Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр «Ровесник»

Согласовано	Утверждаю
Педагогическим советом	Директор
МБОУ ДО «Центр «Ровесник»	_____ Спирина Е.Б.
Протокол № «3» от 30.08.2023 г.	Приказ № 96 -о от 30.08.2023 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Графический дизайн»

НАПРАВЛЕННОСТЬ: ТЕХНИЧЕСКАЯ

Уровень сложности: Базовый.

Возраст обучающихся: 11-16 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель :
Маргасова Марина Анатольевна
Педагог дополнительного образования

Ижевск, 2023

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

На сегодняшний день слово «дизайн» стало повседневным и понятным для большинства детей и взрослых. Дизайн в современном мире играет огромную роль. Он затрагивает большое количество сфер нашей жизни. Визуальная реклама, сайты, соцсети, гейминдустрия, одежда, архитектура, ланшафт, бытовые предметы и многое другое. Поэтому важно начать знакомить детей и подростков с этой интересной сферой как можно раньше.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» имеет **техническую направленность**.

Программа предназначена для обучения детей и подростков, интересующихся техническим творчеством и компьютерной графикой.

Актуальность программы обусловлена тем, что современная индустрия дизайна требует креативных и технически грамотных молодых людей, способных создавать хороший продукт. Ребята осваивают на занятиях не только теорию, но и множество практических навыков, что позволит им довольно рано развиваться в профессии. Как известно из психологии педагогики, подростковый мозг гораздо более пластичен, чем мозг уже взрослого человека, и он быстрее осваивает разные умения и навыки.

Программа познакомит учащихся с такими графическими редакторами, как: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop. поможет сориентироваться в разнообразии профессий в сфере компьютерных технологий и графического дизайна.

Отличительная черта данной программы в том, что она сочетает в себе комплексный подход в освоении необходимых навыков. Особенность подхода позволяет развить творческое нестандартное мышление, необычно решать задачи компьютерной графики.

Особое внимание в программе отводится практическим работам, при выполнении которых обучающиеся:

- учатся определять цели и задачи, составлять план, выбирать средства и инструменты для решения задач, оценивать результаты, корректировать деятельность;
- развивают творческое мышление;
- знакомятся с рабочими технологиями и актуальными цифровыми графическими редакторами;
- осваивают цифровую графику.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в создании необходимых условий и творческой среды для развития креативного мышления, для выявления и развития технических и творческих способностей обучающихся.

Уровень сложности: базовый.

Адресат программы:

Данная программа предназначена для обучающихся в возрасте от 11 до 16 лет.

В данном возрасте стабилизируются черты характера и основные формы межличностного поведения. Главные мотивационные линии этого возрастного периода, связанные с активным стремлением к личностному самосовершенствованию, - это самопознание,

самовыражение и самоутверждение. Именно с этой целью в программе отведено много времени на творческую работу.

Срок освоения программы: 1 год.

Режим занятий:
1 год обучения - 2 раза в неделю по 2 и 3 часа. Всего 5 часов в неделю.
Продолжительность занятий 40 минут. Между занятиями перемена 10 минут.

Часовой объем программы:
210 часов.

Форма обучения: Очная. При реализации программы предусмотрено обучение с элементами дистанционного взаимодействия по некоторым, требующим самостоятельной проработки, темам.

Форма организации образовательного процесса: Групповая.

Наполняемость групп:
Ожидаемое минимальное число детей – 8 человек
Максимальное число детей – 10 человек.

Преемственность программы.

Программа «Графический дизайн» имеет элементы интеграции или межпредметные связи с базовыми знаниями: информатике, ИЗО, черчению.

1.2. Цель программы – развитие нестандартного проектного мышления, развитие необходимых навыков работы с цифровой графикой.

Задачи:

Обучающие:

- формировать художественные навыки, позволяющие передать идею на бумаге и в цифровой среде;
- отрабатывать практические навыки работы с компьютерными графическими программами;
- осваивать навыки организации и планирования работы;

Развивающие:

- развивать нестандартное видение и проектное мышление, фантазию ребенка;
- развивать художественный и эстетический вкус;
- развивать аналитическое мышление и самоанализ;
- развивать творческий потенциал ребенка, его познавательную активность, побуждать к творчеству и самостоятельности;

Воспитательные:

- воспитывать коммуникативную культуру, внимание и уважение к людям, терпимость к чужому мнению, умение работать в группе;
- создавать комфортную среду общения между педагогом и обучающимися;
- прививать культуру труда.

