



Управление образования администрации
городского округа город Кулебаки Нижегородской области

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Кулебакский Центр детского технического творчества»

Рассмотрено
на педагогическом совете
протокол от «25» 05. 2023г. № 3



УТВЕРЖДЕНО

приказом директора

Л.А. Уминой Л.А. Уминой

МБУ ДО «КЦДТТ»

от «25» 05. 2023 г. № 92

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)
программа художественной направленности
«Основы графического дизайна»

Возраст обучающихся: 10-13 лет

Срок реализации: 2 года

Авторы-составители:

Ерина Наталья Ивановна,

педагог дополнительного образования,

Железцова Татьяна Владимировна,

методист

г.о.г. Кулебаки, 2023 г.

I. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Основы графического дизайна» имеет художественную направленность и ориентирована на приобщение школьников к основам дизайна разработана с целью реализации на создаваемых новых местах дополнительного образования детей в рамках федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование».

Программа «Основы графического дизайна» рассчитана на разный контингент учащихся и разработана с учетом современных требований, на основе

Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в действующей редакции), Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Зарегистрировано в Минюсте России 26.09.2022 N 70226), Распоряжения правительства РФ от 04.09.2014 года №1726-р (ред. От 30.03.2020 года) о «Концепции развития дополнительного образования детей», Постановления Главного государственного санитарного врача РФ 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», устава и нормативно-локальных актов МБУ ДО «КЦДТТ», а также запросов детей и их родителей.

Актуальность программы обусловлена тем, что в настоящее время современный мир профессий предъявляет к подрастающему поколению высокие требования и ставит перед образованием серьезные задачи, которые успешно решаются при помощи профориентации. Всё больше современных детей и родителей выбирают графический дизайн как область творческого развития и профессионального самоопределения. Умение эффективно использовать компьютерную технику и графические программы, оперативно и качественно работать с графической информацией, привлекая для этого современные средства и методы, является непременным условием успешной работы современного дизайнера.

Графический дизайнер - это специалист, который занимается оформлением окружающей среды средствами графики. Профессия «графический дизайнер» входит в ТОП-10 востребованных современных профессий на рынке труда и является популярной среди подрастающего поколения. На сегодняшний день самыми актуальными направлениями графического дизайна являются: брендинг и маркетинговый дизайн, которые востребованы в социуме и стремительно развиваются.

Новизна программы состоит в следующем:

- предоставляет возможность ознакомиться с современными, графическими программами и редакторами как способами реализации авторского творческого проекта;
- позволяет ознакомиться с брендингом и ребрендингом как

актуальными профессиональными направлениями графического дизайна;

- помогает обучающемуся в течение короткого промежутка времени сделать осознанный выбор дальнейшего творческого развития в области дизайна.

Педагогическая целесообразность. В процессе обучения у обучающихся формируется дизайнерское мышление, которое включает в себя следующие параметры: конструктивность, целесообразность, вариативность, гибкость; чувство стиля и стилевой гармонии. Формирование дизайнерского мышления в цельном виде и на соответствующем уровне может быть наиболее успешно реализовано именно в рамках предметно-практической деятельности.

Применение активных методов обучения, таких как: эвристические ситуации, проблемное обучения и метод проектов, обеспечивает не только высокую познавательную активность разновозрастных обучающихся, но и стимулирует мотивацию дальнейшего творческого развития.

А также способствует формированию усидчивости, сфокусированности и понимания поставленных перед художником задач, дети получают более углубленные знания о создании окружающей их информационно-визуальной среды, научатся применять полученные навыки в процессе обучения в школах, ВУЗах, а также при устройстве на работу в дальнейшей перспективе.

Отличительные особенности программы:

- программа построена в соответствии с требованиями современного общества к образованию: обеспечение самоопределения личности, создание условий развития мотивации ребенка к познанию и творчеству, создание условий для его самореализации, оказание помощи найти свое место в современном информационном мире;
- ориентация содержания программы на современные требования к профессии «Графический дизайнер»;
- применение принципов витагенного и креативного обучения.

Уровень программы: ознакомительный.

Адресат программы: Обучение по программе ведется в разновозрастных группах, которые комплектуются из обучающихся 10-13 лет.

Группы формируются в соответствии с локальными актами образовательного учреждения.

Цель программы: развитие творческих способностей обучающихся в процессе ознакомления с техническими и художественными основами графического дизайна.

Задачи программы:

Предметные:

- познакомить учащихся с областью применения графического дизайна в современном мире;
- познакомить с современными графическими программами и редакторами;

- формировать проектные навыки работы в графическом дизайне, умение создавать «графический дизайнерский продукт»;
- формирование IT компетенций;
- способствовать развитию образного ассоциативного мышления, конструктивного видения, умения средствами графики и цвета передавать объем, форму, фактуру, взаимосвязь предметов в пространстве.

Личностные:

- развивать художественное восприятие, умение оценивать графические материалы;
- расширить творческий кругозор.

Метапредметные:

- формировать общую культуру, художественный и эстетический вкус;
- содействовать развитию лидерских качеств, способности работать в команде;
- воспитывать чувство удовлетворения от творческого процесса и результата;
- формировать позитивную самооценку творческих возможностей.

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

Срок реализации дополнительной общеобразовательной программы «Основы графического дизайна»: рассчитана на 2 года обучения.

Объем программы:

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы, составляет 288 часов, 144 часа (первый год обучения), 144 часа (второй год обучения).

Наполняемость группы: количество обучающихся в группе не более 12.

Группы на второй год обучения формируются из учащихся, прошедших курс первого года обучения.

Группы формируются в соответствии с локальными актами образовательного учреждения.

Предусмотрено также индивидуальное обучение.

Режим занятий :

Для групп предусмотрены занятия:

- занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

Формы организации занятий:

Занятия могут проходить с применением дистанционных образовательных технологий, например, посредством специальных программ, записи лекций, социальных сетей, мессенджеров. Такая

двухсторонняя форма коммуникации позволяет учащимся, не имеющим возможности посещать все занятия в силу различных обстоятельств, получить доступ к изучению программы через сервисы Google (документы, формы), Видеохостинг.

