображениями, подбор палитры.	6	1	5	Устный опрос
3.2	Обработка изображений в Adobe Photoshop: кисть, уточняющая кисть, слой, маски, фигуры, выделение и трансформация.	8	1	7	Практическая работа
3.3	Самостоятельная работа: создание диджитал-коллажа на заданную тему.	8	0	8	Творческая работа. Публичная демонстрация
4.	Паттерн				
4.1	Краткая история паттернов в дизайне, виды паттернов, принципы построения сетки, сфера их применения. Создание мудборда, поиск референсов, подбор палитры, выбор вида паттерна.	4	1	3	Практическая работа

4.2	Эскизирование на бумаге и оцифровка эскиза.	4	0	4	Практическая работа
4.3	Подбор мокапов, перенос паттерна на мокапы.	2	0	2	Творческая работа. Публичная демонстрация
5.	Открытки				
5.1	Анализ технического задания, поиск дополнительной информации. Изучение принципов двусторонней типографики. Выбор темы, создание мудборда.	4	1	3	Практическая работа
5.2	Эскизирование на бумаге и оцифровка эскиза. Полиграфическая верстка. Знакомство с версткой: знакомство с интерфейсом программы Adobe InDesign, создание файла, основные панели, колонки и поля. Композиция элементов по сетке. Печать.	8	2	6	Творческая работа. Публичная демонстрация
6.	Защита проекта				
6.1	Работа над презентациями и подготовка выступления	2	0	2	Практическая работа
6.2	Выступление и защита проекта	2	0	2	Публичная демонстрация
Всего		72	10	62	

2.2. Содержание учебного плана

Раздел 1. Знакомство. Техника безопасности.

Теоретическая часть. Знакомство. Правила поведения в ДТ «Кванториум-15». Инструктаж по технике безопасности. Обзор оборудования.

Формы аттестации/контроля. Устный опрос.

Раздел 2. Иллюстрация.

Теоретическая часть. Знакомство с интерфейсом программы Adobe Illustrator, основами эскизирования, анатомией человека, правилами стилизации, законами композиции.

Практическая часть. создание эскиза персонажа в движении и эскиза окружающей среды, отрисовка в программе Adobe Illustrator.

Формы аттестации/контроля. Творческая работа. Публичная защита.

Раздел 3. Диджитал-коллаж.

Теоретическая часть. Изучение видов коллажей, принципов построения композиции, их применение.

Практическая часть. Анализ технического задания. Создание диджитал-коллажа на заданную тему.

Формы аттестации/контроля. Творческая работа. Публичная защита.

Раздел 4. Паттерн.

Теоретическая часть. Краткая история паттернов в дизайне, виды паттернов, принципы построения сетки, сфера их применения.

Практическая часть. Эскизирование на бумаге и оцифровка эскиза, перенос на мокап.

Формы аттестации/контроля. Творческая работа. Публичная защита.

Раздел 5. Открытки.

Теоретическая часть. Анализ технического задания, поиск дополнительной информации. Изучение принципов двусторонней типографики.

Практическая часть. Эскизирование на бумаге и оцифровка эскиза. Полиграфическая верстка.

Формы аттестации/контроля. Творческая работа. Публичная защита.

Раздел 6. Защита проекта.

Теоретическая часть. Знакомство с критериями анализа качества реализации проекта, принципами ораторского искусства и публичных выступлений.

Практическая часть. Рефлексия качества реализации проекта. Создание презентации проекта. Публичная защита проекта.

Формы аттестации/контроля. Публичное выступление, презентация, самооценка.

2.3. Планируемые результаты

Предметные результаты

По итогам реализации программы обучающиеся будут *знать*:

- роль графического дизайна в развитии общества, изменении содержания и характера деятельности человека;
- основные понятия и термины, связанные с дизайном в целом и графическим дизайном в частности;
- правила композиции и эскизирования;
- основные стили и техники цифрового рисунка и их особенности.

уметь:

- различать различные стили и техники создания цифрового контента;
- создавать цифровые иллюстрации в различных стилях в графических редакторах Adobe Illustrator, Adobe InDesign и Adobe Photoshop;
- размещать результаты своей деятельности в социальных сетях и на профессиональных площадках в интернете.