Учебный план

№ п/п	Раздел, тема.	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	**1**	**1**		Беседа
	Введение в предмет «графический дизайн»	**1**	**1**		Беседа. Презентация.
	Базовые навыки графического дизайнера	**1**	**1**		Беседа
	Основы графики	**3**	**1**	**2**	Беседа. Практика.
	Творческая работа	**6**		**6**	Творческая работа
	Понятие Композиция	**10**	**1**	**9**	Беседа. Практика
	Колористика и цветоведение	**10**	**1**	**9**	Беседа. Практика
	Творческая работа	**6**		**6**	Творческая работа
	Растровая графика и Основы работы в Adobe Photoshop	**33**	**6**	**27**	Беседа. Практика. Консультация. Тестовое задание.
	Цифровая иллюстрация на основе фотографии в Adobe Photoshop	**9**		**9**	Творческая работа
	Векторная графика и основы работы в Adobe Illustrator	**33**	**6**	**27**	Беседа. Практика. Консультация. Тестовое задание
	Визуальные коммуникации и цифровая эстетика	**3**	**1**	**2**	Беседа. Практика.
	Создание логотипа	**10**	**2**	**8**	Беседа. Практика. Творческая работа.

	Создание кейса иконок	**12**	**2**	**10**	Беседа. Практика. Творческая работа.
	Цифровой плакат	**9**	**2**	**7**	Беседа. Практика. Тестовое задание
	Цифровая иллюстрация. Создание персонажей.	**9**	**2**	**7**	Творческая работа.
	Леттеринг для иллюстратора	**6**	**2**	**4**	Консультация. Творческая работа
	Мерч	**6**	**1**	**5**	Беседа. Практика.
	Творческая работа	**12**		**12**	Творческая работа.
	Векторы развития	**6**	**3**	**3**	Беседа. Практика.
	Создание Портфолио	**6**	**2**	**4**	Беседа. Практика.
	Работа над итоговым проектом	**15**		**15**	Текущий контроль над выполнением творческих работ. Консультация.
	Защита проекта	**3**		**3**	Итоговый контроль. Защита проекта
	Всего:	**210**	**34**	**176**	

Содержание учебного плана

1. **Вводное занятие**

Теория: Знакомство с планом работы на год. Правила поведения и техники безопасности в учреждении.

2. **Введение в предмет «Графический дизайн»**

Теория: Понятие «дизайн» и «графический дизайн». Чем дизайн отличается от искусства. Знакомство с историей появления и развития дизайна.

Обзор программ, используемых для графического дизайна.

3. Базовые навыки графического дизайнера, как их развивать

Теория: поговорим о том, какие знания и навыки нужны для того, чтобы быть хорошим графическим дизайнером. И как развивать эти навыки.

4.Основы графики

Теория: основные инструменты графики. Что важно. Основные виды графики.

Практика: создание чёрно-белой графической работы

5.Творческая работа

Практика: Создание творческой работы на основе изученных знаний

6.Понятие Композиция

Теория: Разбираем понятие «Композиция» на основе картин и работ дизайнеров

Практика: упражнение на анализ композиции и композиционного центра. Создание композиции из геометрических фигур. Композиция пятен. Создание творческой работы с использованием чёрной туши и пера

7. Колористика и цветоведение

Теория: Разбираем понятия «цвет», «колорит», «цветовой круг»

Практика: упражнения на построение теплой цветвой гаммы, упражнения на построение холодной цветвой гамммы, упражнения на использование контрастных цветов.

1. Творческая работа.

Практика: выполняем творческую работу на основе изученного материала.

2. Растровая графика и Основы работы в Adobe Photoshop

Теория: Растровая графика. Назначение и возможности программы Adobe Photoshop. Интерфейс программы Adobe Photoshop: меню, контекстные меню, панели инструментов, полоса состояния, палитры. Основные принципы работы в Adobe Photoshop.