В процессе реализации программы формы используются самые разнообразные. Это могут быть формы развивающего занятия, комбинированного, практического занятия, мини-исследования, проекта. А также, игра, викторина, самостоятельная работа, наблюдение, конкурс.

Этапы реализации программы.

Первый год обучения в основном направлен на освоение и познание азов графического дизайна, основные принципы дизайна, научиться создавать элементарные бренд-буки в графических редакторах, освоить азы работы в проектировочных программах.

Второй год обучения.

Реализуются более сложные задачи. Работают с компьютерной графикой в программе Adobe Photoshop, создают более сложные проекты. Осваивают программы Gravit Designer и Adobe InDesign, GIMP. Создают дизайнерские документы и проекты в программах Gravit Designer и Adobe InDesign, GIMP. Выполняются творческие проекты на конкурсы.

Планируемые результаты первого года обучения.

По итогам обучения по программе у учащихся предполагается формирование самостоятельного творческого мышления, которое поможет им на пути к успеху не только в области графического дизайна, но и в других областях деятельности, а также повышение творческой активности, проявление инициативы и любознательности, творческой самореализации в техническом творчестве.

Предметные результаты:

- Понимание областей применения графического дизайна в современном мире;
- Освоение графических программ и редакторов: Adobe Photoshop, Corel DRAW, Figma, Renga. Ознакомление с дизайнерскими возможностями программ Microsoft Word и Power Point;
- применение проектных навыков в графическом дизайне;
- Умение пользоваться информационными источниками,
- Развитое образное ассоциативное мышление, умение владеть средствами графики и цвета.

Личностные результаты:

- Способен к художественному восприятию;
- Умеет оценивать графические материалы;
- Расширен творческий кругозор.

Метапредметные результаты:

- Сформированы художественный и эстетический вкус;

- Развиты лидерские качества и способность работать в команде;
- Сформирована позитивная самооценка творческих возможностей.

Способы определения результативности:

Методы определения результативности обучения: беседа, опрос, практические задания, тестирование, открытое занятие, выполнение и защита проекта.

Планируемые результаты второго года обучения.

По итогам обучения по программе у учащихся предполагается формирование самостоятельного творческого мышления, которое поможет им на пути к успеху не только в области графического дизайна, но и в других областях деятельности, а также повышение творческой активности, проявление инициативы и любознательности, творческой самореализации в техническом творчестве.

Предметные результаты:

- знания об особенностях профессиональной деятельности дизайнера;
- Освоение графических программ, GIMP, Gravit Designer, Adobe InDesign;
- знание о средствах и методах составления композиции;
- умение пользоваться информационными источниками;
- развитое образное ассоциативное мышление, умение владеть средствами графики и цвета;
- умение создавать сложные комбинированные изображения применение проектных навыков в графическом дизайне

Личностные результаты:

- нравственно-этическая ориентация.
- смыслообразование в учебной деятельности.

Метапредметные результаты:

- умение разъяснять и аргументировать высказывания.
- умение ставить цели и решать задачи.

Способы определения результативности:

Методы определения результативности обучения: беседа, опрос, практические задания, тестирование, открытое занятие, выполнение и защита проекта.

2.Учебный план

Модуль	Год обучения	Количество часов			Форма аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	1 год обучения	144	35	109	Опрос, практическое задание.
2	2 год обучения	144	32	112	Опрос, практическое задание.
	ИТОГО	288	67	221	

I год обучения

№ п/п	Наименование тем и разделов	Количество часов			Форма занятий	Форма аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика		
1	Вводное занятие. Введение в образовательную программу. Входящая диагностика. Инструктаж по технике безопасности.	2	1	1	Комбинированное занятие.	Педагогическое наблюдение, опрос.
2	Основы графического дизайна и композиции.	8	4	4	Комбинированное, практическое, развивающее, игра.	Педагогическое наблюдение, тестовые задания.
3	Теория. Брендинг и ребрендинг . Создание скетчей.	10	4	6	Комбинированное, практическое, развивающее, игра.	Педагогическое наблюдение, выставка.
4	Ознакомление с программой Figma.	12	4	8	Практическое, комбинированное, развивающее.	Педагогическое наблюдение, проверочное задание.
5	Ознакомление с программой CorelDRAW.	8	4	4	Комбинированное, практическое занятие.	Педагогическое наблюдение, проверочное задание.
6	Ознакомление с программой Adobe Photoshop. Выполнение тестовых заданий. Растровая графика.	20	2	18	Практическое, комбинированное, развивающее.	Педагогическое наблюдение, проверочное задание.
7	Выполнение практических заданий по брендингу, ребрендингу в программе Figma.	26	6	20	Практическое, комбинированное, развивающее.	Педагогическое наблюдение, защита проектов.

8	Ознакомление с программой Renga.	8	4	4	Комбинированное, практическое занятие.	Проверочное задание.
9	Проектная деятельность. Выполнение проекта здания в программе Renga.	46	4	42	Практическое, комбинированное, развивающее.	Педагогическое наблюдение, защита проектов.
10	Итоговое занятие. Анализ работы за год.	4	2	2	Комбинированное, практическое, развивающее, игра.	Викторина. Итоговая выставка работ.
ИТОГО :		144	35	109		

2 год обучения

№ п\п	Наименование тем и разделов	Количество часов			Форма занятий	Форма аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика		
1	Вводное занятие. Знакомство с программой второго года обучения. Инструктаж по правилам техники безопасности. Опрос.	2	1	1	Комбинированное занятие.	Педагогическое наблюдение, опрос.
2	Основы графического дизайна. Повторение материала первого года обучения.	8	4	4	Комбинированное, практическое, развивающее, игра.	Педагогическое наблюдение, тестовые задания.
3	Графические возможности программы Gravit Designer.	10	4	6	Комбинированное, практическое, развивающее, игра.	Педагогическое наблюдение, выставка.

