

Администрация рабочего поселка Кольцово
Муниципальное Бюджетное Общеобразовательное Учреждение
«Кольцовская школа №5 с углубленным изучением Английского языка»

Принята на

Заседании педагогического совета

МБОУ «Кольцовская школа №5»

Протокол № 01 от 29.08.2025

Утверждаю

Директор



Иванова Т.П.

Примеч. 90-1
» 2025

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

«Графический дизайн»

Возраст обучающихся 12-15 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель программы:

Рябченко Екатерина Сергеевна

Педагог дополнительного образования

Наукоград Кольцово

2025 г.

I. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический дизайн»

1.1. Пояснительная записка

Направленность и уровень программы

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

Программа разработана в соответствии с актуальной нормативно-правовой базой Российской Федерации, определяющей стратегические ориентиры развития дополнительного образования и креативных индустрий:

1. Федеральный закон РФ от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в ред. 2020 г.).
2. Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года».
3. Указ Президента Российской Федерации от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 № 28.
6. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».
7. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
8. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г.» (в ред. от 01.07.2025 № 1745-р).
9. Паспорт национального проекта «Молодежь и дети».

10. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

11. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ. Информационное письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242.

12. Федеральный закон от 08.08.2024 №330-ФЗ «О развитии креативных (творческих) индустрий в Российской Федерации».

13. Постановление Правительства Новосибирской области от 08.06.2021 №212-п «Об утверждении Концепции развития креативных индустрий в Новосибирской области».

14. Методические рекомендации «Разработка и реализация раздела о воспитании в составе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы» (ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания»).

15. Устав муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Кольцовская школа №5 с углубленным изучением английского языка».

16. Примерная программа воспитания муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Кольцовская школа №5 с углубленным изучением английского языка».

Актуальность программы

Актуальность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический дизайн» обусловлена положениями Федерального закона от 08.08.2024 № 330-ФЗ «О развитии креативных (творческих) индустрий в Российской Федерации», направленного на формирование кадрового потенциала для креативных секторов экономики и интеграцию современных профессиональных стандартов в образовательный процесс. Реализация программы способствует выполнению задач государственной политики в сфере развития человеческого капитала и инновационной среды, в том числе обозначенных в Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года и Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования.

В условиях интенсивного развития цифровых медиа и визуальных коммуникаций возрастает потребность в специалистах, способных проектировать эффективные визуальные решения на стыке художественного мышления и цифровых технологий. Именно поэтому программа ориентирована на формирование у обучающихся комплекса компетенций, востребованных в современных креативных индустриях: проектного и конвергентного мышления, навыков работы с цифровыми инструментами и технологиями искусственного

интеллекта, способности к системному подходу при решении междисциплинарных задач. При этом важным фактором становится связь обучения с реальной жизнью — и здесь особую роль играет региональный компонент.

Региональный компонент реализуется через выполнение проектных заданий, связанных с наукоградом Кольцово: обучающиеся разрабатывают дизайн-макеты сувенирной продукции с местной символикой, создают путеводители и серии плакатов по знаковым локациям города, формируют айдентiku для локальных фестивалей, готовят инфографику о научных достижениях и природных особенностях территории. Работа над такими проектами не только позволяет осваивать профессиональные практики в реальном социокультурном контексте и учитывать специфику места и интересы локальной аудитории, но и естественным образом поддерживает преемственность образовательных уровней. Так, уже на раннем этапе у ребят формируется ценностное отношение к малой родине, а сама логика проектной деятельности оказывается понятной даже самым юным участникам.

Именно поэтому в программу включён принцип преемственности: он реализуется за счёт сетевого взаимодействия с близлежащим детским садом. С текущего учебного года подготовительные группы регулярно посещают адаптированные занятия. В рамках пропедевтических модулей дошкольники в игровой форме осваивают основы цвета, формы и композиции, выполняют простые задания на развитие визуального восприятия и мелкой моторики — например, подбор цветовых пар, составление ритмических рядов из фигур, создание коллективных коллажей. Такой подход не только создаёт условия для плавного перехода к более сложным формам проектной деятельности, но и поддерживает устойчивый интерес к техническому и художественному творчеству, закладывая базу для дальнейшего освоения профессионального цикла.

Практико-ориентированный характер программы как раз и строится на этой базе: обучающиеся последовательно проходят полный профессиональный цикл — от анализа брифа и формулирования технического задания до реализации, технологической подготовки и публичной презентации результата. Среди выполняемых работ — разработка фирменного стиля для школьных и локальных событий, дизайн-проекты для кафе и кофеен, серии стикерпаков и постеров, оформление настольных игр, подготовка макетов к печати и сборке. При этом использование оборудования центра «Точка роста» (станки с ЧПУ, устройства для аддитивных технологий, цветной МФУ) позволяет доводить проекты до физического воплощения: выполнять вырубку, сборку, ламинацию. Это не просто усиливает прикладную составляющую подготовки, но и помогает сформировать инженерный взгляд на дизайн — привычку учитывать технологические ограничения ещё на этапе проектирования.

Чтобы обучающиеся могли осознанно применять освоенные приёмы, в программу заложено формирование профессиональной насмотренности: оно происходит за счёт регулярных разборов визуальных решений. Ежедневно на занятиях анализируются примеры из профессиональной практики — рассматриваются композиция, типографика, цветовые схемы, логика подачи информации и UX-приёмы. Ребята учатся выделять сильные стороны удачных работ, соотносить их с критериями качества и применять найденные приёмы в собственных проектах. Такая работа развивает профессиональный язык и способность аргументированно оценивать графические продукты, а также становится хорошей основой для развития конвергентного мышления — умения соединять дизайн с основами инженерии, материаловедения и маркетинга.

Развивать эти навыки помогает и особая организация взаимодействия внутри группы. Методика взаимообучения («равный — равному») реализуется в формате совместных проектных сессий: более опытные обучающиеся курируют первые этапы работы новичков, помогают формулировать идеи, подбирать референсы и выстраивать композицию, участвуют в коллективных обсуждениях и взаимных рецензиях. Такой формат не только делает освоение сложных тем более доступным, но и способствует становлению коммуникативных и лидерских компетенций, навыков командной работы и распределения задач — тех универсальных навыков, которые востребованы в современных проектных средах.

Не менее значимым элементом подготовки становится и работа с современными технологиями: интеграция инструментов искусственного интеллекта происходит через включение ИИ-ассистентов в рабочие этапы. Обучающиеся формулируют запросы для генерации идей и черновых вариантов ТЗ, затем критически оценивают полученные результаты, выделяют сильные и слабые стороны, дорабатывают и адаптируют материалы под конкретную задачу. Это формирует культуру взаимодействия с цифровыми ассистентами, развивает аналитическое мышление и способность к обоснованному выбору технологических решений — качества, особенно ценные в быстро меняющейся профессиональной среде.

При этом программа учитывает возрастные особенности обучающихся 12–15 лет — периода активного самоопределения и поиска профессиональных интересов. Открытая творческая среда строится на принципах сотрудничества и отсутствия жёсткой конкуренции: обсуждение идей происходит в формате общих сессий, а оценка ориентирована на прогресс и качество выполнения этапов, а не на сравнение между участниками. Такой подход способствует раскрытию индивидуального потенциала, формированию устойчивой мотивации к развитию и осознанному выбору траектории дальнейшего образования и профессиональной деятельности.

Таким образом, программа «Графический дизайн» обеспечивает комплексную подготовку обучающихся к профессиональной деятельности в креативных индустриях за счёт сочетания

проектной практики, междисциплинарной интеграции, ранней профориентации и развития конвергентного мышления, что соответствует актуальным запросам рынка труда и стратегическим задачам развития дополнительного образования.

Объем программы

Общий объем учебных часов по программе составляет 136 часов. Срок освоения программы – 1 год.

Форма обучения

Форма обучения по программе – очная. Форма организации образовательного процесса: групповые учебные занятия.

Язык обучения

Язык обучения - русский.

Особенности организации образовательного процесса

Традиционная модель. Программа предполагает последовательное изучение тем с повышением их трудности и информативности. Состав группы обучающихся – постоянный. Количество участников группы может варьироваться от 10 до 15 человек. Состав групп: разновозрастной. Условия приема детей: зачисляются все желающие при наличии свободных мест.