Особенности создания компьютерного коллажа. Эффекты слоя. Редактирование фонового слоя. Создание многослойного изображения. Маски.Работа кистями в Adobe Photoshop.

Градиентная сетка. «Живые» переходы. Прозрачность и маскирование. Графические стили в Adobe Photoshop. Цветокоррекция фотоизображений. Подготовка изображений для печати и размещения в сети Интернет

Практика: Создание документа. Настройка параметров документа. Импорт и экспорт файлов. Создание и преобразование простейших объектов (выделение, группировка, масштабирование, повороты, свободная трансформация). Фильтры. Настройка фильтров.

Работа со слоями: создание, отключение, удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отображение, объединение. Изменение прозрачности слоя. Рисование узора, используя корректирующий слой.

Создание рекламных и творческих коллажей.

10. Цифровая иллюстрация на основе фотографии в Adobe Photoshop

Практика: Создание своей цифровой иллюстрации в Adobe Photoshop на основе изученного материала

11. *Векторная графика и основы работы в Adobe Illustrator.*

Теория: Векторная графика. Назначение и возможности программы. Интерфейс программы Adobe Illustrator.: меню, контекстные меню, панели инструментов, палитры. Сравнение интерфейсов программ. Общие и отличительные черты. Основные принципы работы в Adobe Illustrator.

Инструменты рисования. Инструменты создания и преобразования объектов. Инструменты создания и форматирования текста. Инструменты настройки и работы с цветом. Работа с символьными объектами. Импорт и экспорт файлов. Слои. Маски. Эффекты.

Инструменты работы с текстом.

Практика: Создание документа. Настройка рабочей области. Создание персонажа на основе геометрических фигур

Разработка печати. Разработка визитки.

12. Визуальные коммуникации и цифровая эстетика

Теория: Разбираем понятие визуальных коммуникаций. Разные стили и критерии цифровой эстетики

Практика: учащиеся делают подборку в интеренете разных стилистических решений

13. Создание логотипа

Теория: принципы и законы создания логотипов

Практика: отрисовка идей на бумаге, последующая отрисовка в Иллюстраторе

14. Создание кейса иконок

Теория: принципы и законы создания логотипов

Практика: подборка референсов по стилю, поиск идей и отрисовка иконок на бумаге, последующая отрисовка в Иллюстраторе

15. *Цифровой плакат*

Теория: назначение плаката, афиши. Рекламный и социальный плакат.

Практика: поиск идеи, создание своего плаката в Adobe Illustrator

16. Цифровая иллюстрация

Теория: виды иллюстраций и использование их в коммерческих и некоммерческих целях. Стили. Инструменты создания иллюстраций. Создание персонажей.

Практика: подборка векторных иллюстраций в разном стиле. Подборка векторных иллюстраций как референс для творческой работы. Поиск идей на бумаге. Отрисовка в

Adobe Illustrator

17. Леттеринг для иллюстратора

Теория: Разбираем виды леттеринга, применение и способы создания

Практика: создание своего леттеринга на бумаге. Оцифровка и коррекция рисунка в Adobe Illustrator

18. Мерч

Теория: понятие «мерч». Где используется

Практика: создание мерча для какойто медийной личности

19. *Творческая работа*

Практика: выполнение творческой работы на основе изученного материала

20. Векторы развития

Теория: обсуждение профессий, связанных с дизайном. Куда можно развиваться.

Практика: творческие упражнения

21. Создание Портфолио

Теория: из чего состоит портфолио графического дизайнера. Ресурсы для выкладки портфолио

Практика: создание своего портфолио

22. Итоговый проект

Практика: создание итогового проекта

23. Защита проекта

Планируемые результаты второго года обучения

Предметные:

сформировать знания по:

- теме графического дизайна
- законов цвета и композиции
- современным тенденциям в области графического дизайна

сформировать навыки:

- передачи идеи на бумаге и затем и в цифровой среде;
- работы в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator;
- подбирать максимально подходящие инструменты для реализации идеи;
- самостоятельно проектировать изделие, определяя последовательность этапов выполнения объёмов работ.