4	Дизайнерские возможности программы Adobe InDesign.	12	3	9	Практическое, комбинированное, развивающее.	Педагогическое наблюдение, проверочное задание.
5	Принципы построения композиции	8	4	4	Комбинированное, практическое занятие.	Педагогическое наблюдение, проверочное задание.
6	Визуальная айдентика. Дизайн в рекламе. Motion Design	20	2	18	Практическое, комбинированное, развивающее.	Педагогическое наблюдение, проверочное задание.
7	Создание персонажа в программе Photoshop.	26	4	22	Практическое, комбинированное, развивающее.	Педагогическое наблюдение, защита проектов.
8	Создание рекламного плаката в программе GIMP.	8	4	4	Комбинированное, практическое занятие.	Проверочное задание.
9	Создание учебного плаката. Макет театральной афиши. Макет социального плаката. Работа в графических редакторах.	46	4	42	Практическое, комбинированное, развивающее.	Педагогическое наблюдение, защита проектов.
10	Итоговое занятие. Анализ работы за год.	4	2	2	Комбинированное, практическое, развивающее, игра.	Викторина. Итоговая выставка работ.
	ИТОГО :	144	32	112		

3. Содержание программы Первый год обучения.

1. Вводное занятие.

Введение в образовательную программу. Входящая диагностика. Инструктаж по технике безопасности.

Подведение итогов: педагогическое наблюдение, опрос.

2. Основы графического дизайна и композиции.

Цель графического дизайна. Задачи графического дизайна. Композиция (линейно-ленточная, центрическая, плоскостная, объемная, комбинированная) и колористика. Психология цвета.

Практическая работа: работа с графическим образцом над ошибками. Индивидуальная работа с обучающимися. Разбор положительных и отрицательных примеров графического дизайна.

Подведение итогов: педагогическое наблюдение, тестовые задания.

3. Теория. Брендинг и ребрендинг. Создание скетчей.

Понятие, цели и задачи брендинга. История развития и этапы брендинга. Бренд-имидж. Комплект документов бренда (бренд-бук, гайдлайн). Логотип.

Практическая работа: создание своего бренда. Создание логотипа. Создание скетчей.

Подведение итогов: педагогическое наблюдение. Выставка.

4. Ознакомление с программой Figma.

Начало работы в Figma. Стили в проектах. Выбор элементов. Размеры элементов и расстояния между ними. Экспорт элементов дизайна. Примечание о «горячих» клавишах. Переходы и анимация. Общение и обсуждение проекта.

Практическая работа: повместная работа над дизайном. Создание проекта в программе Figma.

Подведение итогов: педагогическое наблюдение, проверочное задание.

5. Ознакомление с программой CorelDRAW.

Ознакомление с интерфейсом программы. Панель инструментов. Панель свойств. Настройки программы. Диалоговое окно Options. Методы построения рисунков в программе CorelDRAW.

Практическая работа: построение рисунков в программе CorelDRAW.

Подведение итогов: педагогическое наблюдение, проверочное задание.

6. Ознакомление с программой Adobe Photoshop.

Ознакомление с интерфейсом программы. Панель инструментов. Взаимодействие со слоями. Корректирование изображения. Работа с фильтрами. Добавление текста. Работа с 3D. Работа с анимацией. Добавление плагинов и расширений. Рабочие области. Настройка автоматического сохранения.

Практическая работа: выполнение тестовых заданий.

Подведение итогов: педагогическое наблюдение, проверочное задание.

7. Выполнение практических заданий по брендингу, ребрендингу в программе Figma.

Введение в проектную деятельность. Ознакомление с образцами проектов. Дизайн рекламы. Понятие нейминг в графическом дизайне. Понятие редизайн.

Практическая работа: разработка и создание скетчей в программе Figma. Разработка и создание оригинального имени бренда в программе Figma. Разработка и создание бренд-буков в программе Figma. Разработка и создание

дизайна упаковки в программе Figma. Разработка презентационных и сувенирных материалов в программе Figma. Выполнение проектов в программе Figma. Презентация проектов в форме защиты проектов в программе Figma.

Подведение итогов: педагогическое наблюдение, защита проектов.

8. Ознакомление с программой Renga.

Ознакомление с интерфейсом программы. Запуск программы Renga. Знакомство с инструментальными панелями программы Renga. Знакомство со способами построения, свойствами программы.

Практическая работа: выполнение тестовых заданий

Подведение итогов: проверочное задание.

9. Проектная деятельность. Выполнение проекта здания в программе Renga. Защита проектов.

Ознакомление с интерфейсом программы. Запуск программы Renga. Понятие архитектурно-строительное проектирование. Знакомство с 3D Видом. Знакомство с трехмерными моделями зданий. Понятие чертеж. Понятие планы уровней. Понятие сборка. Понятие разрез. Понятие фасад. Понятие трубопроводные, воздухопроводные, электрические системы. Знакомство с ГОСТами, СНиПами в строительной деятельности. Алгоритм работы над проектом.

Практическая работа: выполнение проекта здания в программе Renga. Защита проектов.

Подведение итогов: педагогическое наблюдение, защита проектов.

10. Итоговое занятие. Анализ работы на год.

Анализ работы на год. Определение дальнейшей стратегии развития в области графического дизайна.

Практическая работа: выполнение творческого проекта по своему замыслу.

Подведение итогов: викторина. Итоговая выставка работ.

Содержание программы Второй год обучения.

1. Вводное занятие.

Знакомство с программой второго года обучения. Инструктаж по правилам техники безопасности. Опрос..

Подведение итогов: педагогическое наблюдение, опрос.

2. Основы графического дизайна. Повторение материала первого года обучения.

Основы графического дизайна. Повторение материала первого года обучения. Композиция. Брендинг, ребрендинг. Работа в графических редакторах.

Практическая работа: работа с графическим образцом над ошибками. Индивидуальная работа с обучающимися.

Подведение итогов: педагогическое наблюдение, тестовые задания.

3. Графические возможности программы Gravit Designer.

Знакомство с программой Gravit Designer. Создание дизайнерской иллюстрации в Gravit Designer. Создание нового проекта в программе и графических объектов в нём. Использование режима сетки, добавление сторонних изображений в монтажную область. Центрирование и регулировка размеров

частей изображения. Использование заливки, работа со слоями. Добавление текста, работа со шрифтами.

Практическая работа: создание презентации в программе Gravit Designer

Подведение итогов: презентация проектов.