Личностные результаты:

- правильный методологический подход к познавательной и практической деятельности;
- стремление к овладению техникой исследования;
- будет воспитано трудолюбие, инициативность и настойчивость в преодолении трудностей;
- профессиональная коммуникация;
- навыки сознательного и рационального использования компьютера в учебной и профессиональной деятельности.

Метапредметные результаты:

- умение ориентироваться в информационном пространстве, отстаивать свою точку зрения и работать в команде;
- навыки ведения проекта, проявление компетенции в вопросах, связанных с темой проекта,
- выбор наиболее эффективных решений задач в зависимости от конкретных условий;
- навыки публичного выступления и защиты проекта.

Воспитательные:

- будет сформирована общая культура обучающихся;
- будут сформированы навыки эффективного взаимодействия обучающихся с окружающими;
- будет воспитана эмоциональная отзывчивость на явления художественной культуры;
- будут воспитаны аккуратность, прилежание в работе, трудолюбие.

3. Организационно-педагогические условия реализации программы

3.1. Формы аттестации и оценочные материалы

Формы аттестации/контроля

Основной формой текущего контроля является устный опрос, групповое обсуждение продуктового результата, загрузка работ в общий альбом в соцсети, публичная выставка работ. Итоговая аттестация проводится в форме публичного выступления с демонстрацией результатов работы (защиты проекта). Публичная презентация результатов программы осуществляется в форме: доклада (презентации полученных результатов). Основным механизмом выявления результатов воспитания является педагогическое наблюдение.

Позиции педагогического наблюдения:

- осознанное стремление продолжения обучения по другим образовательным программам;
- активность участия в мероприятиях коллектива и за его пределами;
- умение позитивно взаимодействовать в паре, группе, команде;
- участие в социально-значимых мероприятиях и акциях;
- вежливость, доброжелательность, бесконфликтность поведения.

Оценочные материалы

Для подготовки к итоговой защите проектов обучающийся (или команда) должны подготовить:

1. Проект на текущем этапе (персональный сайт с личным портфолио).
2. Короткое устное выступление (1-2 минуты) – краткое описание проекта, уже проделанной работы и предстоящих этапов.
3. Плакат в электронном виде, оформленный по шаблону:

НАЗВАНИЕ ПРОЕКТА
Краткое описание проекта (1-2 предложения) с ссылкой на персональный сайт с личным портфолио обучающегося.
Название проекта, автор, название школы, название организации, дата создания, дата окончания проекта.

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА
Какой результат вы хотели увидеть в результате работы над проектом? Каким образом вы планируете достичь этого результата? Каким образом вы планируете оценить результат?

ЭТАПЫ РАБОТЫ
Разработка идеи
Поиск информации
Разработка плана
Сборка конструкции
Тестирование
Доработка

ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА НАМ ПОМОГЛИ НАВЫКИ
Какие навыки вы приобрели в процессе работы над проектом? Как вы планируете использовать эти навыки в будущем?

КОМАНДА/АВТОР
ФИО
ПДФ
ФИО
Контактная информация

ЗАКАЗЧИК (КОМАНДА)
ФИО
ПДФ
ФИО

НАДО ДОРАБОТАТЬ
Какие задачи вы планируете решить в будущем? Какие задачи вы планируете решить в будущем? Какие задачи вы планируете решить в будущем?
Если проект закончен, вы планируете продолжить работу над проектом или использовать полученные результаты в других проектах?

Список примерных вопросов для итоговой защиты проектов:

1. Как распределялась проделанная работа между участниками команды?
2. Привлекались ли к работе обучающиеся из других квантумов (при необходимости)? Если нет, то почему?

3. С какими трудностями команда или обучающийся столкнулись в работе над проектом? Как их преодолевали?
4. Что нужно или хотелось бы переделать в проекте, что не нравится?
5. Что в проекте получилось особенно хорошо?
6. Хотите ли дальше работать над этим проектом?
7. Откуда взялась идея проекта?
8. Какие аналоги есть у проекта и какие преимущества у него по сравнению с аналогами?
9. Что говорят пользователи?
10. Чему команда или обучающийся научились в процессе работы над проектом?