Уровень программы

Базовый уровень программы предполагает освоение специализированных знаний в области графического дизайна, формирование устойчивых навыков работы в профессиональных графических редакторах (Adobe Illustrator) и развитие проектного мышления. Содержание программы обеспечивает трансляцию целостной картины профессиональной деятельности дизайнера и гарантирует достижение планируемых результатов, достаточных для самостоятельного выполнения дизайн-проектов и дальнейшего профессионального самоопределения в сфере креативных индустрий.

Режим занятий

Продолжительность одного академического часа – 40 минут. Перерыв между учебными занятиями – 10 минут.

Общее количество часов в неделю – 4 часа

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа во второй половине дня.

1.2. Цель и задачи дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Сформировать у обучающихся конвергентные компетенции через комплексную проектную подготовку в сфере графического дизайна в локальном социокультурном контексте, способствуя раскрытию потенциала и осознанному выбору профессиональной траектории.

Задачи:

Предметные задачи

- Сформировать у обучающихся навыки работы в профильных графических редакторах, уверенное применение законов композиции, колористики и типографики.
- Научить разрабатывать дизайн-макеты для цифровых и печатных носителей с учётом реальных производственных требований и технологических ограничений.
- Освоить полный цикл подготовки дизайн-продукта к физическому воплощению: от макета до технологической реализации (вырубка, сборка, ламинация) на оборудовании центра «Точка роста» (станки с ЧПУ, аддитивные технологии, цветной МФУ).
- Отработать навыки формулирования и визуализации технического задания, а также публичной презентации и аргументированной защиты дизайн-решения перед аудиторией.
- Сформировать компетенции по продуктивному взаимодействию с ИИ-инструментами: грамотное составление промптов, критическая оценка сгенерированных материалов, их доработка и адаптация под конкретную проектную задачу.

Метапредметные задачи

- Развить проектное мышление: научить обучающихся самостоятельно ставить цели и задачи проекта, планировать этапы, распределять ресурсы, учитывать риски и корректировать план на основе обратной связи и промежуточных результатов.
- Сформировать конвергентный подход к решению задач: интегрировать знания из области дизайна, инженерии, материаловедения и маркетинга, чтобы уже на этапе проектирования учитывать технологические возможности и ограничения производства.
- Развить навыки командной работы и эффективной коммуникации через методику «равный — равному»: распределение ролей в команде, проведение взаимных рецензий, коллективное обсуждение решений и управление дискуссией.
- Сформировать критическое и аналитическое мышление: научить разбирать профессиональные кейсы, выделять сильные и слабые стороны визуальных решений, соотносить их с критериями качества, целевой аудиторией и контекстом применения.

- Развивать навыки самоорганизации и рефлексии: умение выстраивать индивидуальный темп работы, соблюдать сроки, фиксировать прогресс, анализировать собственные ошибки и корректировать дальнейшие действия.

Личностные задачи

- Сформировать ценностное отношение к локальной среде и идентичности через проектную деятельность, ориентированную на территорию наукограда Кольцово (разработка айдентики, сувенирной продукции, путеводителей, инфографики о научных и природных особенностях территории).
- Создать условия для раскрытия индивидуального творческого потенциала: обеспечить вариативность проектных задач и пространство для авторского подхода при соблюдении профессиональных стандартов и требований заказчика.
- Способствовать осознанному профессиональному самоопределению: познакомить обучающихся с реальными сценариями работы дизайнера, этапами производственного цикла, междисциплинарными ролями в проектной команде и возможными траекториями дальнейшего образования.
- Воспитать ответственность за результат и культуру профессиональной коммуникации: умение аргументированно отстаивать свою позицию, конструктивно воспринимать критику, дорабатывать решения и соблюдать договорённости в команде.
- Сформировать понимание этических и технологических границ применения цифровых инструментов (в том числе ИИ) в профессиональной деятельности, включая вопросы авторства, достоверности и уместности сгенерированного контента.

1.3. Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Разделы, темы	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		всего	теория	практика	
Раздел 1. Ознакомление.					
1	Вводное занятие (комплектование групп). Техника безопасности.	2	1	1	Беседа
2	Введение в программу Illustrator. Создание стикера	2	1	1	Педагогическое наблюдение. Творческая работа
3	Открытки на день Кольцово.	4	1	3	Педагогическое наблюдение. Творческая работа. Выставка.
4	Логотип. Модульная система.	6	1	3	Педагогическое наблюдение. Творческая

					работа.
5	Презентационный лист. Оформление знаковой формы как проекта.	2	1	3	Педагогическое наблюдение. Творческая работа, презентация.
Раздел 2. Фирменный стиль. Основы.					
6	Логотип. Произвольная форма.	8	1	7	Педагогическое наблюдение. Творческая работа
7	Паттерн.	6	2	4	Педагогическое наблюдение. Творческая работа
8	Визитки/бонусные карты.	4	1	3	Педагогическое наблюдение. Творческая работа
9	Брошюры/Лифлеты.	6	1	5	Творческая работа
10	Рекламный плакат.	4	1	3	Творческая работа. Педагогическое наблюдение.
11	Мокап.	2	1	1	Творческая работа
12	Оформление проекта в презентационный щит.	2	1	1	Творческая работа. Защита проекта. Промежуточная аттестация.
Раздел 3. Разработка праздничной продукции.					
13	Коммерческая иллюстрация. Календарь.	12	2	10	Творческая работа
14	Новогодние открытки базовые.	4	1	3	Творческая работа
Раздел 4. Разработка дизайнерского продукта.					
15	Настольная игра	10	2	8	Творческая работа. Педагогическое наблюдение.
16	Упаковка	6	1	5	Творческая работа. Педагогическое наблюдение.
Раздел 5. Разработка подарочной продукции.					
17	Открытки с вырубкой на 23 февраля	2	1	1	Творческая работа. Педагогическое наблюдение.
18	Плакаты на 23 февраля	4	1	3	Творческая работа. Педагогическое наблюдение. Выставка
19	Открытки на 8 марта нестандартной	2	1	1	Творческая

	формы				работа. Педагогическое наблюдение.
20	Плакаты на 8 марта объемные	4	1	3	Творческая работа. Педагогическое наблюдение. Выставка.
Раздел 6. Мерч.					
21	Дизайн кружки.	10	1	9	Творческая работа.
22	Дизайн значков.	6	1	5	Творческая работа.
23	Разработка стикерпака	12	1	11	Творческая работа.
Раздел 7. Брендирование туристического направления					
24	Разработка путеводителя по Кольцово	6	1	5	Творческая работа. Педагогическое наблюдение.
25	Разработка фирменной сувенирной продукции	6	1	5	Творческая работа. Педагогическое наблюдение.
Раздел 8. Портфолио.					
26	Портфолио. Разработка и верстка портфолио с выполненными проектами.	4	1	3	Публичная защита проекта. Итоговый просмотр.
Итого:		136			

Содержание учебного плана

Раздел 1. Ознакомление

Тема 1. Вводное занятие (комплектование групп). Техника безопасности.

Теория.

Техника безопасности, знакомство.

Практика.

«Встречаем новых друзей: Дизайн-знакомство». Игровой практикум, простой командный проект на знак

Тема 2. Введение в программу. Illustrator. Создание стикера.

Теория.

Знакомство с основными инструментами. Применение, область использования программы и инструментов в ней. Изучение принципов работы с векторной графикой, базовых техник создания форм.

Практика.

Работа основными инструментами. Создание простой композиции из геометрических фигур, подготовка файла к печати на самоклеящейся бумаге, проверка технологических параметров.

Тема 3. Открытки на день Кольцово.

Теория.

Виды открыток и их применение. Изучение видов и структуры открыток, принципов их дизайна, основ композиции и цветоведения. Анализ локальной символики Кольцово

Практика.

Создание тематической открытки — от разработки эскиза и подбора графики до работы с композицией, цветом и шрифтами в графическом редакторе. Прогулка по Кольцово для сбора фотографий. Цифровая обработка материалов, работа с композицией и типографикой, интеграция фотографий территории.

Тема 4. Логотип. Модульная система.

Теория.

Изучение основных видов логотипов (символ, текстовый, комбинированный) и их роли как ключевого элемента фирменного стиля для создания узнаваемости бренда, а также принципов эффективного дизайна. Принципы создания узнаваемых знаков, работа с модульными сетками.

Практика.

