

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ШКОЛА Г.СЕНГИЛЕЯ  
ИМЕНИ ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА Н.Н.ВЕРБИНА**

Юридический адрес: Российская Федерация, 433380, Ульяновская область, Сенгиле-  
евский район,

г. Сенгилей, площадь имени 1 Мая, д.1

ИНН/КПП 7316004935/731601001 ОГРН 1027300932680 ОКПО 25268933

<http://sengil1.ucoz.ru/> email: [sengschool\\_1@mail.ru](mailto:sengschool_1@mail.ru), [sosh\\_buh1@mail.ru](mailto:sosh_buh1@mail.ru)

телефон: 8(84233) 2-11-84, 2-25-42, факс: 8(84233) 2-11-84

Рассмотрена и принята  
на заседании  
педагогического совета  
МОУ СШ г Сенгилея  
Протокол № 1 от  
«30» августа 2022г.

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор МОУ СШ г Сенгилея  
\_\_\_\_\_ В.М.Логинов  
Приказ № 112-О от «01» сентября  
2022г.

**КРАТКОСРОЧНАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕ-  
РАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

Технической направленности

**«Графический дизайн»**



**Адресат программы:** обучающихся 10-15 лет

Срок реализации – 1 год

Уровень: стартовый

**Автор-разработчик:**

педагог дополнительного образования

Фомина Светлана Петровна

Сенгилей, 2022 г.

## **СОДЕРЖАНИЕ**

<b>1.</b>	<b>ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА</b>	<b>3</b>
<b>1.1.</b>	<b>НОРМАТИВНО-ПРАВОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ</b>	<b>3</b>
<b>1.2.</b>	<b>ОПИСАНИЕ ПРОГРАММЫ</b>	<b>4</b>
<b>2.</b>	<b>Комплекс основных характеристик программы</b>	<b>5</b>
<b>2.1.</b>	<b>СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ</b>	<b>5</b>
<b>2.1.1.</b>	<b>Учебный план программы</b>	<b>5</b>
<b>2.1.2.</b>	<b>Содержание программы.</b>	<b>7</b>
<b>2.1.3.</b>	<b>Планируемые результаты</b>	<b>8</b>
<b>3.</b>	<b>Комплекс организационно-педагогических условий программы</b>	<b>9</b>
<b>3.1.</b>	<b>Календарный учебный график программы.</b>	<b>9</b>
<b>3.2.</b>	<b>Условия реализации программы</b>	<b>12</b>
<b>3.2.1.</b>	<b>Материально-техническое обеспечение программы</b>	<b>12</b>
<b>3.2.2.</b>	<b>Информационное обеспечение программы</b>	<b>12</b>
<b>3.2.3.</b>	<b>Кадровое обеспечение программы</b>	<b>12</b>
<b>3.3.</b>	<b>Форма итоговой аттестации</b>	<b>13</b>
<b>3.4.</b>	<b>Оценочные материалы</b>	<b>13</b>
<b>3.5.</b>	<b>Методическое обеспечение программы</b>	<b>13</b>
<b>3.6.</b>	<b>Список используемой литературы</b>	<b>17</b>
<b>4.</b>	<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 1.</b>	<b>18</b>
<b>4.1.</b>	<b>ОПИСАНИЕ УЧЕБНЫХ КЕЙСОВ И ПРОЕКТОВ, ВКЛЮЧЕННЫХ В ПРОГРАММУ.</b>	<b>18</b>
<b>5.</b>	<b>Приложение 2</b>	<b>18</b>
<b>5.1.</b>	<b>КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ УЧЕБНЫХ КЕЙСОВ.</b>	<b>18</b>

# 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа “Векторный графический редактор AdobeIllustrator” реализуется в рамках образовательного проекта «Точка Роста». Программа является программой технической направленности, разработана на основе проектно-исследовательской технологии обучения и ориентирована на профориентацию учащихся, работу с их интересами и развитие личностных компетенций школьников.

Суть данной технологии заключается в том, чтобы стимулировать интерес учащихся к определенным проблемам, решению этих проблем и умению практически применять полученные знания.

Результатом применения этой технологии является создание собственного интеллектуального продукта, предназначенного для активного применения в образовательной практике, в быту и в различных отраслях промышленности.

Технология включает в себя совокупность исследовательских, поисковых, творческих, проблемных методов обучения.

Основные направления работы по данной технологии это:

- решение проектных задач;
- проекты;
- исследовательские работы.

## 1.1. НОРМАТИВНО-ПРАВОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 26.07.2019) «Об образовании в Российской Федерации» (ст.2, ст.15, ст.16, ст.17, ст.75, ст.79)

Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года от 31.03.2022 № 678-р.

Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Приказ от 30.09.2020 № 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации 09.11.2018 №196».

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ №09–3242 от 18.11.2015г.

СП 2.4.3648–20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи.

Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденный 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

«Методические рекомендации от 20 марта 2020 года по реализации программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»

## 1.2. ОПИСАНИЕ ПРОГРАММЫ

**Направленность:** техническая.

**Уровень освоения:** стартовый

Актуальность программы:Используемая при реализации программы проектная деятельность учащихся является очень важным и эффективным механизмом формирования у школьников способности самостоятельно мыслить, добывать и применять знания, тщательно обдумывать принимаемые решения, четко планировать действия, эффективно сотрудничать в разнообразных группах. Современные педагогические исследования показывают, что проектная деятельность развивает исследовательские и творческие способности учащихся, повышает их мотивацию к получению дополнительных знаний и развивает их самостоятельную активность, активизирует процесс включения школьников в познавательную деятельность.

**Педагогическая целесообразность** реализации данной дополнительной образовательной программы заключается в создании особой развивающей среды для выявления и развития общих и творческих способностей учащихся, что может способствовать не только их приобщению к техническому творчеству, но и раскрытию лучших человеческих качеств, потомуцелесообразно применение таких форм занятий как: комбинированное занятие, лекция, практическое занятие, самостоятельная работа, защита проектов.

Программа содержит теоретическую и практическую части. Для изложения теоретической части используются такие методы, как беседы, лекции, просмотры видеороликов, презентаций. Это обусловлено тем, что поступающая детям информация лучше воспринимается через сочетание сенсорных, наглядных и вербальных потоков.

**Особенности программы:** Педагогическая целесообразность реализация данной программы позволяет приобщить детей и подростков к богатейшей истории книги, опыту издательского дела, накопленному человечеством за тысячелетия, ознакомиться с лучшими образцами в истории книжного дела, современными достижениями в области иллюстрации, техническими возможностями полиграфии. Особое внимание в программе уделяется организации проектной деятельности, когда в процессе обучения дети и подростки учатся генерировать оригинальные идеи, ставить перед собой цели и задачи, планировать процесс работы, достигать результата, используя традиционные 7 изобразительные средства и современные компьютерные технологии применять полученные навыки в различных сферах жизни. Программа «Графический дизайн» включает следующие дисциплины: основы истории и теория дизайна, проектная деятельность, материаловедение и макетирование. Приобщение ребёнка к изучению книжного наследия и его участие в создании авторских проектов делает художественную деятельность уникальным средством воспитания, обучения и развития ребенка.

**Адресат программы:** дети среднего и старшего школьного возраста (11–17 лет).Занятия проводятся в разновозрастных группах.

**Объем программы:**Программа рассчитана на 34учебных часа

**Сроки реализации программы:** 1 год

**Режим и формы занятий:** Режим занятий: 1 раза в неделю по 1 академическому часу, длительность учебного часа 40 минут.

**Рекомендуемые формы занятий:**

на этапе изучения нового материала – лекция, объяснение, рассказ, демонстрация;  
на этапе закрепления изученного материала – беседа, дискуссия, практическая работа, дидактическая или педагогическая игра;  
на этапе повторения изученного материала – наблюдение, устный контроль (опрос, игра), творческое задание;  
на этапе проверки полученных знаний – выполнение дополнительных заданий, публичное выступление с демонстрацией результатов работы.

## 2. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

### Цели и задачи программы.

**Цели программы:** Формирование навыков работы с графическими редакторами при выполнении учебных и творческих проектов.

### Задачи программы:

#### *Обучающие*

Сформировать навык работы с ПО «Adobe Illustrator».

Научить формулировать задачи проекта, основные характеристики проектного продукта,

#### *Воспитывающие:*

Формировать творческое отношение к выполняемой работе;

Воспитывать умение работать в коллективе, эффективно распределять обязанности.

#### *Развивающие:*

Развить навык командной работы над проектом.

Развивать творческую инициативу и самостоятельность;

Развивать психофизиологические качества учеников: память, внимание, способность логически мыслить, анализировать, концентрировать внимание на главном.

Развивать умения излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.