Метапредметные:

способствовать развитию:

- внимания, памяти, мышления, пространственного воображения; глазомера;
- умения участвовать в коллективном обсуждении, строить плодотворное сотрудничество с другими обучающимися и педагогом;
- творческого потенциала каждого ребенка: фантазию, наблюдательность, образное и пространственное мышление, эстетический вкус;

- умения анализировать

Личностные:
воспитывать:
- интерес к графическому дизайну;
- внимание и уважение к людям, терпимость к чужому мнению;
- умение работать в коллективе, толерантное отношение друг к другу.

2. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы.
2.1 Календарный учебный график см. Приложение № 1
2.2 Условия реализации программы.

Материально – техническое обеспечение

Мебель:

1. Столы
2. Стулья
3. Доска

Материал:

1. Бумага (для эскизов)
2. Ручки чёрные гелевые
3. Ластики
4. Кисти (для рисования)
5. Линейки 30 см
6. Бумага для черчения А4
7. Маркеры цветные

Информационное обеспечение:
1.Компьютеры с доступом в интернет.
2. Цветной принтер
3. Мультимедийный проектор
4. Экран.
5. Программное обеспечение AdobePhotoshop.
6. Программное обеспечение AdobeIllustrator.

Кадровое обеспечение:
Программа «Графический дизайн» реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим профессиональное образование в области, соответствующей профилю программы, и постоянно повышающим уровень профессионального мастерства.

Методическое обеспечение.
Структура программы подразумевает вариативность содержания, возможность выбора темы в рамках выполнения творческих проектов, позволяет учитывать индивидуальные особенности учащихся: возраст, характер, способности и темпы усвоения материала. В связи с этим выполнение заданий происходит с разной скоростью, что требует практически индивидуальной работы в группе.

Также теоретические занятия строятся на основе диалога педагога и обучающихся и возможности анализировать разные аспекты дизайна.

Вариативность программы, ее индивидуальная образовательная траектория достигается в процессе 2х стратегий: выполнение заданий, предполагающих повторение примера, предоставленного педагогом и создания самостоятельного творческого проекта. Творческая работа выполняется учащимся, начиная от идеи до ее воплощения, при консультационном участии педагога. При создании проекта нужно, стараться сочетать в работе все полученные теоретические и практические знания и умения.

На занятиях компьютер – не только объект изучения, но и средство обучения. Педагогические программные средства в сочетании с традиционными печатными материалами помогают приблизиться к индивидуальному обучению, что наиболее эффективно в условиях преподавания на ПК.

Принципами реализации образовательно - воспитательного процесса станет постепенное усложнение задач, учет индивидуальных особенностей детей и подростков, создание благоприятной атмосферы.

В работе используются методы обучения:

- вербальный (беседа, рассказ, лекция, общение);
- наглядный (использование мультимедийных устройств, показ на личном примере педагога, на примере готовых изделий, альбомы и т.д.);
- практический (практические занятия в объединении.);
- самостоятельной творческой работы (самостоятельная работа над заданием на занятиях в объединении, выполнение домашних заданий и т.д.);
- дистанционный.

Дидактическое обеспечение дополнительной образовательной программы располагает широким набором материалов и включает:

- Видео- и фотоматериалы по разделам занятий;
- Иллюстративный материал по разделам программы (ксерокопии, рисунки, таблицы, тематические альбомы и др.);
- Технологические карты

Использование наглядных пособий на занятиях повышает у детей интерес к изучаемому материалу и к предмету в целом, способствует развитию внимания, воображения, наблюдательности, мышления. На занятии используются многие известные виды наглядности: показ иллюстраций, рисунков, фотографий, видео, меди ресурсов; демонстрация различных приемов работы, которые дают достаточную возможность обучающимся закрепить их в практической деятельности.

2.2. Формы аттестации:

В группу принимаются все желающие, без специального отбора, поэтому начальной формы контроля нет.

Степень освоения программы отслеживается систематически в течение года с учетом уровня знаний и умений обучающихся на начальном этапе обучения. С этой целью используются такие виды контроля, как:

текущий контроль - ведется на каждом занятии в форме педагогического наблюдения за правильностью выполнения практической работы: успешность освоения материала проверяется в конце каждого занятия путем итогового обсуждения, анализа выполненных работ сначала обучающимися, затем педагогом.