Создание знаковых форм (логотипов) на тему «Животные» путём комбинации простых геометрических фигур в графическом редакторе с последующей презентацией работы как готового лого для конкретной организации или продукта и обоснованием выбранного стиля. Создание вариаций исполнения, адаптация под носители, презентация концепций.

Тема 5. Презентационный лист. Оформление знаковой формы как проекта.

Теория.

Изучение влияния качественной презентации проекта на его восприятие, включая принципы компоновки, подачи информации и визуальной коммуникации. визуальная иерархия, требования к оформлению.

Практика.

Оформление ранее созданной знаковой формы (логотипа «Животные») в виде готового презентационного листа проекта с обоснованием концепции, демонстрацией вариантов и описанием его применения. Создание простых мокапов для визуализации.

Раздел 2. Фирменный стиль. Основы.

Тема 6. Логотип. Произвольная форма.

Теория.

Изучение способов создания произвольной формы для логотипа, включая работу с силуэтом, линией, пятном и техники свободного графического поиска. Принципы стилизации.

Практика.

Поиск и разработка логотипа для кофейни с использованием различных материалов и техник (скетчи, аппликация, цифровые инструменты) для создания уникальной графической формы.

Создание скетчей, цифровизация концепций, презентация решений перед аудиторией.

Тема 7. Паттерн.

Теория.

Изучение видов паттернов (геометрический, органический, иллюстративный) и их роли в разработке дизайна бренда для создания целостного визуального образа и усиления айдентики.

Адаптация под различные носители и форматы.

Практика.

Разработка паттерна на тему «Кофейня» с использованием графических элементов, связанных с кофе и атмосферой заведения, для применения в оформлении упаковки, интерьера или рекламных материалов. Работа с композицией, подготовка к печати с учётом технологических требований.

Тема 8. Визитки/бонусные карты.

Теория.

Изучение видов, форматов и материалов визиток и бонусных карт, а также их ключевой функции в дизайне бренда как компактных носителей фирменного стиля и инструментов клиентского взаимодействия. Требования к читаемости и восприятию информации.

Практика.

Разработка дизайна визитки или бонусной карты для кофейни, отражающей её фирменный стиль и обеспечивающей удобство использования. Создание макетов, работа с типографикой, подготовка к печати с учётом технических требований.

Тема 9. Брошюры/Лифлеты.

Теория.

Изучение видов брошюр и лифлетов (бигл, евробуклет и др.) и их роли как эффективного способа многоуровневой коммуникации с клиентом через структурированную подачу информации и визуальный дизайн. Изучение особенностей чтения различных форматов, анализ целевой аудитории и её восприятия материалов.

Практика.

Разработка макета брошюры или лифлета для кофейни, представляющего меню или акции в рамках единого стиля. Создание структуры контента, работа с информационными блоками, подготовка материалов к печати с учётом технических требований.

Тема 10. Рекламный плакат.

Теория.

Изучение видов рекламных плакатов (информационный, имиджевый, событийный) и их функции как ключевого визуального элемента, привлекающего внимание и передающего основное сообщение бренда. Анализ композиционных решений, работа с визуальной иерархией, принципы создания эффективных рекламных сообщений.

Практика.

Разработка рекламного плаката для кофейни, направленного на продвижение нового продукта, сезонного предложения или создания определённой атмосферы. Создание концепции, работа с графическими элементами, подготовка к печати.

Тема 11. Мокап.

Теория.

Изучение понятия мокапа (mock-up), его видов и назначения как профессионального инструмента для реалистичной визуализации и убедительной презентации дизайн-концепции в контексте конечного носителя. Освоение техник создания реалистичных визуализаций, работа с текстурами и материалами.

Практика.

Создание серии мокапов для элементов фирменного стиля кофейни (упаковка, стаканчик, визитка), демонстрирующих их применение в реальной среде. Работа с 3D-элементами, создание реалистичных рендеров, презентация концепций.

Тема 12. Оформление проекта в презентационный щит.

Теория.

Изучение принципов и методов компоновки информации на презентационном щите как итогового инструмента для комплексного, логичного и визуально привлекательного представления всех этапов проекта — от концепции до финальных результатов. Освоение правил визуальной коммуникации, работа с информационными потоками.

Практика.

Создание и вёрстка макета щита, включающего ключевые разделы проекта (актуальность, цели, процесс, итоги), с последующей печатью в требуемом формате и подготовкой сопутствующих

материалов (прототип, раздаточные буклеты) для полноценной демонстрации. Разработка структуры презентации, создание визуальных материалов, подготовка к защите.

Раздел 3. Разработка праздничной продукции.

Тема 13. Коммерческая иллюстрация. Календарь.

Теория.

Изучение коммерческой иллюстрации как прикладного искусства, решающего маркетинговые задачи, а также истории и типологии календарей как одного из ключевых носителей сезонной и корпоративной графики. Освоение техник создания серийной иллюстрации, работа с тематикой.

Практика.

Создание серии из 12-ти оригинальных иллюстраций, объединённых стилистикой и отражающих характер каждого месяца, с последующей вёрсткой и подготовкой к печати настенного или настольного календаря. Разработка концепций для каждого месяца, создание макетов, подготовка к печати.

Разработка и создание украшений для класса. Украшение кабинета. Круглый стол.

Тема 14. Новогодние открытки базовые.

Теория.

Анализ видов и функций новогодней полиграфической продукции (открытки, конверты, подарочные пакеты) как инструмента формирования праздничной атмосферы и поддержания коммуникации. Изучение особенностей праздничного дизайна, работа с праздничной символикой.

Практика.

Разработка дизайна новогодней открытки: от создания тематической иллюстрации и композиции до выбора материалов, и подготовки макета к тиражной печати.

Раздел 4. Разработка дизайнерского продукта.

Тема 15. Настольная игра

Теория.

Изучение основных видов настольных игр (стратегии, головоломки, игры для вечеринок) и структурированного процесса их создания — от генерации игровой механики и концепции до проектирования пользовательского опыта. Анализ целевой аудитории, принципы балансировки игровых механик, методы тестирования прототипов.

Практика.

Полный цикл разработки настольной игры: определение жанра и целевой аудитории, проектирование и отрисовка игрового поля, создание колод карт и фишек, а также формулировка понятных и сбалансированных правил. Создание прототипа, игровое тестирование, доработка механик на основе обратной связи. Игровой практикум.

Тема 16. Упаковка

Теория.

Анализ видов упаковки (коробка, пленка, картон) и её роли как ключевого канала визуальной коммуникации бренда, формирующего первое впечатление и несущего информацию о продукте. Технологические особенности различных видов упаковки, требования к материалам, правила маркировки.

Практика.

Разработка дизайна упаковки для созданной настольной игры, включая проектирование конструкции коробки, создание внешнего и внутреннего оформления, отражающего стилистику игры и привлекающего целевую аудиторию. Подготовка файлов к производству, расчет размеров, создание развёртки.

Раздел 5. Разработка подарочной продукции.

Тема 17. Открытки с вырубкой на 23 февраля

Теория.

Изучение технологии вырубки (фигурной резки) как способа создания сложных контуров и ажурных элементов в полиграфии для усиления декоративного и тактильного восприятия продукта. Технические ограничения вырубки, типы ножей, особенности макета.

Практика.

Разработка дизайна поздравительной открытки ко Дню защитника Отечества с использованием техники вырубки для создания фигурных элементов, силуэтов или композиционных окон. Создание выкроек, проверка технологических ограничений, подготовка к печати.

Тема 18. Плакаты на 23 февраля.

Теория.

Анализ видов поздравительных плакатов (информационные, декоративные, мотивационные) и их роли в формировании праздничной среды в интерьерах учреждений, офисов и общественных пространств. Принципы композиции для больших форматов, работа с масштабом.

Практика.

Создание тематического плаката ко Дню защитника Отечества, работа с композицией, типографикой и символикой для передачи праздничного настроения и уважения к адресату. Разработка концепции, создание эскизов, подготовка к печати.

Круглый стол.

Тема 19. Открытки на 8 марта нестандартной формы

Теория.

Исследование влияния формы полиграфического продукта на его визуальное восприятие и коммуникативный эффект, где нестандартный контур выступает как мощный инструмент привлечения внимания и усиления идеи. Особенности работы с нестандартными форматами, технические ограничения.

Практика.