## 2.1. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 2.1.1. Учебный план программы

№	Наименование темы	Объем часов			Форма аттестации
		Всего часов	В том числе		
			Теория	Практика	
1	2	3	4	5	6
.1.	Введение: Знакомство с редакторами графики.	2	2	0	Учебный проект.
2.2.	Облачные сервисы. Общий доступ. Групповая онлайн работа.	2	1	1	
2.3.	ПО «Adobe Illustrator»	16	5	11	
2.4.	Учебный проект	12	0	11	
2.5.	Отчетная сессия	2	0	2	
	<b>Всего</b>	<b>34</b>	<b>8</b>	<b>26</b>	



## 2.1.2. Содержание программы.

Тема 1 Введение. (2 часа)

Теория: Знакомство с графическим дизайном. Колористика. Работа с цветом (Color wheel) Особенности работы с цветом в графическом и в веб-дизайне. Тренды графического дизайна. Основные навыки работы с ПК. Техника безопасности. Введение в программу. Основы типо-графики. Основы типографики для графического и веб-дизайнера. Знакомство с AdobeIllustrator. Общие сведения. Сфера применения.

Тема 2 Облачные сервисы. Общий доступ. Групповая онлайн работа. (2 часа)

Теория: Создание личных аккаунтов. Подключение к GoogleКласс и GoogleДиск.

Практика: Создание личных аккаунтов. Подключение к GoogleКласс и GoogleДиск.

Тема 5 ПО «AdobeIllustrator» (16 часов)

Теория: Интерфейс программы AdobeIllustrator или CorelDraw. Инструментарий для создания формы объекта. Размещение объектов в Adobe Illustrator или Corel Draw. Работа с текстом и шрифтом Информационная графика (диаграммы). Доработка макета. Цветовые пространства.

Работа с пиксельными изображениями в AdobeIllustrator или CorelDraw.

Практика: Выполнение тренировочных упражнений. *Учебный кейс «Создание логотипа»:* Разработка вариантов логотипа. Разработка монохромного логотипа. Разработка горизонтального логотипа. Разработка вертикального логотипа.

Тема 6 Учебный проект «Моя компания» (11 часов)

Теория: Разработка слайда и правила использования логотипа. Разработка слайда о фирменном шрифте.

Практика: Разработка вариантов логотипа. Разработка монохромного логотипа. Разработка горизонтального логотипа. Разработка вертикального логотипа.

Тема 7 Отчетная сессия (2 часа)

Теория: Выбор формата отчетной сессии. Знакомство с требованиями к отчетному выступлению.

Практика: Подготовка отчетных презентаций и выступлений. Репетиция выступлений. Защита выполненных проектов.

### 2.1.3. Планируемые результаты

Данная программа способствует формированию следующих личностных и метапредметных универсальных учебных действий:

*Личностные универсальные учебные действия:*

осознание своих творческих возможностей;

проявление познавательных мотивов;

*Регулятивные универсальные учебные действия:*

планировать совместно с педагогом свои действия в соответствии с поставленной задачей;

принимать и сохранять учебную или проектную задачу;

осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;

различать способ и результат действия;

адекватно воспринимать словесную оценку педагога;

в сотрудничестве с педагогом и другими обучающимися ставить новые учебные и проектные задачи.

*Познавательные универсальные учебные действия:*

осуществлять поиск и выделять конкретную информацию;

строить речевые высказывания в устной форме;

оформлять свою мысль в устной форме по типу рассуждения;

включаться в творческую деятельность под руководством педагога.

*Коммуникативные универсальные учебные действия:*

формулировать собственное мнение и позицию;

задавать вопросы;

допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной;

договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой, творческой деятельности.

*Характеристика ожидаемых предметных результатов:*

В результате освоения программы курса, обучающиеся могут:

Использовать для проектирования и моделирования изделия программные продукты Adobe Photoshop, «Adobe Illustrator».

Самостоятельно изготавливать изделие с заданными характеристиками.

Изготавливать изделие с заданными характеристикам

### 3. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ ПРОГРАММЫ

#### 3.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК ПРОГРАММЫ.

Количество учебных недель: 34

Количество учебных дней: 34

Продолжительность каникул:

Даты начала и окончания учебного периода: 01.09.22-30.05.23

Планируемое количество учебных групп 2.

Время начала занятий для каждой группы указано в таблице.