3.2. Методическое обеспечение программы

При реализации программы применяются следующие формы проведения занятий: на этапе изучения нового материала:

- лекция — изложение преподавателем предметной информации;
- объяснение — словесное истолкование закономерностей, существенных свойств изучаемого объекта, отдельных понятий, явлений;
- рассказ — устное повествовательное изложение содержания учебного материала, не прерываемое вопросами к обучающимся;
- демонстрация — наглядное предъявление обучающимся динамичных изображений: сюжетов, событий и явлений в целом, в том числе научных процессов, действия систем и механизмов, а также отдельных предметов – с целью их изучения, детального рассмотрения и обсуждения;
- игра — моделирование различных жизненных обстоятельств с дидактической целью; на этапе практической деятельности:
- беседа — наставник путем постановки тщательно продуманной системы вопросов подводит учеников к пониманию нового материала или проверяет усвоение ими уже изученного,
- дискуссия — постановка спорных вопросов с целью отработки умения отстаивать и аргументировать свою точку зрения;
- практическая работа — самостоятельное выполнение обучающимися практических работ с применением усвоенных ранее знаний, умений и навыков; на этапе освоения навыков:
- творческое задание — форма проведения занятий, где наряду с заданными условиями и неизвестными данными, содержится указание обучающимся для самостоятельной творческой деятельности, направленной на реализацию их личностного потенциала и получение требуемого образовательного продукта; на этапе проверки полученных знаний:
- публичное выступление с демонстрацией результатов работы (защита проекта);
- дискуссия;
- рефлексия — размышление, рождение нового знания; постановка обучающимся новых целей обучения, самооценка.

Приемы и методики организации учебно-воспитательного процесса, используемые педагогом для реализации программы:

- методика проблемного обучения — создание под руководством наставника проблемных ситуаций и активная самостоятельная деятельность обучающихся по их разрешению, в результате чего и происходит творческое овладение предметными компетенциями и развитие творческих способностей;
- метод проектов — система обучения, при которой обучающиеся приобретают знания и умения в процессе планирования и выполнения постепенно усложняющихся практических заданий — проектов;
- кейс-технология — это техника обучения, использующая описание реальной ситуации, специально подготовленный материал с описанием конкретной проблемы, которую необходимо разрешить в составе группы;
- обучение в группах — это процесс достижения слаженности, развитие способности группы достигать результаты, которые действительно нужны ее членам. В основе такого обучения — дисциплина развития общего видения;
- технология брейнсторминг (мозговой штурм) — метод коллективного поиска новых идей для решения творческих задач;
- креативное обучение — свободный доступ каждого обучающегося к интернет-ресурсам для проведения датаскаутинга;
- метод проблемного изложения — метод, при котором наставник, используя самые различные источники и средства, прежде чем излагать материал, ставит проблему,

формулирует познавательную задачу, а затем, раскрывая систему доказательств, сравнивая точки зрения, различные подходы, показывает способ решения поставленной задачи. Обучающиеся становятся свидетелями и соучастниками научного поиска;

- проблемное обучение — технология, направленная в первую очередь на «возбуждение интереса». Обучение заключается в создании проблемных ситуаций, в осознании и разрешении этих ситуаций в ходе совместной деятельности при оптимальной самостоятельности обучающихся и под общим направляющим руководством наставника;
- контекстное обучение — форма активного обучения, реализуемая посредством системного использования профессионального контекста, постепенного насыщения учебного процесса элементами профессиональной деятельности.
- метод дизайн-мышления — метод разработки продуктов, ориентированных на пользователя. Дизайн-мышление всегда ставит в центр пользовательский запрос и только потом возможности технической реализации и экономические возможности.

Воспитывающий компонент программы

Воспитание является важным аспектом образовательной деятельности, логично «встроенной» в содержание учебного процесса и может меняться в зависимости от возраста обучающихся, уровня программы, тематики занятий, этапа обучения.