Разработка дизайна поздравительной открытки к 8 Марта, где сама форма изделия (например, в виде цветка, буква или абстрактной фигуры) становится ключевым выразительным элементом композиции. Создание макетов, проверка технологичности, подготовка к производству.

Тема 20. Объемные плакаты на 8 марта

Теория.

Изучение принципов и технологий создания объёмных (3D) полиграфических конструкций, таких как поп-ап (pop-up), которые трансформируют плоский лист в динамичное трёхмерное изображение. Технические возможности создания объёмных элементов, правила конструирования.

Практика.

Проектирование и создание макета объёмного плаката-открытки к 8 Марта с использованием техники pop-up для достижения эффекта неожиданного появления элементов при открывании.

Разработка механики, создание шаблонов, тестирование конструкции.

Круглый стол.

Раздел 6. Мерч.

Тема 21. Дизайн кружки.

Теория.

Анализ основных технологий нанесения изображения на керамику (сублимация, деколь, прямая печать), а также требований к подготовке макета с учётом цилиндрической формы изделия и зоны обзора. Особенности цветопередачи, технические ограничения.

Практика.

Разработка оригинального дизайна для кружки: создание иллюстративной или типографической композиции, адаптированной под изогнутую поверхность, и подготовка технического макета для передачи в печать.

Тема 22. Дизайн значков.

Теория.

Изучение значка как одного из базовых элементов фирменного мерча, его роли в идентификации и продвижении, а также технических требований к подготовке векторного макета для производства методом штамповки или литья.

Практика.

Разработка дизайна металлического значка: создание лаконичной и узнаваемой графической композиции в соответствии с техническими ограничениями производства и подготовка макета для передачи на изготовление.

Тема 23. Разработка стикерпака.

Теория.

Анализ видов стикеров (виниловые, бумажные, для соцсетей) и технологий их производства, включая особенности подготовки файлов для полноцветной печати и последующей контурной резки на плоттере. Изучение современных трендов в дизайне стикеров, особенностей композиции для социальных сетей, правил работы с мелкими элементами.

Практика.

Создание тематического набора стикеров (стикерпака) «Кольцово»: разработка серии связанных графических элементов, их компоновка на листе и подготовка итогового макета с метками для контурной резки. Тестирование различных вариантов компоновки, проверка технологических ограничений, подготовка к серийному производству.

Внутренний конкурс на самые лучшие стикеры для общего проекта-стикерпака «Про Кольцово»

Раздел 7. Брендинг туристического направления

Тема 24. Путеводитель по Кольцово

Теория.

Изучение принципов туристического дизайна и методов структурирования информации (навигация, карты, описания) для создания удобного, информативного и визуально привлекательного печатного гида. Анализ целевой аудитории, особенностей восприятия туристической информации, принципов навигации.

Практика.

Разработка дизайна и вёрстка путеводителя по Кольцово: от сбора и систематизации контента до создания макета с картами, иллюстрациями и типографикой, отражающими характер места. Создание информационной архитектуры, работа с картографическими материалами, интеграция локальной специфики.

Прогулка-экскурсия по Кольцово для выбора лучших достопримечательных мест.

Тема 25. Разработка фирменной сувенирной продукции.

Теория.

Анализ видов сувенирной продукции (от магнитов до одежды) и её роли как материального носителя идентичности места, способного передавать его атмосферу, историю и эмоции через дизайн. Изучение технологий производства, требований к материалам, особенностей брендинга.

Практика.

Создание линейки сувенирной продукции для Кольцово: разработка серии дизайнов, адаптированных под разные носители (кружка, магнит, сумка), и объединённых общей графической концепцией, отражающей уникальность локации. Тестирование различных вариантов исполнения, проверка технологических ограничений, подготовка к производству.

Раздел 8. Портфолио.

Тема 26. Портфолио.

Теория.

Изучение портфолио как ключевого инструмента самопрезентации и профессиональной коммуникации с потенциальными заказчиками или работодателями, а также принципов его грамотного структурирования, визуального оформления и отбора работ для достижения максимального эффекта. Анализ успешных примеров, принципы визуальной иерархии, методы презентации работ.

Практика.

Систематизация, отбор и оформление выполненных в ходе занятий проектов в единое печатное портфолио, включающее краткие описания задач и решений. Создание структуры портфолио, разработка визуальной концепции, подготовка презентационных материалов. Подготовка и проведение презентации портфолио, направленной на демонстрацию навыков и профессионального роста.

1.4. Планируемые результаты обучения

Предметные результаты

- Обучающиеся владеют инструментами профильных графических редакторов и применяют на практике законы композиции, колористики и типографики.
- Умеют разрабатывать дизайн-макеты для цифровых и печатных носителей, адаптируя решения под требования конкретных площадок и носителей.
- Освоили полный цикл подготовки дизайн-продукта к физическому воплощению: умеют готовить макеты к вырубке, сборке, ламинации и работать с оборудованием центра «Точка роста» (станки с ЧПУ, аддитивные технологии, цветной МФУ) с учётом технологических ограничений.
- Способны формулировать и визуализировать техническое задание, публично презентовать проект и аргументированно защищать дизайн-решение перед аудиторией.
- Владеют базовыми приёмами работы с ИИ-ассистентами: составляют промпты, критически оценивают сгенерированные материалы, дорабатывают и адаптируют их под проектную задачу.
- Создают дизайн-продукты в локальном социокультурном контексте: айдентику, сувенирную продукцию, путеводители, плакаты, инфографику, ориентированные на территорию наукограда Кольцово и запросы локальной аудитории.

Метапредметные результаты

- Сформировано проектное мышление: обучающиеся самостоятельно ставят цели и задачи проекта, планируют этапы, распределяют ресурсы, учитывают риски, корректируют план по обратной связи и фиксируют промежуточные результаты.
- Развит конвергентный подход: обучающиеся интегрируют знания из дизайна, инженерии, материаловедения и маркетинга, учитывают технологические возможности и ограничения уже на этапе проектирования.
- Сформированы навыки командной работы и эффективной коммуникации: обучающиеся распределяют роли в команде, проводят взаимные рецензии, ведут коллективные обсуждения, управляют дискуссией и принимают совместные решения по методике «равный — равному».
- Развито критическое и аналитическое мышление: обучающиеся умеют разбирать профессиональные кейсы, выделять сильные и слабые стороны визуальных решений, соотносить их с критериями качества, целевой аудиторией и контекстом применения.

- Развиты навыки самоорганизации и рефлексии: обучающиеся выстраивают индивидуальный темп работы, соблюдают сроки, фиксируют прогресс, анализируют собственные ошибки и корректируют дальнейшие действия.

Личностные результаты

- Сформировано ценностное отношение к локальной среде и идентичности: обучающиеся проявляют интерес к истории, науке и природе наукограда Кольцово, отражают локальную специфику в своих проектах и демонстрируют уважительное отношение к культурному и научному наследию территории.
- Раскрыт индивидуальный творческий потенциал: обучающиеся демонстрируют авторский подход в проектах, пробуют разные стилистические и композиционные решения, находят собственные выразительные приёмы в рамках профессиональных стандартов.
- Сформирована готовность к осознанному профессиональному самоопределению: обучающиеся ориентируются в сценариях работы дизайнера, понимают этапы производственного цикла, междисциплинарные роли в проектной команде и возможные траектории дальнейшего образования и карьеры.
- Воспитана ответственность за результат и культура профессиональной коммуникации: обучающиеся аргументированно отстаивают свою позицию, конструктивно воспринимают критику, дорабатывают решения и соблюдают договорённости в команде.
- Сформировано понимание этических и технологических границ применения цифровых инструментов (в том числе ИИ): обучающиеся осознают вопросы авторства, достоверности и уместности сгенерированного контента и умеют обоснованно выбирать технологические решения в проекте.

II. Комплекс организационно-педагогических условий

01.09 — 30.09 работа с неполным составом детей, набор обучающихся, рекламные мероприятия,

01.10 — 31.05 работа с полным составом детей по образовательным программам,

Декабрь - январь проведение промежуточной аттестации обучающихся,

Май проведение итоговой аттестации обучающихся.

Учебный год составляет 34 недели

(Приложение 1).

2.1. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Программа «Графический дизайн» реализуется на базе центра «Точка роста», созданного в рамках федерального проекта «Современная школа» национального проекта «Образование» в МБОУ «Кольцовская школа № 5». Инфраструктура центра позволяет эффективно сочетать цифровые технологии и проектную деятельность, обеспечивая достижение планируемых результатов программы.