п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1				Лекция	2	Введение Знакомство с редакторами графики.	Кабинет №15 (точка Роста)	Беседа
2				Лекция	1	Облачные сервисы. Общий доступ. Групповая онлайн работа	Кабинет №15 (точка Роста)	Беседа
3				Лекция	1	Облачные сервисы. Общий доступ. Групповая онлайн работа	Кабинет №15 (точка Роста)	Беседа
4				Лекция Практика	1	ПО «Adobe Illustrator»	Кабинет №15 (точка Роста)	Практическая работа
5				Лекция Практика	1	ПО «Adobe Illustrator»	Кабинет №15 (точка Роста)	Практическая работа
6				Лекция Практика	1	ПО «Adobe Illustrator »	Кабинет №15 (точка Роста)	Практическая работа
7				Лекция Практика	1	ПО «Adobe Illustrator »	Кабинет №15 (точка Роста)	Практическая работа
8				Лекция Практика	1	ПО «Adobe Illustrator »	Кабинет №15 (точка Роста)	Практическая работа
9				Лекция Практика	1	ПО «Adobe Illustrator »	Кабинет №15 (точка Роста)	Практическая работа
10				Лекция Практика	1	ПО «Adobe Illustrator »	Кабинет №15 (точка Роста)	Практическая работа



28				Лекция Практика	1	Учебный проект «Моя компания»	Кабинет №15 (точка Роста)	Практическая работа
29				Лекция Практика	1	Учебный проект «Моя компания»	Кабинет №15 (точка Роста)	Практическая работа
30				Лекция Практика	1	Учебный проект «Моя компания»	Кабинет №15 (точка Роста)	Практическая работа
31				Лекция Практика	1	Отчетная сессия	Кабинет №15 (точка Роста)	Практическая работа
32				Лекция Практика	1	Отчетная сессия	Кабинет №15 (точка Роста)	Практическая работа

## **3.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

### **3.2.1. Материально-техническое обеспечение программы**

Для успешной реализации программы необходимо следующее оборудование и программное обеспечение:

Учебная аудитория.

Учебные столы и стулья.

Персональные компьютеры или ноутбуки по количеству обучающихся.

Программное обеспечение: Adobe Illustrator либо CorelDraw (17 версия и выше);

Microsoft Word (либо другой текстовый редактор);

Microsoft PowerPoint (либо другая программа для создания презентаций).

### **3.2.2. Информационное обеспечение программы**

Интернет-ресурсы:

1. [www.adme.ru](http://www.adme.ru) – Портал о рекламе и дизайне.

2. [www.kak.ru](http://www.kak.ru) – Журнал о графическом дизайне. 23

3. [www.rosdesign.com](http://www.rosdesign.com) – Дизайн: история, теория, практика.

4. [www.sostav.ru](http://www.sostav.ru) – Портал о рекламе и маркетинге.

5. <https://inks-cape.ru/bazovyj-uchebnik>

6. <https://daviesmediadesign.com/ru/учебники-по-Inkscape/>

7. <https://inkscape.org/contribute/>

8. [https://vk.com/away.php?to=http%3A%2F%2Fwww.amazon.com%2Fdp%2F0132764148%2F%3Ftag%3Dsaiph-20&cc\\_key=](https://vk.com/away.php?to=http%3A%2F%2Fwww.amazon.com%2Fdp%2F0132764148%2F%3Ftag%3Dsaiph-20&cc_key=)

9. [https://vk.com/away.php?to=http%3A%2F%2Favmjong.free.fr%2FINKSCAPE%2FMANUAL%2Fhtml%2F&cc\\_key=](https://vk.com/away.php?to=http%3A%2F%2Favmjong.free.fr%2FINKSCAPE%2FMANUAL%2Fhtml%2F&cc_key=)

10. [https://vk.com/away.php?to=http%3A%2F%2Fwww.amazon.com%2FDigital-Comic-Book-Lettering-Inkscape%2Fdp%2F1470030241&cc\\_key=](https://vk.com/away.php?to=http%3A%2F%2Fwww.amazon.com%2FDigital-Comic-Book-Lettering-Inkscape%2Fdp%2F1470030241&cc_key=)

### **3.2.3. Кадровое обеспечение программы**

Педагог, реализующий программу Фомина С.П.

Характеристика основных компетенций педагога, необходимых для реализации программы:

Высшее образование.

Уверенное владение основными графическими редакторами. Опыт реализации дизайнерских проектов.

### **3.3. ФОРМА ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ**

Основной формой итоговой аттестации является отчетная сессия, предполагающая очную защиту выполненных учебных кейсов и проектов.

Дополнительной формой аттестации является оценка результативности участия обучающихся по программе в профильных конкурсах и олимпиадах.

### **3.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

Перечень и описание учебных кейсов, самостоятельных работ и критерии их оценивания приведены в Приложениях 1 и 2 к данной программе.