В процессе обучения по программе приоритетным является стимулирование интереса к занятиям, воспитание бережного отношения к материалам и оборудованию, используемых на занятиях. В процессе обучения педагог особое внимание обращает на воспитание культуры общения в детско-взрослом коллективе, работоспособности, аккуратности.

Оценивание результатов воспитательной работы происходит в процессе педагогического наблюдения на протяжении всего периода обучения.

4. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

1. Помещение: площадь, рассчитанная на количество обучающихся по программе; окна оборудованы жалюзи.

2. Мебель: компьютерные столы и стулья для педагога и каждого обучающегося.

3. Оборудование:

- ноутбук на каждого обучающегося со следующими характеристиками:

- не менее 8 ГБ оперативной памяти;
- экран с диагональю не менее 15,6 дюйма и разрешением не ниже 1920x1080 пикселей;

● процессор не ниже intel core-i5 8-го поколения или аналогичный;

● дискретная видеокарта не ниже nVidia Geforce GTX 1050 или аналогичная;

- компьютер для педагога в следующей комплектации:

- не менее 8 ГБ оперативной памяти;
- дисплей с диагональю не менее 15,6 дюйма и разрешением не ниже 1920x1080 пикселей;

● процессор не ниже intel core-i5 8-го поколения или аналогичный;

● дискретная видеокарта не ниже nVidia Geforce GTX 1050 или аналогичная;

● клавиатура;

● мышь;

- мультимедийный проектор и экран или интерактивная панель — 1 шт.;

- белая маркерная доска — 1 шт.;

- аудиосистема — 1 шт.;

- компьютерная мышь — на каждого обучающегося;

- индивидуальные наушники — на каждого обучающегося;

- графические планшеты - 10 шт.

4. Компьютерное программное обеспечение:

- графический редактор Adobe Photoshop;

- графический редактор Adobe Illustrator;

- интернет-браузер, совместимый со стандартами HTML5;

- текстовый редактор с возможностью совместного редактирования текстов.

5. Расходные материалы:

- маркер для белой маркерной доски — не менее 3 шт.;

- тряпка для маркерной доски — 1 шт.;

- средство для чистки маркерных досок — 1 шт.;

- бумага для офисной техники А4 — не менее 1 уп.

Кадровое обеспечение программы

Данная программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим профессиональное образование в области, соответствующей профилю программы и/или практические навыки и опыт работы в профильной сфере, и постоянно повышающим уровень профессионального мастерства.

Информационное обеспечение программы

Программа составлена в соответствии с нормативно-правовыми актами:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ “Об образовании в Российской Федерации”;
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 “Об

утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”;

3. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «О концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 “Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей”;

5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 “Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 “Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи”;

6. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н “Об утверждении профессионального стандарта “Педагог дополнительного образования детей и взрослых”;

7. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 “О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)”);

8. Приказ Министерства просвещения РФ от 5 августа 2020 года N 882/391 “Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ”;

9. План мероприятий по реализации в 2021-2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. //Утверждён Распоряжением Правительства Российской Федерации от 12 ноября 2020 № 2945-р;

10. Закон Республики Северная Осетия-Алания от 27 декабря 2013 года N 61-РЗ «Об образовании в Республике Северная Осетия-Алания»;

11. Распоряжение Правительства Республики Северная Осетия-Алания от 25.10.2018 «О внедрении целевой модели развития системы дополнительного образования детей Республики Северная Осетия-Алания».

12. Рабочая программа воспитания структурного подразделения ГБОУ РФМЛИ Детского технопарка “Кванториум-15”.

13. Устав Государственного бюджетного образовательного учреждения “Республиканский физико-математический лицей-интернат”.

5. Календарный план воспитательной работы на 2023-2024 уч. год

Цель: Создание условий, способствующих развитию интеллектуальных, творческих, личностных качеств обучающихся, их социализации и адаптации в обществе на основе принципов самоуправления.