Учебный кабинет соответствует требованиям СП 2.4.3648-20 и СанПиН 1.2.3685-21, имеет оптимальную площадь для организации групповой работы. Помещение оснащено современной системой вентиляции, регулируемым освещением и специализированной мебелью, адаптированной под рост обучающихся.

Оборудование и технические средства:

Ноутбуки (мобильный класс)

Графические планшеты

Интерактивная доска

МФУ (принтер/сканер/копир) цветной

Лазерный станок с ЧПУ

Кадровое обеспечение:

Реализацию программы осуществляет Рябченко Екатерина Сергеевна, педагог дополнительного образования первой квалификационной категории, владеющий компетенциями в области графического дизайна и цифровых технологий.

Информационное обеспечение:

Программа «Illustrator»

Программа «Photoshop»

Нейросеть GigaChat

Презентации

Методические материалы (планы-конспекты занятий «Брендбук», «Логотипы», «Путеводитель по Кольцово» и т.д., подборка референсов, таблица цветовых сочетаний).

2.3. Формы аттестации

Для оценки качества освоения программы, в конце каждого блока учащиеся выполняют творческую работу. За первое полугодие обучающиеся должны показать навык поэтапной разработки простых проектов и умение их презентовать. За второе полугодие учащиеся должны

разработать и презентовать полный проект «Портфолио», включающий в себя все работы, выполненные за год.

Формы аттестации: творческая работа, выставка, портфолио, готовый проект, защита проекта.

Текущий контроль включает следующие формы: творческие работы, выставки, конкурс, защита творческих работ, готовых проектов.

- Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения практических заданий в группах и индивидуально.

- Итоговый контроль осуществляется в форме защиты дизайн-проекта «Портфолио»

2.4. Оценочные материалы

Для диагностики первоначальных знаний используется входная диагностика, оценочные материалы представлены в **Приложении 2**.

2. 5. Методические материалы

Методы обучения и воспитания

Процесс обучения происходит через активное вовлечение обучающегося в образовательный процесс, не оставляя его пассивным слушателем.

Методы обучения: словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный; репродуктивный; частично-поисковый, дискуссионный, проектный.

Проектный метод используется в процессе разработки и защиты проектов.

Применение технологии «равный — равному» **системообразующий принцип**. Он заложен в учебный план (командные проекты), в методы обучения и в сам стиль общения в группе. Это позволяет решать ключевую задачу дополнительного образования — создание пространства для самореализации и социализации подростка.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

Педагогические технологии: группового обучения, коллективного взаимообучения, коллективной творческой деятельности, равный равному, критического мышления, портфолио.

Дидактические материалы

Презентации, раздаточные материалы, инструкционные, технологические карты, задания, образцы дизайна (на бумажных и электронных носителях).

Алгоритм учебного занятия (40 минут)

Занятия «Графический дизайн» не имеют жестко установленной структуры. Алгоритм занятия меняется в зависимости от формы проведения занятий.

1. Начало (5 минут)

Приветствие, проверка присутствующих

Включаем компьютеры, подключаем графические планшеты

Открываем Adobe Illustrator (или Figma)

Создаём новый документ: 90×50 мм, CMYK, 300 dpi

2. Теория (6 минут)

Смотрим примеры современных визиток (5-7 слайдов):

Минималистичные

С нестандартной вырубкой

С фольгированием

Для разных профессий (дизайнер, врач, фрилансер)

Обсуждаем:

Какая информация должна быть на визитке?

Как расположить элементы?

Почему одни визитки выглядят дорого, а другие — нет?

Преподаватель показывает:

Основные ошибки в дизайне визиток

Правила вёрстки (отступы, выравнивание, иерархия)

Как подготовить файл к печати (вылеты, метки)

3. Практика (25 минут)

Задание: создать визитку для себя (как для дизайнера) или для вымышленного клиента

Этапы работы:

Скетч — рисуем 2-3 варианта расположения элементов на бумаге

Вёрстка в программе:

Добавляем логотип (можно простой)

Имя, должность

Контакты (телефон, email, сайт/соцсети)

Фон или декоративный элемент

Работа с цветом и шрифтами — подбираем гармоничную палитру

Преподаватель: ходит по классу, помогает:

Подобрать шрифтовую пару

Выровнять элементы

Исправить типичные ошибки (мелкий текст, нет вылетов)

4. Итог (4 минуты)

Каждый показывает свою визитку на экране (30 секунд на человека)

Обсуждение:

«Какая визитка запомнилась и почему?»

«Что можно улучшить в своей работе?»

Преподаватель даёт обратную связь по каждой работе

Домашнее задание:

Доработать визитку

Сделать мокап (наложить дизайн на фото визитки)

Придумать дизайн оборотной стороны

Сохраняем файлы, закрываем программы

Материалы для занятия:

Примеры хороших и плохих визиток

Шрифты для скачивания (2-3 бесплатных гарнитуры)

Фоновые текстуры (по желанию)

Шаблон визитки с вылетами

2. 6. Рабочая программа воспитания

МБОУ «Кольцовская школа №5» является инновационным образовательным учреждением наукограда Кольцово, реализующим программы начального, основного и среднего общего образования с углубленным изучением английского языка. Стратегической миссией школы выступает создание комфортного образовательного пространства, способствующего развитию способностей каждого ученика, формированию социально активной, интеллектуальной и творческой личности.

Решение воспитательных задач является безусловным приоритетом для всех без исключения детских творческих объединений, функционирующих на базе школы. Воспитательная система учреждения выстроена в соответствии с государственными приоритетами, отраженными в Указе Президента РФ № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-

нравственных ценностей», и направлена на формирование у обучающихся гражданственности, патриотизма, уважения к культурному и историческому наследию страны и малой родины.

МБОУ «Кольцовская школа № 5» обладает богатой историей и устоявшимися воспитательными традициями, которые органично интегрированы в деятельность детского творческого объединения «Графический дизайн».

Рабочая программа воспитания представляет собой базисный минимум воспитательной работы в программе «Графический дизайн» на всех этапах обучения и может быть дополнена педагогом в зависимости от конкретных образовательных потребностей обучающихся детей и меняющихся культурно-средовых условий.

Цель воспитания:

Создание воспитательной среды для формирования социально ответственной и профессионально ориентированной личности, способной к осмыслению и творческой трансляции базовых ценностей (патриотизма, нравственности, экологии, культурного наследия) через проектную деятельность и публичную практику.

Задачи воспитания:

1. Создать условия для профессиональной социализации и самоопределения через практику работы в командах, публичные защиты проектов и взаимодействие с экспертами отрасли.
2. Сформировать у обучающихся умение использовать инструменты графического дизайна для выражения патриотических, нравственных и экологических ценностей в социально значимых проектах.
3. Воспитывать уважение к культурному наследию и родному краю через их творческое осмысление и современную визуальную интерпретацию в работах.
4. Развивать эстетический вкус, критическое и проектное мышление на основе анализа классических и современных образцов дизайна.
5. Поддерживать индивидуальный творческий потенциал и личностную позицию учащихся, помогая находить собственную выразительность в рамках профессиональных задач.

Особенности организуемого воспитательного процесса:

- Использование плана воспитательной работы для организации мероприятий на тему графического дизайна, семейных традиций и патриотизма; публикация работ и успехов учащихся.

- Формирование среды для поддержки и обмена идеями в области графического дизайна, ориентированного на искусство и культуру.

Направления, формы и содержание деятельности:

Патриотическое воспитание:

Разработка проектных работ, отражающих любовь к родному краю и Родине, использование исторических и культурных мотивов в дизайне.

Духовно-нравственное воспитание:

Поддержка и развитие традиционных семейных ценностей через графический дизайн, создание плакатов и иллюстраций, воспитывающих уважение к старшим и памяти предков.

Эстетическое воспитание:

Формирование эстетического восприятия через изучение художественных стилей и направлений в графическом дизайне; проведение выставок работ учащихся, посвященных культурному наследию.

Экологическое:

Формирование экологического сознания и ответственного отношения к природе через призму дизайна, воспитание любви к родному краю как к уникальной экосистеме

Воспитание культуры мышления:

Развитие системного, критического и творческого мышления, познавательного интереса и интеллектуальной гибкости как основы профессионального роста дизайнера.