### **3.5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

В данной программе применяются методы и педагогические технологии, основанные на методических материалах, издаваемых Фондом новых форм развития образования, г. Москва, который является оператором сети детских технопарков «Кванториум». Концепция программы основывается на разработках ведущих советских и российских педагогов, психологов, изобретателей: Г.С. Альтшулера (теория решения изобретательских задач), Л.С. Выготского (формирование личности, смотрящей вперёд, за границы среды), Л.С. Соловейчика (наука об искусстве воспитания), Е.П. Ильина (дифференциальная психология профессиональной деятельности) и многих других, а также французского психолога М.Фуко (культура заботы о себе – автор придаёт особое значение подготовке к взрослой жизни).

#### **МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ.**

В зависимости от субъектов образовательной деятельности:

– Осуществление образовательной деятельности под руководством наставника («наставник – обучающийся», «обучающийся – обучающемуся», «наставник – родитель и обучающийся», «значимый взрослый / работодатель – обучающийся» в очной форме и дистанционной (онлайн платформы, ZOOM, Skype, WhatsApp социальные сети);

– Самостоятельная работа: в рамках учебного занятия (проектная деятельность, лабораторные и письменные работы, а также работа в лабораторных квантах); вне организации – самообразование различными методами (чтение книг, просмотр вебинаров, видео занятие).

В зависимости от источника передачи и восприятия информации:

– Словесные (рассказ, объяснение, беседа, дебаты, дискуссия);

– Наглядные (демонстрация, наблюдение, презентация, макет, иллюстрация, сторрителлинг, scamper);

– Практические (воспроизводящие и творческие упражнения, лабораторные работы);

– Дистанционные (информационный материал, тесты, консультации, форумы, чаты).

В зависимости от влияния на степень самостоятельности мышления:

– Репродуктивные (теоретические);

– Продуктивные (практические) – эвристические, поисковые, исследовательские (метод проектов, scam, «кейс-метод», форсайт-сессия, «мозговой штурм», образовательный квест, мировое кафе, тимбилдинг, воркшоп, нетворкинг, хакатон, мастермайд), игровые (деловая, ролевая, интеллектуальная).

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ МЕТОДЫ.

Рефлексия – обращение внимания субъекта на самого себя и на своё сознание, в частности, на продукты собственной активности, а также какое-либо их переосмысление; способность оценивать личные поступки, поведение – своё и окружающих, способность человека осознать и восстановить способ, которым он пользовался для решения поставленной задачи.

Мозговой штурм – метод группового обучения, стимулирующий познавательную активность посредством совместного разрешения поставленных в ходе организованной дискуссии проблем. Дизайн-мышление – способ решения задач, метод создания каких-либо продуктов или услуг, ориентированных в первую очередь на интересы пользователя. Принципы дизайн-мышления основаны на структурированном накопленном опыте практиков проектирования и выстраивании его с фокусировкой на человека.

Эмпатия – осознанное сопереживание текущему эмоциональному состоянию другого человека без потери ощущения происхождения этого переживания.

Генерация идей – метод работы над проектом, в котором происходит разветвление на возможные концепции и результаты.

Методика креативности SCAMPER – схема постановки определённых вопросов, которые стимулируют генерацию новых идей. Это аббревиатура, где каждой буквой обозначается слово, описывающее самостоятельный способ работы с характеристиками изучаемой проблемы.

Ментальные карты – метод визуализации мышления и альтернативной записи. Он позволяет быстрее и нагляднее представить информацию, чем обычные тексты, таблицы и списки.

Практический метод – выполнение упражнения по готовым технологическим картам, а также деление большого задания на более мелкие части для подробной проработки и последующей организации целого.

Анализ – метод сравнения и обобщения, развитие логического мышления.

Индивидуальный подход – подача материала и заданий каждому обучающемуся с учётом способностей, возрастных особенностей, работоспособности и уровня подготовки.

Профайлинг («англ. profile» – профиль) – понятие, обозначающее совокупность психологических методов и методик оценки и прогнозирования поведения человека на основе анализа наиболее информативных признаков, характеристик внешности, невербального и вербального поведения. Разветвлённый квест – серия игровая задач с различными ветками, нелинейным сюжетом и различными вариантами концовки. Предназначен для формирования определенных сценариев поведения, знакомства с особенностями работы в конкретных ситуациях и для организации быстрой обратной связи.

Решение проблемных задач (Case method, кейс-метод, метод кейсов, метод ситуационного анализа) – метод обучения, использующий описание реальных экономических, социальных и бизнес-ситуаций. Обучающиеся должны исследовать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них.

Педагогическое наблюдение – планомерный анализ и оценку индивидуального метода организации учебно-воспитательного процесса без вмешательства исследователя в ходе этого процесса.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

1. «Вытягивающая» модель обучения – это концепция организации образовательного процесса, ориентированная на создание привлекательной «ценности» путём «вытягивания» требований, пожеланий и интересов обучающихся с учётом наиболее перспективных направлений разви-

тия. В основу модели положено взаимное уважение всех участников процесса обучения друг к другу, а также постоянное совершенствование методических подходов. Концепция включает методы, подходы и инструменты, направленные на создание максимальной «ценности» и устранения всех видов потерь.