4. Программа Adobe InDesign

Создание обложки журнала в Adobe InDesign. Знакомство с программой. Подбор мультимедийных материалов для проекта. Создание нового файла в программе. Выбор параметров страниц обложки. Задание ширины, длины, ориентации и т.д. Добавление новых страниц в документ. Выбор дизайна обложки. Добавление графических материалов. Работа со слоями. Выбор шрифтов и добавление текста. Сохранение готового документа для печати.

Практическая работа: создание проекта в программе Adobe InDesign.

Подведение итогов: педагогическое наблюдение. Обсуждение работ.

5. Принципы построения композиции.

Композиция. Основные средства композиции. Принципы построения композиции. Правило золотого сечения. Композиционный центр. Правило трех третей. Динамика и статика в изображении, движение, ритм. Достижение равновесия. Средства композиции. Контраст. Нюанс. Тождество. Симметрия. Асимметрия. Ритм. Модульность. Пропорциональность. Масштабность.

Практическая работа: лекция. Практические задания по темам. Работа в графических редакторах.

Подведение итогов: педагогическое наблюдение. Опрос.

6. Визуальная айдентика. Дизайн в рекламе. Motion Design.

Дизайн в рекламе. Бренд-дизайн. Создание визуальной айдентики – фирменного стиля, логотипа, брендбука. Упаковка. Внешний вид продукта – один из основных инструментов маркетинга. Рекламная полиграфия. Реклама на брошюрах, листовках, визитках и других бумажных материалах. Иллюстрация. Создание художественных изображений, решающих маркетинговые задачи. Используются для оформления упаковок, полиграфии, наружной рекламы. Часто дизайнер работает вместе с художником-иллюстратором. Motion Design. Видеоролики, анимированные изображения, GIF, презентации, Дизайн среды. Вывески, объявления, плакаты и баннеры.

Практическая работа: работа по замыслу в графических редакторах.

Подведение итогов: педагогическое наблюдение. Обсуждение работ.

7. Создание персонажа в программе Photoshop.

Введение в тему персонажного рисования. Подбор референсов и материалов. Создание наброска на основании референсов и предпочтений. Расстановка по слоям всего и настройка рабочей области. Создание и работа с контуром рисунка. Работа с цветом и покраска персонажа. Рисуем свет и тени для придания объема персонажу. Финальная обработка.

Практическая работа: беседа. Работа с графическим редактором.

Подведение итогов: педагогическое наблюдение. Обсуждение работ.

8. Создание рекламного плаката в программе GIMP.

Создание нового проекта. Обсуждение замысла. Добавление изображений. Выбор шрифтов. Выбор дизайна. Работа с деталями.

Практическая работа: беседа. Работа с графическим редактором.

Подведение итогов: педагогическое наблюдение. Обсуждение работ.

9. Создание учебного интерактивного плаката. Макет театральной афиши. Макет социального плаката. Работа в освоенных графических редакторах.

Выбор темы учебного плаката. Определение целей и задач. Разработка слайда – «заставки» интерактивного плаката. Подбор нужных мультимедийных материалов. Оптимизация интерактивного плаката. Выбор темы афиши. Определение задач. Разработка дизайна афиши. Создание макета социального плаката. Необходимость однозначного толкования образа. Выбор темы. Лаконичность. Соотношение изображения и текста.

Практическая работа:

Беседа. Выполнение практических работ в графических программах.

Подведение итогов: подведение итогов. Защита проектов.

10. Итоговое занятие. Анализ работы на год.

Анализ работы на год. Определение дальнейшей стратегии развития в области графического дизайна.

Практическая работа: выполнение творческого проекта по своему замыслу.

Подведение итогов: викторина. Итоговая выставка работ.

4. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Основы графического дизайна»
педагог **Ерина Н. И.**


Год обучения	Сентябрь							Октябрь							Ноябрь							Декабрь							Январь							Февраль							Март							Апрель							Май							Июнь							Июль							Август							Всего учебных часов/недель
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52																																	
1 год обучения 1 группа		2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4																														
2 год обучения 1 группа	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4																														


Условные обозначения:

 Аттестация учащихся

 Ведение занятий по расписанию

 Каникулярный период

 Общая нагрузка в часах в неделю

 - Комплектование учебных групп

5. Форма контроля, аттестации

В ходе реализации программы ведется систематический учет знаний и умений учащихся, их личностное развитие. Для оценки результативности применяется аттестация (входящая диагностика, промежуточная аттестация) и текущий контроль.

Входящая диагностика проводится в начале первого года обучения (сентябрь) с целью выявления у ребят склонностей, интересов, ожиданий от программы, имеющихся у них знаний, умений и опыта деятельности по данному направлению деятельности.

Текущий контроль – систематическая проверка учебных достижений, проводимая педагогом в ходе осуществления образовательной деятельности в соответствии с образовательной программой.

Промежуточная аттестация – это оценка качества усвоения обучающимися содержания конкретной общеобразовательной программы по итогам учебного периода (определенного этапа обучения-модуля программы).

Если обучающийся в течение учебного года добивается успехов на мероприятиях (соревнованиях, конкурсах, фестивалях и др.) различного уровня, то он считается аттестованным и освобождается от процедуры промежуточной аттестации.

Формы аттестации и контроля: опрос, собеседование, наблюдение, специально подготовленные задания, стендовый осмотр, соревнования, а также участие в мероприятиях, конкурсах разного уровня и другие на усмотрение педагога. Также отслеживается творческий рост каждого ребенка. Заполняются карточки «Учет творческого роста, результатов обучения и личностного развития учащихся».

Результаты освоения программы определяются по трем уровням.

6.Оценочный материал

Критерии уровней сформированности образовательной деятельности учащихся.

- **Высокий уровень** – учащийся освоил практически весь объем знаний и овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период. Способен самостоятельно организовать рабочее место, соблюдает правила техники безопасности в течение работы, аккуратно оформляет работу. Терпелив, активен, постоянно проявляет интерес к творчеству.
- **Средний уровень** - учащийся освоил половину объема знаний и овладел половиной умений и навыков, предусмотренных программой за конкретный период, выполняет задания на основе образца. Ему необходимо побуждение извне для приобщения к делам Центра.
- **Низкий уровень** - учащийся освоил менее половины объема знаний и овладел менее половины умений и навыков, чем предусмотрено программой за конкретный период, в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания педагога.