Социализация, самоопределение и профессиональная ориентация:

Создание условий для успешной социальной адаптации, осознанного профессионального выбора и формирования навыков, необходимых для работы в современной креативной индустрии.

Планируемые результаты:

1. **Обучающийся, способный к профессиональной коммуникации и самоопределению:** демонстрирует навыки работы в команде, публичной защиты

проекта и осознанно строит индивидуальную образовательную траекторию в сфере дизайна.

2. **Обучающийся, владеющий языком графического дизайна как инструментом выражения ценностей:** создает осмысленные визуальные проекты (плакаты, айдентику, иллюстрации), которые транслируют идеи патриотизма, семейных традиций, экологической и социальной ответственности.
3. **Обучающийся, проявляющий уважение к наследию через практику:** в своих работах аргументированно использует и творчески переосмысляет образы, символы и смыслы культурного и природного наследия России и родного края.
4. **Обучающийся с развитым профессиональным мышлением:** анализирует и критически оценивает дизайн-решения (свои и чужие) с эстетической и функциональной точки зрения, обосновывает свой творческий выбор.
5. **Обучающийся с выраженной творческой и гражданской позицией:** находит личную, эмоционально окрашенную тему в рамках социально-значимых задач и последовательно развивает её в авторских проектах, видя в дизайне средство личного высказывания и влияния на окружающую среду.

План воспитательной работы представлен в Приложении 3.

3. Список литературы

Литература для педагога

1. Лидвелл Уильям, Холден Критина. Универсальные принципы дизайна. — КоЛибри, 2019. — 272 с.
2. Райтман М.А. Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс. — М.: Эксмо, 2011. - с. 356.
3. Стивен Хеллер. Анатомия дизайна. Скрытые источники современного графического дизайна. — М.: ИЗДАТЕЛЬСТВО "АСТ", 2021. - 104 с.
4. Тучкевич Е. Самоучитель Adobe Photoshop CS5. — СПб: БХВ-Петербург, 2011.- 579с.
5. Хембри Р. Самый полный справочник. Графический дизайн. / Пер. с англ. А.В. Банкрашкова. — М.: АСТ: Астрель, 2008. — 192 с.: ил.
6. Шокорова Л. В. Стилизация в дизайне и декоративно-прикладном искусстве. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2019. — 74 с.
7. Элам К. Геометрия дизайна. Пропорции и композиция. — СПб: Питер, 2011. — 112 с.: ил.
8. Ян Чихольд. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера. — Студия Артемия Лебедева, 2020. - 130 с.

Литература для обучающихся и родителей

1. Адамс Шон, Стоун Терри Ли. Дизайн и цвет. Практикум. Реальное руководство по использованию цвета в графическом дизайне. — КоЛибри, 2020. - 240 с.
2. Бруно Мунари. Дизайн как искусство. — Издатель Дмитрий Аронов, 2020 - 228 с.
3. Газета для детей, родителей и педагогов «Добрая дорога детства». Электронный ресурс. Режим доступа: <http://www.dddgazeta.ru/about/>.
4. Самара Тимоти, Сэвиль Лорел. Эволюция дизайна. От теории к практике. — РИП-Холдинг, 2009 - 272 с.

Информационные ресурсы

1. Adobe Education Exchange - крупнейший международный образовательный ресурс от Adobe. Режим доступа: <https://edex.adobe.com/> (дата последнего обращения 05.08.2025)
2. Khan Academy - бесплатный образовательный ресурс, который предоставляет уроки по различным темам, включая графический дизайн (дата последнего обращения 02.09.2025). Режим доступа: <https://www.khanacademy.org/> (дата последнего обращения 02.09.2025)
3. Inkscape - бесплатный векторный графический редактор. Идеально подходит для создания и редактирования иллюстраций, логотипов, диаграмм и других векторных изображений. Режим доступа: <https://inkscape.org/> (дата последнего обращения 01.10.2025)
4. Designblitz - платформа, на которой можно создавать макеты онлайн. Режим доступа: <https://www.designblitz.io/> (дата последнего обращения 18.05.2025)

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Раздел 1. Ознакомление								
1.	Сентябрь	5.09	16:00-17:30	Беседа практика +	2	Комплектование групп	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос.
2.		8.09	16:00-17:30	Беседа практика +	2	Введение в программу Illustrator. Создание стикера	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа.
3.		12.09	16:00-17:30	Беседа практика +	2	Открытки на день Кольцово.	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа.
4.		15.09	16:00-17:30	Беседа практика +	2	Открытки на день Кольцово.	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа. Выставка.
5.		19.09	16:00-17:30	Беседа практика +	2	Логотип. Модульная система.	«Точка Роста». МБОУ	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа

							«Кольцовская школа №5»	
6.		22.09	16:00-17:30	Беседа практика +	2	Логотип. Модульная система.	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
7.		26.09	16:00-17:30	Беседа практика +	2	Логотип. Модульная система.	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
8.		29.09	16:00-17:30	Беседа практика +	2	Презентационный лист. Оформление знаковой формы как проекта.	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Презентация.
Раздел 2. Фирменный стиль. Основы.								
9.	Октябрь	3.10	16:00-17:30	практика	2	Логотип. Произвольная форма.	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
10.		6.10	16:00-17:30	практика	2	Логотип. Произвольная форма.	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа

11.		10.10	16:00-17:30	практика	2	Логотип. Произвольная форма.	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
12.		13.10	16:00-17:30	Беседа практика +	2	Логотип. Произвольная форма.	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
13.		17.10	16:00-17:30	практика	2	Паттерн	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
14.		20.10	16:00-17:30	практика	2	Паттерн	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
15.		24.10	16:00-17:30	Беседа практика +	2	Паттерн	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
16.		27.10	16:00-17:30	Беседа практика +	2	Визитки/Бонусные карты	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа

							я школа №5»	
17.		31.10	16:00-17:30	практика	2	Визитки/Бонусные карты	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
18.		7.11	16:00-17:30	Беседа практика +	2	Брошюры/Лифлеты.	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
19.		10.11	16:00-17:30	Беседа практика +	2	Брошюры/Лифлеты.	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
20.		14.11	16:00-17:30	практика	2	Брошюры/Лифлеты.	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
21.		17.11	16:00-17:30	практика	2	Рекламный плакат	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
22.	Ноябрь	21.11	16:00-17:30	Беседа практика +	2	Рекламный плакат	«Точка Роста».	Педагогическое наблюдение. Опрос.

							МБОУ «Кольцовска я школа №5»	Творческая работа
23.		24.11	16:00-17:30	практика	2	Мокап.	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовска я школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
24.		28.11	16:00-17:30	практика	2	Оформление проекта в презентационный щит.	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовска я школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа. Презентация проекта. Промежуточная аттестация.
Раздел 3. Новый год. Разработка праздничной продукции.								
25.	Декабрь	1.12	16:00-17:30	практика	2	Коммерческая иллюстрация. Календарь.	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовска я школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
26.		5.12	16:00-17:30	Беседа практика +	2	Коммерческая иллюстрация. Календарь.	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовска я школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
27.		8.12	16:00-17:30	практика	2	Коммерческая иллюстрация. Календарь.	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовска	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа

							я школа №5»	
28.		12.12	16:00-17:30	практика	2	Коммерческая иллюстрация. Календарь.	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
29.		15.12	16:00-17:30	практика	2	Коммерческая иллюстрация. Календарь.	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
30.		19.12	16:00-17:30	практика	2	Коммерческая иллюстрация. Календарь.	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
31.		22.12	16:00-17:30	практика	2	Новогодние открытки базовые.	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
32.		26.12	16:00-17:30	практика	2	Новогодние открытки базовые.	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа. Выставка.
Раздел 4. Разработка дизайнерского продукта								
33.	Я Н В	12.01	16:00-17:30	Беседа +	2	Настольная игра	«Точка	Педагогическое

				практика			Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	наблюдение. Опрос. Творческая работа
34.		16.01	16:00-17:30	практика	2	Настольная игра	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
35.		19.01	16:00-17:30	практика	2	Настольная игра	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
36.		23.01	16:00-17:30	практика	2	Настольная игра	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
37.		26.01	16:00-17:30	практика	2	Настольная игра	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа. Апробация функциональности продукта.
38.		30.01	16:00-17:30	практика	2	Упаковка	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа

							№5»	
39.		2.02	16:00-17:30	практика	2	Упаковка	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
40.		6.02	16:00-17:30	практика	2	Упаковка	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
Раздел 5. Разработка подарочной продукции.								
41.	Февраль	9.02	16:00-17:30	практика	2	Открытки с вырубкой на 23 февраля	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
42.		13.02	16:00-17:30	практика	2	Плакаты на 23 февраля	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа.
43.		16.02	16:00-17:30	практика	2	Плакаты на 23 февраля	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа. Выставка.
44.		20.02	16:00-17:30	Беседа + практика	2	Открытки на 8 марта нестандартной формы	«Точка Роста».	Педагогическое наблюдение. Опрос.