2. Игровые технологии Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма создается на занятиях при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

3. Технология критического мышления Цель технологии развития критического мышления состоит в развитии мыслительных навыков, которые необходимы детям в дальнейшей жизни (умение принимать взвешенные решения, работать с информацией, выделять главное и второстепенное, анализировать различные стороны явлений). Актуальностью данной технология является то, что она позволяет проводить уроки в оптимальном режиме, у детей повышается уровень работоспособности, усвоение знаний на уроке происходит в процессе постоянного поиска. Данная технология направлена на развитие учащегося, основными показателями которого являются оценочность, открытость новым идеям, собственное мнение и рефлексия собственных суждений.

4. Технология исследовательской деятельности. Это методика организации учебно-воспитательного процесса, дающая детям настоящие сведения об объектах, процессах и явлениях, которые они открывают самостоятельным образом. Применение этой технологии основывается на представлении учащегося в роли исследователя, проводящего экспериментальную работу, связанную с поиском ответов на разнообразные вопросы в области познания и развития. Такой подход позволяет понять и освоить связи между различными процессами и явлениями окружающего мира, выявить динамику их развития и факторы, воздействующие на них.

5. Технология проектного обучения. Метод проектов – это способы организации самостоятельной деятельности обучающихся по достижению определённого результата. Метод проектов ориентирован на интерес, творческую самореализацию развивающейся личности обучающегося, развитие его интеллектуальных и физических возможностей, волевых качеств и творческих способностей в деятельности по решению какой-либо интересующей его проблемы. Проектирование – это целенаправленная деятельность, позволяющая найти решение проблем и осуществить изменения в окружающей среде. Суть проектного обучения состоит в том, что обучающийся в процессе работы над учебным проектом постигает реальные процессы, объекты и т. д. Оно предполагает проживание обучающимся конкретных ситуаций преодоления трудностей; приобщение его к проникновению вглубь явлений, процессов, конструирование новых объектов, процессов. Используются технологии: - планирование работы по интервалам с промежуточными согласованиями на основе технологии «Scrum» – для фокусирования усилий команды; - визуальное отслеживание хода проекта с использованием Kanban-системы – пошагового совершенствования процессов благодаря систематическому идентифицированию проблем, влияющих на эффективность труда; - устранение вариативности «Lean Six Sigma» – для нахождения оптимальных процессов реализации проектов.

6. Кейсовая технология обучения Обучение действием. Техника обучения, использующая описание реальной ситуации. Учащиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути

проблемы, предложить возможные решения (создать прототип), выбрать лучшее (усовершенствовать). Специально подготовленный материал с описанием конкретной проблемы, которую необходимо разрешить в составе группы. Конкретная практическая ситуация, рассказывающая о событии, в котором обнаруживается проблема, требующая решения. Суть работы с кейсом заключается в том, что группа учащихся знакомится с ситуацией, анализирует её, диагностирует проблему и представляет свои идеи и решения в дискуссии и совместной деятельности. Усвоение знаний и формирование умений и навыков есть результат активной самостоятельной деятельности обучающихся по разрешению противоречий, в результате чего и происходит творческое овладение профессиональными знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей.

7. Технологии групповой работы. Под групповой работой понимается совместная деятельность обучающихся в группах по 3–9 человек по выполнению отдельных заданий, предложенных наставником. Члены группы сами устанавливают регламент общения, самостоятельно направляют свою деятельность, отдавая компетентному и организованному лидеру возможность представить результаты работы группы тем, от кого получено задание, или тем, с кем по сценарию занятия группа вступает во взаимодействие.

8. «Портфолио» Способ фиксирования, накопления и аутентичного оценивания индивидуальных образовательных результатов обучающегося в определенный период его обучения. Портфолио позволяет учитывать результаты в разнообразных видах деятельности: учебной, творческой, социальной, коммуникативной. Портфолио это – заранее спланированная и специально организованная индивидуальная подборка материалов и 51 документов, которая демонстрирует усилия, динамику и достижения обучающегося в различных областях.