промежуточный контроль проводится по окончании изучения раздела в форме выполненного творческого проекта, позволяет выявить и оценить умения и навыки обучающихся работать в цифровых графических редакторах;

итоговый контроль проводится в конце учебного года в форме защиты проекта обучающихся; позволяет выявить изменения образовательного уровня обучающегося, воспитательной и развивающей составляющей обучения.

Формы проведения аттестации:

- самостоятельное выполнение практической работы;
- тестирование в форме беседы;
- самоанализ;
- защита итогового проекта

2.3. Контрольно-измерительные материалы.

Критерии оценки теоретических знаний.

Уровень	Критерии
Высокий	Учащийся ответил на 90-100% вопросов
Средний	Учащийся ответил правильно на 50-80%
Базовый	Учащийся отвечает на 20 – 40 % вопросов.

Критерии оценки практических навыков.

Уровень	Критерии
Высокий	Учащийся владеет ПК программами, основными инструментами и приемами работы в них. Проявляет творческий остроумный подход, способен придумать идею, развить и реализовать её в цифровом пространстве. Может проводить анализ выполненной работы;
Средний	Работает аккуратно, правильно использует инструменты в программе и знает их функции, но в работе отсутствует творческий подход и креативность.
Базовый	Работа выполнена не очень аккуратно, но выполненное задание соответствует эскизу и замыслу. Проводить анализ выполненной работы затрудняется.

Критерии оценки личностных навыков

Уровень	Критерии
Высокий	Учащийся проявляет интерес к дизайну и творчеству в целом; Уважает труд и умеет работать не отвлекаясь на посторонние раздражители в виде гаджетов. Уважает товарищей, терпим к чужому мнению; Умеет работать в коллективе.
Средний	Учащийся проявляет интерес к дизайну и творчеству в целом; Отвлекается на гаджеты и меньше успевает

	Уважает товарищей, терпим к чужому мнению; Умеет работать в коллективе.
Низкий	Учащийся мало проявляет интерес к дизайну и творчеству в целом; Отвлекается на гаджеты во время занятия. Ему сложно работать в коллективе, не терпим к чужому мнению.

Тест для проверки теоретических знаний.

Вопрос 1: Позволяет ли Photoshop ввести в изображение текст, набранный в текстовом редакторе?

1.Да

2.Нет

Вопрос 2: Можно ли совместно перемещать связанные слои?

1.Нет

2.Да

Вопрос 3: Допускает ли Adobe Photoshop редактировать введенный в изображение текст?

1.Да

2.Нет

Вопрос 4: Какой из ниже перечисленных форматов файлов является собственным форматом Adobe Photoshop?

1.*.cdr

2.*.jpg

3.*.psd

4.*.gif

Вопрос 5: Какой из ниже перечисленных форматов файлов позволяет создавать изображения с прозрачным фоном?

1.*.psd

2.*.cdr

3.*.gif

4.*.jpg

Вопрос 6: Можно ли в программе Adobe Illustrator работать на нескольких слоях?

1.Да

2.Нет

Вопрос 7: Сколько содержит в себе каналов изображение цветовой модели RGB?

1.1

2.3

3.4

Вопрос 8: Сколько содержит в себе каналов изображение цветовой модели CMYK?

1.4

2.3

3.1

Вопрос 9: Инструменты Brush Tool (Кисть) и Pencil Tool (Карандаш) в Adobe Illustrator позволяют:

1.создавать градиентные переходы

2.рисовать цветные векторные линии

3.изменять цвет пикселей

Вопрос 10: Маска представляет собой:

1.черно-белое изображение без оттенков

2.цветное изображение

3.векторный объект

4.черно-белое изображение с оттенками

Вопрос 11: Что означает режим смешивания цветов Multiply?