Программное обеспечение предполагает собственную систему оценки. Педагог ведет оценку с использованием таблиц мониторингов «Показатели успешности освоения образовательной программы» и «Показатели успешности личностного роста» (приложение), содержание которого определяется дополнительной общеобразовательной программой.

Протокол промежуточной аттестации

Дата проведения _____ педагог _____

Название творческого объединения (№ группы, год обучения)

Всего учащихся _____, присутствуют _____, отсутствуют _____

Результаты:

	Кол-во учащихся в группе	% от общего кол-ва учащихся в группе
Всего детей		
Высокий уровень		
Средний уровень		
Низкий уровень		

Вывод: _____

Какая помощь необходима:

**Критерии оценки показателей обучающихся по образовательной программе “Основы графического дизайна”
Оцениваемые параметры и критерии обученности**

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Рекомендуемые формы и методы диагностики
I. Теоретическая подготовка учащихся			
1.1. Теоретические знания по основным разделам программы	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	<ul style="list-style-type: none"> - высокий уровень (учащийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренный программой за конкретный период); - средний уровень (учащийся освоил половину объема знаний, предусмотренного программой за конкретный период): - низкий уровень (учащийся освоил менее половины объема знаний, чем предусмотрено программой за конкретный период). 	наблюдение, тестирование, контрольный опрос и др.
1.2. Владение специальной терминологией.	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	<ul style="list-style-type: none"> - высокий уровень (учащийся специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием); - средний уровень (учащийся сочетает специальную терминологию с бытовой): - низкий уровень (учащийся избегает употребления специальных терминов). 	собеседование и др.
II. Практическая подготовка учащихся			
2.1 Практические умения и навыки, предусмотренные программой	Соответствие теоретических знаний практическим требованиям	<ul style="list-style-type: none"> - высокий уровень (учащийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период); - средний уровень (учащийся овладел половиной умений и навыков, предусмотренных программой за конкретный период): - низкий уровень (учащийся овладел менее половины умений и навыков, чем предусмотрено программой за конкретный период). 	контрольное, практическое задание
2.2 Владение специальным оборудованием	Отсутствие затруднений в использовании	<ul style="list-style-type: none"> - высокий уровень (учащийся работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых затруднений); - средний уровень (учащийся работает с оборудованием с помощью) 	контрольное, практическое задание

	специального оборудования и оснащения	педагога): - низкий уровень (учащийся испытывает серьезные затруднения в работе с оборудованием).	
2.3 Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	- высокий уровень (учащийся выполняет практические задания с элементами творчества); - средний уровень (учащийся выполняет задания на основе образца); - низкий уровень (учащийся в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания).	контрольное, практическое задание
III. Общеучебные умения и навыки			
3.1 Учебно-организационные умения и навыки	Самостоятельность в организации рабочего места, навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности, аккуратность и ответственность в работе	- высокий уровень (учащийся самостоятельно организует рабочее место, соблюдает правила безопасности, аккуратен и ответственен к своей работе); - средний уровень (учащийся с помощью педагога организует рабочее место, не всегда соблюдает правила безопасности, бывает неаккуратен и не ответственен к своей работе); - низкий уровень (учащийся испытывает серьезные затруднения при организации рабочего места, соблюдении правил безопасности, часто неаккуратен и не ответственен к своей работе, нуждается в помощи и контроле со стороны педагога).	наблюдение
3.2 Учебно-интеллектуальные умения	Самостоятельность в подборе и анализе литературы, в пользовании компьютерными источниками информации, в учебно-исследовательской работе.	- высокий уровень (учащийся самостоятельно работает с литературой, с компьютерными источниками информации, занимается учебно-исследовательской деятельностью); - средний уровень (учащийся с помощью педагога работает с литературой, с компьютерными источниками информации, занимается учебно-исследовательской деятельностью); - низкий уровень (учащийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, с компьютерными источниками информации, занятии учебно-исследовательской деятельностью, нуждается в постоянной помощи и контроле со стороны педагога).	наблюдение
3.3 Учебно-коммуникативные умения	Адекватность восприятия информации, идущей	- высокий уровень (учащийся адекватно воспринимает информацию от педагога, умеет применять полученные знания на практике, а также вести полемику, доказывая свою точку зрения);	наблюдение

	от педагога, свобода владения и подача учащимися подготовленной информации, умение самостоятельно вести полемику и участвовать в дискуссии.	<ul style="list-style-type: none"> - <i>средний уровень</i> (учащийся не всегда адекватно воспринимает информацию от педагога, часто умеет применять полученные знания на практике, иногда вести полемику, доказывая свою точку зрения); - <i>низкий уровень</i> (учащийся неадекватно воспринимает информацию от педагога, не умеет применять полученные знания на практике, а также вести полемику, доказывая свою точку зрения, нуждается в помощи и контроле со стороны педагога). 	
--	---	--	--

МОНИТОРИНГ «ПОКАЗАТЕЛИ УСПЕШНОСТИ ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ УЧАЩЕГОСЯ»

Оцениваемые параметры и критерии

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Методы диагностики
I. Организационно-волевые качества			
1.1. Терпение	Способность преодолевать трудности	<ul style="list-style-type: none"> - <i>высокий уровень</i> (терпения хватает на все занятия); - <i>средний уровень</i> (терпения хватает больше, чем на половину занятия); - <i>низкий уровень</i> (терпения хватает менее, чем на половину занятия). 	наблюдение
1.2. Воля	Способность побуждать себя к активным действиям	<ul style="list-style-type: none"> - <i>высокий уровень</i> (волевые усилия ребенка побуждаются им самим); - <i>средний уровень</i> (волевые усилия ребенка побуждаются иногда им самим); - <i>низкий уровень</i> (волевые усилия ребенка побуждаются извне). 	наблюдение
1.3. Самоконтроль	Умение контролировать свои поступки (приводить к должному свои действия)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>высокий уровень</i> (ребенок постоянно контролирует себя сам); - <i>средний уровень</i> (ребенок периодически контролирует себя сам); - <i>низкий уровень</i> (ребенок постоянно находится под воздействием контроля извне). 	наблюдение