Задачи:

- создание системы воспитания в ДТ «Кванториум-15»;
- достижение оптимального уровня воспитанности обучающихся;
- гармоническое развитие личности учащегося с учетом его возраста, интеллекта и интересов;
- выявление и раскрытие природных способностей каждого ученика;
- содействие процессам самопознания и самостроительства личности обучающихся, их нравственной самореализации;
- поддержка творческой активности обучающихся во всех сферах деятельности;
- создание условий для формирования трудолюбивой и любознательной личности, стремящейся овладеть знаниями истории своей Родины, культурными ценностями, созданными предыдущими поколениями, уважительно относящейся к нациям и народностям, населяющим наш город, республику, страну.

Основные направления воспитания и социализации:

1. Воспитание гражданственности, патриотизма, социальной ответственности и компетентности, уважения к правам, свободам и обязанностям человека.
2. Формирование интеллектуальной культуры обучающихся, развитие их кругозора, способности мыслить рационально, эффективно проявлять свои интеллектуальные умения в окружающей жизни (интеллектуальное воспитание).
3. Воспитание трудолюбия, творческого отношения к образованию, труду, жизни, подготовка к сознательному выбору профессии.
4. Формирование дополнительных навыков коммуникации, включая межличностную коммуникацию (формирование коммуникативной культуры).
5. Воспитание ценностного отношения к природе, окружающей среде (экологическое воспитание).
6. Воспитание ценностного отношения к прекрасному, нравственных чувств, убеждений и этического сознания, формирование представлений об эстетических идеалах и ценностях, основ эстетической культуры (эстетическое воспитание).

Все направления воспитания и социализации важны, дополняют друг друга и обеспечивают развитие личности на основе отечественных духовных, нравственных и культурных традиций.

№	Направление воспитательной работы	Название мероприятия, события	Форма проведения	Сроки проведения
1	Интеллектуальное воспитание	Интеллектуальные игры "Технокот"	Викторина	Раз в полугодие
2	Нравственно-эстетическое воспитание	Киноклуб	Просмотр кинофильмов	Раз в полугодие
3	Формирование коммуникативной культуры	Клуб настольных игр	Игра	Ежемесячно

4	Формирование коммуникативной культуры	День дополнительного образования	Выставка	Ежемесячно
5	Интеллектуальное воспитание	Всероссийский Фестиваль науки	Выставка, просмотр кинофильмов, экскурсия, мастер-классы, лекции	Октябрь 2023
6	Интеллектуальное воспитание Формирование коммуникативной культуры	Инженерные каникулы	Просмотр кинофильмов, мастер-классы, игры	Октябрь 2023
7	Интеллектуальное воспитание	Площадка Дней научного кино ФАНК	Просмотр кинофильмов	Октябрь — декабрь 2023
8	Интеллектуальное воспитание	Республиканский детский фестиваль "INFOFEST"	Хакатон	Декабрь 2023
9	Интеллектуальное воспитание	Всероссийский технологический диктант	Диктант	Декабрь 2023
10	Нравственно-эстетическое воспитание	Экскурсия в Национальный музей РСО-А	Экскурсия	Декабрь 2023 - январь 2024
11	Нравственно-эстетическое воспитание	Мероприятия к 8 марта	Квест	Март 2024
12	Гражданско-патриотическое воспитание	Неделя космонавтики	Выставка, просмотр кинофильмов, экскурсия, мастер-классы, лекции	Март 2024
13	Формирование коммуникативной культуры	Проектная смена дневного пребывания Level Up	Интенсивы	Март 2024
14	Интеллектуальное воспитание	Всероссийский урок генетики	Мастер-класс, лекция	Апрель 2024
15	Гражданско-патриотическое воспитание Экологическое воспитание	Акция «Сад памяти»	Акция	Май 2024
16	Нравственно-эстетическое воспитание	День защиты детей	Выставка	Июнь 2024

6. Календарный учебный график на 2023-2024 уч.год

Календарный учебный график на 1-е полугодие (2 раза в неделю по 2 ак. ч.)