1.Осветление

2.Умножение

3.Перекрытие

Вопрос 12: Вводимый в изображение текст в Adobe Photoshop всегда:

1.располагается на отдельном слое

2.сливается с изображением

3.впечатывается в активный слой

Вопрос 13: Разрешение изображения (Resolution) определяется

1.количеством пикселей, приходящихся на единицу длины

2.количеством пикселей по ширине

3.количеством пикселей вдоль произвольной линии

4.количеством пикселей по высоте

Вопрос 14: Пустой слой представляет собой

1.абсолютно прозрачную основу

2.черно-белое изображение без оттенков

3.черно-белое изображение с оттенками

4.цветное изображение

Оценка практических и личностных навыков происходит на основе наблюдений педагога за учащимся в учебном процессе.

Рабочая программа воспитания педагога дополнительного образования

Маргасовой Марины Анатольевны

Деятельность объединения «Графический дизайн» имеет техническую направленность
Обучающиеся имеют возрастную категорию детей от 11 до 16 лет.
Формы работы – групповые, индивидуальные.

При проектировании содержательной части раздела о воспитании педагог самостоятельно выбирает формы организации учебно-воспитательного процесса и методы воспитания, исходя из особенностей содержания и специфики методик реализации разрабатываемой им программы. При этом педагог учитывает воспитательный потенциал тех или иных форм и методов и ориентируется на основные целевые ориентиры воспитания обучающихся и общие целевые установки воспитательной работы в организации.

1. Цель, целевые ориентиры и результат воспитательной работы.

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению; взаимного уважения; бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Целевые ориентиры воспитания

- способствовать развитию личности обучающегося, с позитивным отношением к себе, способного вырабатывать и реализовывать собственный взгляд на мир;
- развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;
- формирование и развитие творческих способностей учащихся, выявления и поддержки талантливых детей;
-формирование культуры и значимости ручного труда;
-содействие утверждению в молодежной среде социально значимых гражданско-патриотических ценностей, взглядов и убеждений; уважения к культурному и историческому прошлому России и малой Родины, её традициям.
- уважения к художественной культуре народов России, мировому искусству, культурному наследию;
- восприимчивости к разным видам искусства, ориентации на творческое самовыражение, реализацию своих творческих способностей в искусстве, на эстетическое обустройство своего быта в семье, общественном пространстве;
- сознания ценности жизни, здоровья и безопасности, значения личных усилий в сохранении и укреплении здоровья (своего и других людей), соблюдения правил личной и общественной безопасности, в том числе в информационной среде;
- установки на соблюдение и пропаганду здорового образа жизни, сознательное неприятие вредных привычек (курение, зависимости от алкоголя, наркотиков и др.), понимание их вреда;
- навыков рефлексии своего физического и психологического состояния, понимания состояния других людей с точки зрения безопасности, сознательного управления своим состоянием, оказания помощи, адаптации к стрессовым ситуациям, природным и социальным условиям;
- понимания специфики регулирования трудовых отношений, самообразования и профессиональной самоподготовки в информационном высокотехнологическом обществе, готовности учиться и трудиться в современном российском обществе;

Результат воспитания:

-ценностное отношение к творческому самовыражению человека;
-интерес к занятиям технического творчества, готовность к познанию и созданию нового;
-позитивный опыт самореализации в различных видах творческой деятельности, и участия в общественно значимых мероприятиях.
-осознание ценности экологически целесообразного, здорового образа жизни;
-соблюдение установленных правил техники безопасности.

2. Работа с коллективом обучающихся

-обучение и практика самоорганизации, формирование ответственности за себя и других;
-развитие коммуникативного потенциала ребят в процессе участия в совместной общественно – полезной деятельности;
-воспитание сознательного отношения к труду, к природе.

3. Работа с родителями

-организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями (совместные практические занятия, собрания)
-содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение в жизнедеятельность творческого объединения (организация и проведение открытых занятий для родителей в течение года, совместный чат)

Календарный план воспитательной работы

объединения «Графический дизайн»

на 2023-2024 учебный год

Педагог: Маргасова Марина Анатольевна

№ п/п	Мероприятие	Задачи	Сроки проведения	Примечания
1.	Участие в проведении Дня открытых дверей.	Привлечение внимания обучающихся и их родителей к деятельности объединений ПК «Профи»	Сентябрь	
2.	Участие в мероприятиях, посвященных Дню пожилого человека. Создание макета для сувенира “Магнит благодарности”.	Воспитание у обучающихся чувства уважения, внимания, чуткости к пожилым людям.	Октябрь	
3.	Участие в мероприятиях, посвященных Дню народного единства.	Гражданско – патриотическое воспитание. Воспитание уважения к культурному прошлому	Ноябрь	