							МБОУ «Кольцовска я школа №5»	Творческая работа
45.		27.02	16:00-17:30	практика	2	Плакаты на 8 марта объемные	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовска я школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
46.		2.03	16:00-17:30	практика	2	Плакаты на 8 марта объемные	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовска я школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа. Выставка.
Раздел 6. Мерч								
47.	Март	6.03	16:00-17:30	практика	2	Дизайн кружки.	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовска я школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
48.		13.03	16:00-17:30	практика	2	Дизайн кружки.	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовска я школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
49.		16.03	16:00-17:30	практика	2	Дизайн кружки.	«Точка Роста».	Педагогическое наблюдение. Опрос.

							МБОУ «Кольцовска я школа №5»	Творческая работа
50.		20.03	16:00-17:30	Беседа практика +	2	Дизайн кружки.	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовска я школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
51.		23.03	16:00-17:30	Беседа практика +	2	Дизайн кружки.	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовска я школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
52.		27.03	16:00-17:30	практика	2	Дизайн значков	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовска я школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
53.		30.03	16:00-17:30	практика	2	Дизайн значков	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовска я школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
54.		3.04	16:00-17:30	практика	2	Дизайн значков	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовска я школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа

55.	Апрель	6.04	16:00-17:30	практика	2	Разработка стикерпака	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
56.		10.04	16:00-17:30	практика	2	Разработка стикерпака	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
57.		13.04	16:00-17:30	практика	2	Разработка стикерпака	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
58.		17.04	16:00-17:30	практика	2	Разработка стикерпака	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
59.		20.04	16:00-17:30	Беседа + практика	2	Разработка стикерпака	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
60.		24.04	16:00-17:30	практика	2	Разработка стикерпака	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа

							я школа №5»	
Раздел 7. Брендинг туристического направления.								
61.		27.04	16:00-17:30	практика	2	Разработка путеводителя по Кольцово	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовска я школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
62.	Май	4.05	16:00-17:30	Беседа практика	2	Разработка путеводителя по Кольцово	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовска я школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
63.		8.05	16:00-17:30	практика	2	Разработка путеводителя по Кольцово	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовска я школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
64.		15.05	16:00-17:30	практика	2	Разработка фирменной сувенирной продукции	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовска я школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
65.		18.05	16:00-17:30	Беседа практика	2	Разработка фирменной сувенирной продукции	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовска я школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
66.		22.05	16:00-17:30	практика	2	Разработка фирменной сувенирной	«Точка	Педагогическое

						продукции	Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	наблюдение. Опрос. Творческая работа
Раздел 8. Портфолио.								
67.		25.05	16:00-17:30	практика	2	Портфолио. Разработка и верстка портфолио с выполненными проектами	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа
68.		29.05	16:00-17:30	практика	2	Портфолио. Разработка и верстка портфолио с выполненными проектами	«Точка Роста». МБОУ «Кольцовская школа №5»	Педагогическое наблюдение. Опрос. Творческая работа. Защита проекта. Итоговая аттестация.

Оценочные материалы, используемые при аттестации

Планируемые результаты	Критерии оценки (проявления)	Баллы	Диагностический инструментарий (формы, методы диагностики)
ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ			
Обучающиеся владеют инструментами профильных графических редакторов и применяют на практике законы композиции, колористики и типографики.	• Корректно использует инструменты редактора в соответствии с задачами. • Композиция сбалансирована, нет визуального «шума». • Цветовые сочетания соответствуют задаче, соблюдены контрасты. • Типографика читаема, иерархия заголовков/текста выстроена.	0–4 (по 1 баллу за каждый критерий)	Практическое задание: разработка макета (плакат/карточка). Экспертная оценка по чек-листу. Самооценка и взаимная рецензия по шаблону.
Умеют разрабатывать дизайн-макеты для цифровых и печатных носителей, адаптируя решения под требования площадок и носителей	• Макет адаптирован под формат (соцсеть, А3, А4 и т. п.). • Учтены технические требования (разрешение, цветовые профили, отступы). • Элементы масштабируются без потери качества (вектор/оптимальные растровые параметры).	0–3 (по 1 баллу за критерий)	Проектное задание: 2 версии макета (цифровая + печатная). Проверка по техническому чек-листу. Просмотр «в превью» (на экране и распечатка).
Освоили полный цикл подготовки дизайн-продукта к физическому воплощению, умеют работать с оборудованием центра «Точка роста» с учётом технологических ограничений	• Подготовлен файл под конкретный станок/печать (форматы, контуры, слои). • Верно заданы параметры резки/печати/ламинации. • Физический образец соответствует макету, брак минимален. • Соблюдены правила техники безопасности при работе с оборудованием.	0–4 (по 1 баллу за критерий)	Практическая работа: подготовка и выпуск мини-тиража (стикеры, открытки). Наблюдение, фиксация параметров, фотофиксация образца.

Способны формулировать и визуализировать техническое задание, публично презентовать проект и аргументированно защищать дизайн-решение	- ТЗ содержит чёткие требования, референсы, метрики качества. - Презентация структурирована (проблема — решение — результат). - Аргументация опирается на критерии (аудитория, цель, композиция). - Ответы на вопросы демонстрируют понимание компромиссов (дизайн - технология).	0–4 (по 1 баллу за критерий)	Защита проекта: устная презентация 5–7 минут + письменное ТЗ. Оценка по критериям. Фиксация вопросов и ответов.
Владеют базовыми приёмами работы с ИИ-ассистентами : составляют промпты, критически оценивают и дорабатывают материалы	- Промпт содержит цель, стиль, ограничения, целевую аудиторию. - Из сгенерированного результата выбраны релевантные варианты - Доработка устраняет недостатки генерации (композиция, текст, артефакты). - Результат пригоден для включения в проект.	0–4 (по 1 баллу за критерий)	Мини-проект: генерация идеи/черновика + доработка. Портфолио-лист: промпт, исходник ИИ, финальный вариант, комментарий «что и почему доработано».
Создают дизайн-продукты в локальном социокультурном контексте (айдентика, сувениры, путеводители, плакаты, инфографика)	- В проекте отражена локальная специфика (символы, смыслы, факты о Кольцово). - Продукт ориентирован на целевую аудиторию (школьники, туристы, жители). - Визуальный язык соответствует задаче (стиль, тон, подача).	0–3 (по 1 баллу за критерий)	Итоговый проект (1 продукт). Экспертная оценка + мини-опрос целевой аудитории (5–10 респондентов). Анализ комментариев.
МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ			
Сформировано проектное мышление: постановка целей, планирование, распределение	- Цели и задачи сформулированы по SMART. - План включает этапы, сроки, ответственных, риски. - При изменении	0–4 (по 1 баллу за критерий)	Паспорт проекта (цель, задачи, план). Самооценка по шкале. Взаимная оценка в команде.