№ п/п	Дата	Кол-во часов		Тема занятия
		теория	практика	
1	Сентябрь	1	1	Введение в образовательную программу, техника безопасности. Знакомство с оборудованием.
2	Сентябрь	1	0	Введение: чем занимается графический дизайнер.
3	Сентябрь	0	1	Введение: чем занимается графический дизайнер.
4	Сентябрь	1	1	Изучение стилей и техник создания современной компьютерной иллюстрации.
5	Сентябрь	1	1	Изучение стилей и техник создания современной компьютерной иллюстрации.
6	Сентябрь	0	2	Изучение стилей и техник создания современной компьютерной иллюстрации.
7	Сентябрь	0	2	Изучение стилей и техник создания современной компьютерной иллюстрации.
8	Сентябрь	0	2	Создание готового цифрового продукта - фирменного узнаваемого персонажа.
9	Октябрь	0	2	Создание готового цифрового продукта - фирменного узнаваемого персонажа.
10	Октябрь	0	2	Создание готового цифрового продукта - фирменного узнаваемого персонажа.
11	Октябрь	0	2	Создание готового цифрового продукта - фирменного узнаваемого персонажа.
12	Октябрь	1	1	Виды, формы диджитал-коллажей. Принципы создания.
13	Октябрь	0	2	Виды, формы диджитал-коллажей. Принципы создания.
14	Октябрь	0	2	Виды, формы диджитал-коллажей. Принципы создания.
15	Октябрь	1	1	Работа с целевой аудиторией и потребителями.
16	Октябрь	0	2	Работа с целевой аудиторией и потребителями.
17	Ноябрь	0	2	Самостоятельная работа: создание диджитал-коллажа на заданную тему.
18	Ноябрь	0	2	Самостоятельная работа: создание диджитал-коллажа на заданную тему.
19	Ноябрь	0	2	Самостоятельная работа: создание диджитал-коллажа на заданную тему.
20	Ноябрь	1	1	Самостоятельная работа: создание диджитал-коллажа на заданную тему.
21	Ноябрь	0	2	Краткая история паттернов в дизайне, виды паттернов, принципы построения сетки, сфера их применения.
22	Ноябрь	1	1	Краткая история паттернов в дизайне, виды паттернов, принципы построения сетки, сфера их применения.
23	Ноябрь	0	2	Эскизирование на бумаге и оцифровка эскиза.

24	Ноябрь	0	2	Эскизирование на бумаге и оцифровка эскиза.
25	Декабрь	0	2	Подбор мокапов, перенос паттерна на мокапы.
26	Декабрь	0	2	Подбор мокапов, перенос паттерна на мокапы.
27	Декабрь	0	2	Векторная открытка, принципы создания, построения композиции, выбора шрифта.
28	Декабрь	0	2	Векторная открытка, принципы создания, построения композиции, выбора шрифта.
29	Декабрь	0	2	Анализ технического задания, поиск дополнительной информации.
30	Декабрь	0	2	Анализ технического задания, поиск дополнительной информации.
31	Декабрь	0	2	Эскизирование на бумаге и оцифровка эскиза. Полиграфическая верстка.
32	Декабрь	0	2	Эскизирование на бумаге и оцифровка эскиза. Полиграфическая верстка.
33	Январь	0	2	Работа над презентациями и подготовка выступления
34	Январь	0	2	Выступление и защита проекта

Календарный учебный график на 2-е полугодие (2 раза в неделю по 2 ак. ч.)

№ п/п	Дата	Кол-во часов		Тема занятия
		теория	практика	
1	Январь	1	1	Введение в образовательную программу, техника безопасности. Знакомство с оборудованием.
2	Январь	1	1	Введение: чем занимается графический дизайнер.
3	Январь	0	2	Введение: чем занимается графический дизайнер.
4	Февраль	1	1	Изучение стилей и техник создания современной компьютерной иллюстрации.
5	Февраль	1	1	Изучение стилей и техник создания современной компьютерной иллюстрации.
6	Февраль	0	2	Изучение стилей и техник создания современной компьютерной иллюстрации.
7	Февраль	0	2	Изучение стилей и техник создания современной компьютерной иллюстрации.
8	Февраль	0	2	Создание готового цифрового продукта - фирменного узнаваемого персонажа.
9	Февраль	0	2	Создание готового цифрового продукта - фирменного узнаваемого персонажа.
10	Февраль	0	2	Создание готового цифрового продукта - фирменного узнаваемого персонажа.
11	Февраль	0	2	Создание готового цифрового продукта - фирменного узнаваемого персонажа.
12	Февраль	1	1	Виды, формы диджитал-коллажей. Принципы создания.
13	Март	0	2	Виды, формы диджитал-коллажей. Принципы создания.
14	Март	0	2	Виды, формы диджитал-коллажей. Принципы создания.