	Создание тематического цифрового плаката	России.		
4.	Создание макета цифрового принта в новогодней тематике с юмором	Привлечение внимания к работе творческого объединения и создание праздичной атмосферы	Декабрь	
5.	Проведение он-лайн конкурса цифровых работ “Наш семейный досуг”	Сближение поколений, укрепление детско-родительских отношений.	Январь	
.	Организация и проведение фото выставки “Мои защитники” ко Дню защитника Отечества.	Воспитание патриотизма, любви и гордости к мужчине, как защитнику.	Февраль	
7.	Создание цифровых открыток для мам и бабушек.	Сближение поколений, укрепление детско-родительских отношений. Воспитание любви к маме и бабушке.	Март	
8.	Проведение онлайн конкурса плакатов на тему «экологии»	Осознание экологических проблем и обучение бережному обращению окружающей средой. Вторичная переработка материалов.	Апрель	
9.	Создание большого плаката благодарности для размещения на билборде	Воспитание чувства гордости за свою Родину, за свой народ, уважения к ветеранам Великой Отечественной войны, желание помогать и заботиться о них.	Май	
10.	Организация и проведение мероприятия, посвящённого Международному дню друзей (9 июня) Совместная работа по изготовлению цифрового панно «Лето в городе»	Воспитание у обучающихся доброжелательного отношения к окружающим, развитие социального чувства.	Июнь	
11.	Организация и проведение онлайн	Популяризация семейных ценностей, народных	Июль	

	фотовыставки посвящённой Всероссийскому дню семьи, любви и верности. (8 июля)	традиций и укрепление социального института семьи.		

УЧЕБНЫЕ, МЕТОДИЧЕСКИЕ И ДИДАКТИЧЕСКИЕ ПОСОБИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ:

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие/Л.А.Залогова. – 2 изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006. – 212 с.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/Л.А.Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. – 245 с.,
3. Д. Эйри Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера, 2011 год

ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ:

1. YouTube
2. Pinterest
3. Instagram

УЧЕБНЫЕ, МЕТОДИЧЕСКИЕ И ДИДАКТИЧЕСКИЕ ПОСОБИЯ.

1. Горяинова О.В. Школа юного дизайнера. – Ростов н/Д: “Феникс”, 2005. (Мир вашего ребенка).
2. Панкратова Т. В. Photoshop 7: Учебный курс: Дизайн и графика. -СПб.: Питер, 2006.
3. Пономаренко С. Adobe Illustrator CS, Санкт-Петербург, 2008
4. Яцюк О.Г., Романычёва Э.Т. Компьютерные технологии в дизайне
5. Девицкий П. GIMP для фотографа. М.: Издательский дом ДМК-пресс, 2012.
6. РайнХембри. Графический дизайн. – Астрель, 2008

ЭЛЕКТРОННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

1. YouTube
2. Pinterest
3. Instagram
4. Studfile.net
5. Management-study.ru
6. Open.do.e-scool67.ru

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
на 2023-2024 учебный год

Месяц	**Сентябрь**				**Октябрь**				Октябрь - ноябрь	**Ноябрь**			Ноябрь - декабрь	**Декабрь**					**Январь**			Январь февраль
№ недели	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		18	19	20	21
ч/нед	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		5	5	5	5
Вид деятельности	К	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	ПА		У	У	У	У

Месяц	**Февраль**			Февраль-март	**Март**				**Апрель**				Апрель - май	**Май**			Май-июнь	**Июнь**				**Июль**		Всего по
№ недели	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	
ч/нед	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			**210**
Вид деятельности	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	ПА	У	У	У	р	р	

К - комплектование групп;
У – учебное время;
Р - резервное время для выполнения образовательной программы

НА – начальная аттестация
ПА – промежуточная аттестация
ИА - аттестация итоговая

Считать нерабочими праздничными днями 4 ноября, 01 - 08 января, 23 февраля, 08 марта, 01 мая, 09 мая, 12 июня.