9. В случае **применения дистанционной формы** обучения используются следующие формы и методы проведения занятий: онлайн консультации, лекции, презентации, видеоуроки, практические задания. Деятельность с обучающимися может быть организована с использованием:

1. образовательных технологий (разнообразные активности в режиме реального времени с помощью телекоммуникационных систем);
2. возможностей электронного обучения (видео-занятия, формирование подборок просветительского и развивающего материала для самостоятельного использования);
3. бесплатных интернет-сайтов открытых трансляций;
4. ресурсов средств массовой коммуникации;
- 5 образовательных и развивающих материалов на печатной основе.

В процессе реализации программы возможна интеграция форм обучения, например, очного и электронного обучения с использованием дистанционных образовательных технологий. Формы организации образовательного процесса зависят от задач обучения: групповая, в малых группах, взаимная, индивидуальная.

#### **Виды занятий с указанием ведущего метода обучения:**

- кейсовый метод с целью закрепления полученных теоретических знаний;
- проектный метод с целью реализации творческого потенциала обучающихся;
- формирование и совершенствование умений и навыков (изучение нового материала, беседа, сообщение-презентация, практика);
- обобщение и систематизация знаний (самостоятельная работа, творческая работа, дискуссия).

**Формы организации деятельности обучающихся на занятии с указанием конкретных видов деятельности:**

- фронтальная: беседа, объяснение, показ;
- коллективная: выполнение коллективных проектов и их защита; подготовка к конкурсам и соревнованиям;
- групповая: работа в парах, создание проекта в малых группах;
- индивидуальная: самостоятельная работа учащегося для разработки собственного проекта.

При реализации программы с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий организуется работа обучающихся в «виртуальных группах», которая происходит при удалённости друг от друга практически всех субъектов образования, в том числе с помощью использования систем видео-конференц-связи, через информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет».

**Формы организации воспитательной и досуговой деятельности:** Тематическая беседа, дискуссия, интерактивные, игровые и тренинговые формы (тимбилдинг, нетворкинг, хакатон, мастермайд-сессия, сторрителлинг, челлендж), фотомарафон, тематическая прогулка, час здоровья, образовательный туризм, профориентационные мероприятия.

### 3.6. СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

#### Для педагога:

Промдизайн-квантум-тул-кит. Саакян С. Г., Бурбаев Т. Д., Рыжов М. Ю. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Фонд новых форм развития образования, 2019. — 84 с.

Бесчастнов Н. П. Чёрно-белая графика: учеб. Пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «Художественное проектирование текстильных изделий» / Н. П. Бесчастнов. – М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2005.

Визуальные загадки: пер. с англ. – М.: АСТ: Астрель, 2006.

Логвиненко Г. М. Декоративная композиция: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «Изобразительное искусство» / Г. М. Логвиненко. – М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2006.

Маккэлэм Г.Л. 4000 мотивов: цветы и растения: справочник: пер. с англ., - М.: АСТ: Астрель, 2007.

Хемпшир М., Стефенсон К. Полосы. - М.: РИП – холдинг, 2006.

Дегтярев А. Р. Изобразительные средства рекламы: Слово, композиция, стиль, цвет. – М.: Фаир-Пресс, 2006.

Ковешникова Н. А. Дизайн: история и теория. – М.: Омега-Л, 2009. –

Курушин В. Д. Графический дизайн и реклама. – М.: ДМК Пресс, 2007.

Овчинникова Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. – М.: Юнити-Дана, 2010.

Розенсон И.А. Основы теории дизайна. – СПб.: Питер, 2008.

Туэмлоу Э. Графический дизайн. Фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи. – М.: Астрель, 2006.

#### Список литературы для детей

1. Библиотечка «Юного художника». – М.: Выпуск 3, 2001. / Панов В. П. Иллюстрация в книге.

2. Библиотечка «Юного художника». – М.: Выпуск 6, 2005. / Панов В. П. Искусство силуэта.

3.«Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape» Ю.П.Немчанинов, Москва,2008г.

4.«Векторная графика для дизайнеров» Глемке Вон, ДМК-Пресс,2020 г.272 с.

#### **Список литературы для родителей:**

Ковешникова Н. А. Дизайн: история и теория. – М.: Омега-Л, 2009.

Туэмлоу Э. Графический дизайн. Фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи. – М.: Астрель, 2006.

## **4. ПРИЛОЖЕНИЕ 1.**

### **4.1. ОПИСАНИЕ УЧЕБНЫХ КЕЙСОВ И ПРОЕКТОВ, ВКЛЮЧЕННЫХ В ПРОГРАММУ.**

Учебный кейс «Моя компания»

Тип кейса: мотивационный.