II. Ориентационные качества			
2.1 Самооценка	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	- высокий уровень (нормальная); - средний уровень (заниженная); - низкий уровень (завышенная).	контрольное, практическое задание, опрос
2.2 Интерес к занятиям в детском объединении	Осознанное участие в освоении образовательной программы	- высокий уровень (интерес всегда поддерживается самим ребенком); - средний уровень (интерес периодически поддерживается самим ребенком); - низкий уровень (интерес к занятиям продиктован ребенку извне).	опрос, наблюдение
III. Поведенческие качества			
3.1 Конфликтность (отношение ребенка к столкновению интересов, спору, в процессе взаимодействия)	Способность занять определенную позицию в конфликтной ситуации.	- высокий уровень (учащийся пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты); - средний уровень (учащийся сам в конфликтах не участвует, старается их избежать); - низкий уровень (учащийся периодически провоцирует конфликты).	наблюдение, метод незаконченного предложения
3.2 Тип сотрудничества (отношение ребенка к общим делам детского объединения)	Умение воспринимать общие дела как свои собственные.	- высокий уровень (учащийся инициативен в общих делах); - средний уровень (учащийся участвует при побуждении извне); - низкий уровень (учащийся избегает участия в общих делах).	наблюдение

7. Методическое обеспечение первого года обучения.

№	Раздел или тема программы	Формы занятий	Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
1	Вводное занятие. Введение в образовательную программу. Входящая диагностика. Инструктаж по технике безопасности.	Комбинированное занятие.	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный.	Наглядные пособия, модели, плакаты по Т.Б. видеозаписи.	Интерактивная панель, ноутбук, акустическая система.	Педагогическое наблюдение, опрос.
2	Основы графического дизайна. Повторение материала первого года обучения.	Комбинированное, практическое, развивающее, игра.	Словесный, наглядный, практический, частично-поисковые, исследовательские.	Научная и специальная литература, видеоматериал.	Интерактивная панель, ноутбук с установленными программами, акустическая система, графический планшет, ручка для графического дизайна.	Педагогическое наблюдение, тестовые задания.

3	Теория. Брендинг и ребрендинг . Создание скетчей.	Комбинированное , практическое, развивающее, игра.	Словесный, наглядный, практический, частично-поисковые, исследовательские.	Научная и специальная литература, видеозаписи, плакаты, примеры работ.	Интерактивная панель, ноутбук с установленными программами, акустическая система, графический планшет, ручка для графического дизайна.	Педагогическое наблюдение, выставка.
4	Ознакомлени е с программой Figma.	Практическое, комбинированное, развивающее.	Словесный, наглядный, практический, частично-поисковые, исследовательские, эвристические ситуации, проблемное обучения и метод проектов.	Научная и специальная литература, стенды, плакаты, видеозаписи.	Интерактивная панель, ноутбук с установленными программами, акустическая система, графический планшет, ручка для графического дизайна.	Педагогическое наблюдение, проверочное задание.
5	Ознакомлени е с программой CorelDRAW.	Комбинированное , практическое занятие.	Словесный, наглядный, практический, частично-поисковые, исследовательские, эвристические ситуации, проблемное обучения и метод проектов.	Научная и специальная литература, видеозаписи стенды, примеры работ.	Интерактивная панель, ноутбук с установленными программами, акустическая система, графический планшет, ручка для графического дизайна.	Педагогическое наблюдение, проверочное задание.

6	Ознакомление с программой Adobe Photoshop. Выполнение тестовых заданий. Растровая графика.	Практическое, комбинированное, развивающее.	Словесный, наглядный, практический, частично-поисковые, исследовательские, эвристические ситуации, проблемное обучения и метод проектов.	Научная и специальная литература, видеозаписи, плакаты, примеры работ.	Интерактивная панель, ноутбук с установленными программами, акустическая система, графический планшет, ручка для графического дизайна.	Педагогическое наблюдение, проверочное задание.
7	Выполнение практических заданий по брендингу, ребрендингу в программе Figma.	Практическое, комбинированное, развивающее.	Словесный, наглядный, практический, частично-поисковые, исследовательские, эвристические ситуации, проблемное обучения и метод проектов.	Научная и специальная литература, видеозаписи, плакаты, примеры работ, фотографии, мультимедийные материалы.	Интерактивная панель, ноутбук с установленными программами, акустическая система, графический планшет, ручка для графического дизайна.	Педагогическое наблюдение, защита проектов.
8	Ознакомление с программой Renga.	Комбинированное, практическое занятие.	Словесный, наглядный, практический, частично-поисковые, исследовательские, эвристические ситуации, проблемное обучения и метод проектов.	Научная и специальная литература, видеозаписи, стенды, примеры работ.	Интерактивная панель, ноутбук с установленными программами, акустическая система, графический планшет, ручка для графического дизайна.	Проверочное задание.

9	Проектная деятельность. Выполнение проекта здания в программе Renga.	Практическое, комбинированное, развивающее.	Словесный, наглядный, практический, частично-поисковые, исследовательские, эвристические ситуации, проблемное обучения и метод проектов.	Научная и специальная литература, видеозаписи, плакаты, примеры работ, фотографии, мультимедийные материалы.	Интерактивная панель, ноутбук с установленными программами, акустическая система, графический планшет, ручка для графического дизайна.	Педагогическое наблюдение, защита проектов.
10	Итоговое занятие. Анализ работы за год.	Комбинированное, практическое, развивающее, игра.	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный.	Научная и специальная литература, стенды, плакаты, видеозаписи.	Интерактивная панель, ноутбук с установленными программами, акустическая система, графический планшет, ручка для графического дизайна.	Викторина. Итоговая выставка работ.

Методическое обеспечение второго года обучения.