15	Март	1	1	Работа с целевой аудиторией и потребителями.
16	Март	0	2	Работа с целевой аудиторией и потребителями.
17	Март	0	2	Самостоятельная работа: создание диджитал-коллажа на заданную тему.
18	Март	0	2	Самостоятельная работа: создание диджитал-коллажа на заданную тему.
19	Апрель	0	2	Самостоятельная работа: создание диджитал-коллажа на заданную тему.
20	Апрель	1	1	Самостоятельная работа: создание диджитал-коллажа на заданную тему.
21	Апрель	0	2	Краткая история паттернов в дизайне, виды паттернов, принципы построения сетки, сфера их применения.
22	Апрель	1	1	Краткая история паттернов в дизайне, виды паттернов, принципы построения сетки, сфера их применения.
23	Апрель	0	2	Эскизирование на бумаге и оцифровка эскиза.
24	Апрель	0	2	Эскизирование на бумаге и оцифровка эскиза.
25	Апрель	0	2	Подбор мокапов, перенос паттерна на мокапы.
26	Апрель	0	2	Подбор мокапов, перенос паттерна на мокапы.
27	Апрель	0	2	Векторная открытка, принципы создания, построения композиции, выбора шрифта.
28	Май	0	2	Векторная открытка, принципы создания, построения композиции, выбора шрифта.
29	Май	0	2	Анализ технического задания, поиск дополнительной информации.
30	Май	0	2	Анализ технического задания, поиск дополнительной информации.
31	Май	0	2	Эскизирование на бумаге и оцифровка эскиза. Полиграфическая верстка.
32	Май	0	2	Эскизирование на бумаге и оцифровка эскиза. Полиграфическая верстка.
33	Май	0	2	Работа над презентациями и подготовка выступления
34	Май	0	2	Выступление и защита проекта
35	Май	0	2	Эскизирование на бумаге и оцифровка эскиза.

7. Список литературы

Литература и периодические издания

1. Клеон О. Кради как художник: Манн, Иванов и Фербер, 2020.
2. Горяева Н.А., Островская О.В. Декоративно-прикладное искусство в жизни человека М., 2005.
3. Адамс Ш., Стоун Т. Дизайн и цвет. Практикум. Реальное руководство по использованию цвета в графическом дизайне: КоЛибри, 2020.
4. Лидвелл У., Холден К., Батлер Дж. Универсальные принципы дизайна: 125 способов улучшить юзабилити продукта, повлиять на его восприятие потребителем, выбрать верное дизайнерское решение и повысить эффективность: КоЛибри, 2019.
5. Майкл Микалко, Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно: Манн, Иванов и Фербер, 2021
6. Бейрут Майкл, Теперь вы это видите. И другие эссе о дизайне: Манн, Иванов и Фербер, 2019.
7. Дон Розм, Визуальное мышление: МИФ, 2020.
8. Иттен И. Искусство цвета: Аронов, 2020.
9. Дональд Норман, Дизайн привычных вещей: Манн, Иванов и Фербер, 2021.

Веб-ресурсы

1. Школа спикеров от Geek Teachers. <https://stepik.org/course/55838/promo> - курс с советами по выработке навыков публичных выступлений и практическими заданиями для их закрепления на практике
2. Блог «Как создать логотип – пошаговая инструкция от А до Я» <https://www.logowiks.com/create-a-logo/>
3. Основы графического дизайна. Линия, фигура, текстура, баланс <https://under35.me/2019/07/graphic-design-101-basics/>
4. Перевод статьи “Essential Graphic Design Tips for Non-Designers” на <https://medium.com/>