Описание проблемы: Лето -прекрасная возможность для подростков не только хорошо отдохнуть,но и немного заработать. Можно воспользоваться услугами центра по трудоустройству и все лето продавать сладкую вату в парке.А можно придумать что-то свое интересное и попробовать реализовать свой собственный стартап. Пока до лета еще далеко не подумать ли нам над самой идеей стартапа?

Задача кейса: придумать название своей будущей компании,отражающей направление ее деятельности.Разработать разные виды логотипов компании:монохромный, горизонтальный, вертикальный.

Ожидаемый результат от реализации кейса: Логотип компании в соответствии с техническим заданием.

Длительность проекта: 12 учебных часов.

## **5. ПРИЛОЖЕНИЕ 2**

### **5.1. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ УЧЕБНЫХ КЕЙСОВ.**

#### **Оценка проектной деятельности обучающихся**

- |                       |   |
|-----------------------|---|
| 1)Процесс             | 1) Работа над проектом  |
| 2)Результат проекта   | 2) Продукт проекта (что получилось в итоге)                                     |
| 3) Оформление проекта | 3) Оформление проектной папки, видеоряда  |
| 4) Защита проекта     | 4) Презентация своего продукта: уровень презентации, процесс защиты презентации |
| 5) Самоанализ учителя |   |

#### **Критерии оценивания работы над проектом**

Актуальность проекта (обоснованность проекта в настоящее время, которая предполагает разрешение имеющихся по данной тематике противоречий); пред-

Самостоятельность (уровень самостоятельной работы, планирование и выполнение всех этапов проектной деятельности самими учащимися, направляемые действиями координатора проекта без его непосредственного участия);

Проблемность (наличие и характер проблемы в проектной деятельности, умение формулировать проблему, проблемную ситуацию);

Содержательность (уровень информативности, смысловой емкости проекта);

Научность (соотношение изученного и представленного в проекте материала, а также методов работы с таковыми в данной научной области по исследуемой проблеме, использование конкретных научных терминов и возможность оперирования ими)

Работа с информацией (уровень работы с информацией, способа поиска новой информации, способа подачи информации - от воспроизведения до анализа);

Системность (способность рассматривать все явления, процессы в совокупности, выделять обобщенный способ действия и применять его при решении задач в работе);

Интегративность (связь различных областей знаний);

Коммуникативность.

### **Критерии оценивания «продукта» проектной деятельности**

Полнота реализации проектного замысла (уровень воплощения исходной цели, требований в полученном продукте, все ли задачи оказались решены);

соответствие контексту проектирования (важно оценить, насколько полученный результат экологичен, т. е. не ухудшит ли он состояние природной среды, здоровье людей, не внесет ли напряжение в систему деловых (межличностных) отношений, не начнет ли разрушать традиции воспитания, складывавшиеся годами);

соответствие культурному аналогу, степень новизны (проект как «бросок в будущее» всегда соотносится с внесением неких преобразований в окружающую действительность, с ее улучшением. Для того чтобы оценить сделанный в этом направлении вклад, необходимо иметь представление о соответствующем культурном опыте.);

социальная (практическая, теоретическая) значимость;

- эстетичность;
- потребность дальнейшего развития проектного опыта (некий предметный результат, если он оказался социально значимым, требует продолжения и развития. Выполненный по одному предмету учебный проект обычно порождает множество новых вопросов, которые лежат уже на стыке нескольких дисциплин).

### **Критерии оценивания оформления проектной работы**

- Правильность и грамотность оформления (наличие титульного листа, оглавления, нумерации страниц, введения, заключения, словаря терминов, библиографии);

- композиционная стройность, логичность изложения (единство, целостность, соподчинение отдельных частей текста, взаимозависимость, взаимодополнение текста и видеоряда, Отражение в тексте причинно-следственных связей, наличие рассуждений и выводов);

- качество оформления (рубрицирование и структура текста, качество эскизов, схем, рисунков);

- наглядность (видеоряд: графики, схемы, макеты и т. п., четкость, доступность для восприятия);

самостоятельность.

### **Критерии оценивания презентации проектной работы (продукта):**

- Качество доклада (композиция, полнота представления работы, подходов, результатов; аргументированность и убежденность);
  - объем и глубина знаний по теме (или предмету) (эрудиция, наличие межпредметных (междисциплинарных) связей);
  - полнота раскрытия выбранной тематики исследования при защите;
  - представление проекта (культура речи, манера, использование наглядных средств, чувство времени, импровизационное начало, держание внимания аудитории);
  - ответы на вопросы (полнота, аргументированность, логичность, убежденность, дружелюбие);
  - деловые и волевые качества докладчика (умение принять ответственное решение, готовность к дискуссии, доброжелательность, контактность);
  - правильно оформленная презентация.