№	Раздел или тема программы	Формы занятий	Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
1	Вводное занятие. Введение в	Комбинированное занятие.	Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный.	Наглядные пособия, модели, плакаты	Интерактивная панель, ноутбук, акустическая	Педагогическое наблюдение, опрос.

	образовательную программу. Входящая диагностика. Инструктаж по технике безопасности.			по Т.Б. видеозаписи.	система.	
2	Основы графического дизайна. Повторение материала первого года обучения.	Комбинированное, практическое, развивающее.	Словесный, наглядный, практический, частично-поисковые, исследовательские.	Научная и специальная литература, видеоматериал.	Интерактивная панель, ноутбук с установленными программами, акустическая система, графический планшет, ручка для графического дизайна.	Педагогическое наблюдение, тестовые задания.
3	Графические возможности программы Gravit Designer.	Комбинированно, практическое, развивающее, игра.	Словесный, наглядный, практический, частично-поисковые, исследовательские.	Научная и специальная литература, плакаты, примеры работ.	Интерактивная панель, ноутбук с установленными программами, акустическая система, графический планшет, ручка для графического дизайна.	Педагогическое наблюдение, выставка.

4	Дизайнерские возможности программы Adobe InDesign.	Практическое, комбинированное, развивающее.	Словесный, наглядный, практический, частично-поисковые, исследовательские, эвристические ситуации, проблемное обучения и метод проектов.	Научная и специальная литература, стенды, плакаты, видеозаписи.	Интерактивная панель, ноутбук с установленными программами, акустическая система, графический планшет, ручка для графического дизайна.	Педагогическое наблюдение, проверочное задание.
5	Принципы построения композиции	Комбинированное , практическое занятие.	Словесный, наглядный, практический, частично-поисковые, исследовательские, эвристические ситуации, проблемное обучения и метод проектов.	Научная и специальная литература, видеозаписи стенды, примеры работ.	Интерактивная панель, ноутбук с установленными программами, акустическая система, графический планшет, ручка для графического дизайна.	Педагогическое наблюдение, проверочное задание.
6	Визуальная айдентика. Дизайн в рекламе. Motion Design.	Практическое, комбинированное, развивающее.	Словесный, наглядный, практический, частично-поисковые, исследовательские, эвристические ситуации, проблемное обучения и метод проектов.	Научная и специальная литература, видеозаписи, плакаты, примеры работ.	Интерактивная панель, ноутбук с установленными программами, акустическая система, графический планшет, ручка для графического дизайна.	Педагогическое наблюдение, проверочное задание.

7	Создание персонажа в программе Photoshop.	Практическое, комбинированное, развивающее.	Словесный, наглядный, практический, частично-поисковые, исследовательские, эвристические ситуации, проблемное обучения и метод проектов.	Научная и специальная литература, видеозаписи, плакаты, примеры работ, фотографии, мультимедийные материалы.	Интерактивная панель, ноутбук с установленными программами, акустическая система, графический планшет, ручка для графического дизайна.	Педагогическое наблюдение, защита проектов.
8	Создание рекламного плаката в программе GIMP.	Комбинированное, практическое занятие.	Словесный, наглядный, практический, частично-поисковые, исследовательские, эвристические ситуации, проблемное обучения и метод проектов.	Научная и специальная литература, видеозаписи, стенды, примеры работ.	Интерактивная панель, ноутбук с установленными программами, акустическая система, графический планшет, ручка для графического дизайна.	Проверочное задание.
9	Работа в освоенных графических редакторах. Создание учебного плаката. Макет театральной афиши.	Практическое, комбинированное, развивающее.	Словесный, наглядный, практический, частично-поисковые, исследовательские, проблемное обучения и метод проектов.	Научная и специальная литература, видеозаписи, плакаты, примеры работ, фотографии, мультимедийные материалы.	Интерактивная панель, ноутбук с установленными программами, акустическая система, графический планшет, ручка для графического дизайна.	Педагогическое наблюдение, защита проектов.

	Макет социального плаката.					
10	Итоговое занятие. Анализ работы за год.	Комбинированное , практическое, развивающее, игра.	Словесный, наглядный, объяснительно- иллюстративный.	Научная и специальная литература, стенды, плакаты, видеозаписи.	Интерактивная панель, ноутбук с установленными программами, акустическая система, графический планшет, ручка для графического дизайна.	Викторина. Итоговая выставка работ.

Условия реализации программы

8.Кадровое обеспечение

Педагог должен соответствовать требованиям Приказа Министерства здравоохранения и социального развития РФ № 761н от 26.08.10г. «Об утверждении единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования», Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22 сентября 2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»»

9.Материально-техническое обеспечение программы

Кабинет для занятий должен быть оборудован необходимыми приспособлениями, мебелью (столами, стульями, выставочными стеллажами и шкафами, шкафами для хранения материалов), проведено хорошее освещение, установлена раковина.

Мультимедийное оборудование, компьютерное обеспечение, принтер, точка доступа в интернет используются по мере необходимости в специально оборудованном кабинете.

РЕКОМЕНДУЕМЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНОГО ОБОРУДОВАНИЯ И ИНВЕНТАРЯ

Персональные компьютеры со специализированным программным обеспечением. Программное обеспечение.

Ноутбук с ПО: ОС Windows, Microsoft Office, Антивирусное ПО, Sumatra PDF, CorelDraw, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.

Интерактивная панель,

Доска магнитно-маркерная,

Акустическая система,

Цветной принтер,

Планшет для графического дизайна,

Ручка-перо для графического дизайна,

Световой планшет,

Мольберт складной (напольный или настольный),

Планшет фанерный для мольберта,

Подиум для натюрморта,

Софит,

Линеры разной толщины,

Фломастеры,

Карандаши простые ТМ,

Акварельные карандаши,

Кисти белка,

Кисти (различные),

Резак для бумаги,

Линейки разных размеров,

Клей-карандаш,
Гуашь,
Акварель,
Пастель масляная или сухая,
Палитра,
Бумага акварельная,
Бумага для пастели различных цветов,
Бумага для черчения,
Ватман,
Бумага цветная.

В процессе работы с различными инструментами и приспособлениями педагог должен постоянно напоминать детям о правилах пользования инструментами и соблюдении правил гигиены, санитарии и техники безопасности. А также проверять готовность детей к занятию. Рабочее место каждый ребенок организует самостоятельно. Постепенно дети привыкают к тому, что на рабочем месте должны находиться только те материалы и приспособления, которые необходимы для работы. Постепенно дети приучаются к порядку и аккуратности. Если у некоторых учащихся отсутствуют необходимые материалы или инструменты, то можно выдать их из дополнительных запасов.

Методические и дидактические материалы

Для реализации общеобразовательной программы необходимо **дидактическое обеспечение:**

1. наглядные пособия, образцы изделий, изготовленные педагогом и учащимися;
2. медиа -, видео- материалы;
3. задания на развитие творчества и воображения;
4. схемы изготовления изделий, технологические карты, инструкции;
5. справочные материалы;
6. иллюстративный и информационный материал для занятий.

10.Список литературы

НОРМАТИВНАЯ ПРАВОВАЯ ДОКУМЕНТАЦИЯ

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (действующая редакция).
2. Указ Президента Российской Федерации от 21 июля 2020 г. № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».
3. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 №629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" (Зарегистрировано в Минюсте России 26.09.2022 N 70226).
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
5. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22 сентября 2021 г. № 652н "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых"
6. Письмо Министерства просвещения РФ от 19 марта 2020 г. № ГД- 39/04 «О направлении методических рекомендаций». Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.
7. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р.
8. Письмо Министерства просвещения РФ от 7 мая 2020 г. № ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий»
9. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 N 678-р <Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р> (вместе с "Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года")
10. Паспорт национального проекта «Образование», утвержденный на заседании президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. № 16).
11. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка», утвержденный президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 года № 16).

12. Письмо Министерства просвещения РФ от 1 ноября 2021 г. № АБ- 1898/06 «О направлении методических рекомендаций. Методические рекомендации по приобретению средств обучения и воспитания в целях создания новых мест в образовательных организациях различных типов для реализации дополнительных общеразвивающих программ всех направленностей в рамках региональных проектов, обеспечивающих достижение целей, показателей и результата Федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование».
13. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".
14. Распоряжение Правительства Нижегородской области от 30.10.2018 № 1135-р «О реализации мероприятий по внедрению целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей».
15. Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»
16. Методическое письмо о структуре дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы (к экспертизе в НМЭС ГБОУ ДПО НИРО)
17. Методические рекомендации по разработке (составлению) дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы ГБОУ ДПО НИРО.
18. Письмо Министерства Просвещения Российской Федерации от 31.01.2022 № ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций»: Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий
19. Устав и нормативно-локальные акты МБУ ДО «КЦДТТ».

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ

1. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс. — М.: КоЛибри, 2018. — 272 с.
2. Алексеев А. Г. Дизайн-проектирование. — М.: Юрайт, 2020. — 91 с.
3. Дуванов А. А. Рисуем на компьютере. Практикум. – С-Пб., 2016.
4. Левин А. Самоучитель работы на компьютере. – СПб.: Питер, 2016г.
5. Райтман М.А., Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс, М.:Эксмо, 2011г.
6. Тучкевич Е., Самоучитель Adobe Photoshop CS5, СПб: БХВ-Петербург, 2019 г.
7. Берман Д. Do Good Design: как дизайнеры могут изменить мир / Д. Берман.
8. — М.: Символ, 2016. — 200 с.

9. Бионика для дизайнеров: учеб. пособие для вузов / Н. В. Жданов, А. В. Скворцов, М. А. Червонная, И. А. Черныйчук. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: Юрайт, 2018. — 232 с.
10. Берман Д. Do Good Design: как дизайнеры могут изменить мир / Д. Берман.
11. — М.: Символ, 2016. — 200 с.
12. Бионика для дизайнеров: учеб. пособие для вузов / Н. В. Жданов, А. В. Скворцов, М. А. Червонная, И. А. Черныйчук. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: Юрайт, 2018. — 232 с.
13. Берман Д. Do Good Design: как дизайнеры могут изменить мир / Д. Берман.
14. — М.: Символ, 2016. — 200 с.
15. Слово дизайнеру: принципы, мнения и афоризмы всемирно известных дизайнеров / Под ред. Бейдер С. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. — 56 с.
16. Основы дизайна и композиции: современные концепции: учеб. пособие для СПО / Е. Э. Павловская [и др.] ; отв. ред. Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Юрайт, 2019. — 183 с
17. Павловская Е. Э. Графический дизайн. Выпускная квалификационная работа. — М.: Юрайт, 2020. — 228 с.
18. Павловская Е. Э. Графический дизайн. Современные концепции. — М.: Юрайт, 2020. — 120 с.
19. Павловская Е. Э. Основы дизайна и композиции: современные концепции.
20. — М.: Юрайт, 2020. — 120 с.
21. Панкина М. В. Графический дизайн. Выпускная квалификационная работа.
22. — М.: Юрайт, 2020. — 198 с.
23. Чернова А.А. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности студии профессионального самоопределения «Next-дизайн» «Графический дизайн. Стартовый уровень», 2021 - 27с
24. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под ред. А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: Юрайт, 2019. — 208 с

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ И РОДИТЕЛЕЙ

25. Триггс Т. Школа искусств. 40 уроков для юных художников и дизайнеров / Т. Триггс, Д. Фрост. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018.
26. — 320 с.
27. Уильямс Р. Дизайн. Книга для недизайнеров. Принципы оформления и типографики для начинающих / Р. Уильямс. — СПб.: Питер, 2019. — 240 с.
28. Черняева Е.В. Основы ландшафтного дизайна / Е.В. Черняева. — М.: Фитон XXI, 2018. — 120 с.

29. Чихольд Я. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера / Я. Чихольд. — М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2018. — 248 с.

30. Шевцова Г. В. Английский язык для дизайнеров (B1-B2): учеб. пособие для бакалавриата и специалитета / Г. В. Шевцова, Е. Б. Нарочная, Л. Е. Москалец; под ред. Г. В. Шевцовой. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Юрайт, 2019. — 288 с.

31. Шокорова Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация. — М.: Юрайт, 2020. — 111 с.