ресурсов, учёт рисков, корректировка по обратной связи	- условий план корректируется. - Промежуточные результаты фиксируются.		
Развит конвергентный подход: интеграция знаний из дизайна, инженерии, материаловедения и маркетинга, учёт технологических ограничений на этапе проектирования	- В концепции учтены технологические возможности (материалы, станки, печать). - Предложены альтернативные решения при ограничениях - Решения обоснованы.	0–3 (по 1 баллу за критерий)	Проектная сессия: выбор концепции + обоснование. Экспертная оценка.
Сформированы навыки командной работы и эффективной коммуникации (распределение ролей, взаимные рецензии, коллективные решения)	- Роли в команде распределены, обязанности зафиксированы. - Конфликты решаются через обсуждение. - Команда соблюдает сроки и договорённости.	0–3 (по 1 баллу за критерий)	Наблюдение за командными сессиями. Анкеты обратной связи участников.
Развито критическое и аналитическое мышление: разбор кейсов, выделение сильных и слабых сторон, соотнесение с критериями качества и аудиторией	- Анализ содержит не менее 3 критериев (композиция, цвет, типографика, аудитория). - Выделены сильные и слабые стороны. - Предложения по улучшению конкретны и реализуемы. - Связь с целевой аудиторией и контекстом обоснована.	0–4 (по 1 баллу за критерий)	Аналитическая карточка: разбор 2–3 кейсов. Письменные ответы по шаблону. Обсуждение в группе.
Развиты навыки самоорганизации и рефлексии: индивидуальный темп, соблюдение сроков, фиксация прогресса, анализ	- План личного темпа и сроки этапов зафиксированы. - Прогресс фиксируется регулярно (дневник/чек-лист). - Ошибки и причины названы конкретно.	0–4 (по 1 баллу за критерий)	Личный дневник проекта. Чек-листы самопроверки. Рефлексивные анкеты. Наблюдение педагога.

ошибок	• Корректирующие действия предложены и реализованы.		
ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ			
Сформировано ценностное отношение к локальной среде и идентичности (история, наука, природа Кольцово)	• В проектах используются достоверные факты и символы территории. • Формулировки уважительны к культурному и научному наследию. • Обучающийся может кратко рассказать о значимости места для проекта.	0–3 (по 1 баллу за критерий)	Анализ проектных материалов. Мини-интервью (3 вопроса). Рефлексия «почему это важно».
Раскрыт индивидуальный творческий потенциал: авторский подход, пробы разных решений в рамках стандартов	• В работах прослеживается индивидуальный стиль/приём. • Представлено не менее 2 вариантов решения одной задачи. • Автор может обосновать выбор своего решения.	0–3 (по 1 баллу за критерий)	Портфолио (варианты концепций). Рефлексивная записка «мой стиль и решения». Экспертная оценка педагога.
Готовность к осознанному профессиональному самоопределению: ориентация в сценариях работы дизайнера, этапах цикла, ролях, траекториях образования	• Называет 2–3 роли в проектной команде и их функции. • Понимает этапы производственного цикла (от брифа до тиража). • Может назвать 1–2 возможные траектории обучения/карьеры и обосновать интерес.	0–3 (по 1 баллу за критерий)	Беседа с педагогом.
Воспитана ответственность за результат и культура профессиональной коммуникации: аргументация, восприятие критики, доработка, соблюдение договорённостей	• Выполняет обязательства в срок, фиксирует договорённости. • Конструктивно реагирует на замечания, предлагает доработки. • Аргументирует позицию без перехода на личности. • Участвует в согласовании решений	0–4 (по 1 баллу за критерий)	Наблюдение в командных сессиях. Анкетные взаимных оценок.

	команды.		
Сформировано понимание этических и технологических границ применения цифровых инструментов (в т. ч. ИИ): авторство, достоверность, уместность	- Обосновывает, когда ИИ уместен, а когда лучше ручное решение. - Осознаёт вопросы авторства и ответственности за финальный продукт. - В проекте указаны источники и степень переработки материалов.	0–4 (по 1 баллу за критерий)	Разбор кейсов (этические дилеммы). Экспертная беседа.

Таблица оценки дизайн-продукта

Критерий (параметр креативности)	Что оцениваем в дизайн-продукте	0 баллов	1 балл	2 балла	3 балла
Продуктивность	Количество предложенных вариантов, эскизов, цветовых решений	1 вариант	2-3 вариантов	4-7 вариантов	8+ вариантов
Оригинальность	Нестандартность решения, отсутствие прямых заимствований	Копия референса	Незначительные изменения	Авторская переработка	Уникальное решение
Детализация	Проработка деталей, тщательность исполнения	Минимальная проработка	Частичная детализация	Хорошая детализация	Высокая детализация.
Функциональность	Соответствие техническому заданию и брифу заказчика	Не соответствует	Частично соответствует	Соответствует полностью	Превышает ожидания
Эстетический вид	Макет выглядит эстетично. Соблюдены законы композиции, грамотная работа со шрифтом, гармоничное цветовое сочетание.	Не эстетичен, критерии не соблюдены.	Хорошее композиционное решение, но отсутствие цветового сочетания и работы со шрифтом.	Соблюдены законы композиции, грамотно подобранное цветовое сочетание. Есть недочеты при работе с текстом и	Все критерии соблюдены. Макет выглядит эстетично.

				шрифтом.	
--	--	--	--	----------	--

Финальное портфолио за курс/год

Суть метода: Итоговая аттестационная работа, представляющая собой не просто папку с разрозненными проектами, а цельный, осмысленно скомпонованный и профессионально оформленный кейс. Ученик выступает в роли куратора собственного творчества, демонстрируя навыки селекции, презентации и рефлексии.

Что диагностируем:

- **Системное мышление и селекцию:** Умение критически отобрать работы, которые лучше всего демонстрируют рост, разнообразие навыков и личный стиль.
- **Проектная и презентационная культура:** Способность подать работы как единый нарратив (через оформление, последовательность, единые элементы дизайна самого портфолио).
- **Рефлексия и аргументация:** Глубина понимания собственного процесса, умение сформулировать цель, задачу и использованные решения для каждого проекта.
- **Техническое мастерство:** Качество исполнения финальных работ, представленных в портфолио.

Оценочная шкала (уровневая):

- **Высокий уровень:** Портфолио представляет собой концептуально цельный продукт (единый стиль, шрифты, сетка). Подбор работ демонстрирует осознанную траекторию развития и широту навыков. К каждой работе есть развёрнутая аннотация с анализом задачи, процесса и результата. Визуальное исполнение безупречно.
- **Средний уровень:** Работы грамотно сгруппированы (например, по темам или техникам). Аннотации присутствуют, но носят описательный характер («я сделал...», «мне нравится...») с минимальным анализом решений. Оформление аккуратное, но без выраженной концепции или с мелкими нестыковками в стиле.
- **Низкий уровень:** Работы собраны вместе без логики и отбора. Отсутствуют пояснения или они сводятся к названию работы. Оформление портфолио не продумано, нарушены базовые принципы композиции и типографики.

Задание «Найди 3 ошибки в макете»

Суть метода: Практический квиз, в котором ученику предлагается проанализировать специально подготовленный дизайн-макет (постер, страница сайта, визитка), содержащий ряд заведомых ошибок разного типа. Фокус на развитии «насмотренности» и профессиональной внимательности.

Что диагностируем:

- **Визуальная грамотность и насмотренность:** Способность быстро идентифицировать нарушения ключевых принципов дизайна.
- **Знание технических норм:** Понимание требований к вёрстке, подготовке к печати, веб-стандартам.
- **Критическое мышление:** Умение не просто увидеть, но и корректно назвать ошибку, объяснив, почему это является проблемой.

Оценочная шкала (уровневая):

- **Высокий уровень:** Ученик находит все заложенные ошибки (в т.ч. неочевидные, например, плохой контраст для доступности или «висячие» строки в тексте). Даёт чёткое название каждой ошибке («нарушение иерархии», «невыдержанный интерлиньяж», «цвета вне цветового профиля») и предлагает лаконичный вариант исправления.
- **Средний уровень:** Ученик находит основные очевидные ошибки (кривое выравнивание, орфографическая ошибка, дисбаланс композиции). Может указать на проблему, но испытывает затруднения в её точном наименовании или формулировке причины.
- **Низкий уровень:** Найдены 1-2 ошибки, либо указаны несуществующие «ошибки», являющиеся субъективным предпочтением. Объяснения носят характер «мне кажется, это некрасиво» без опоры на принципы дизайна.

Метапредметные навыки:

Самооценка по чек-листу

Суть метода: Структурированный инструмент самоконтроля, который ученик применяет к своей работе перед её финальной сдачей. Чек-лист содержит конкретные, проверяемые пункты, сфокусированные как на техническом качестве, так и на соответствии исходной задаче.

Что диагностируем:

- **Ответственность и самостоятельность:** Сформированность привычки проверять работу перед сдачей.
- **Критический взгляд на собственную работу:** Умение дистанцироваться от результата и оценить его объективно по заданным критериям.
- **Понимание профессиональных стандартов качества:** Осознание того, какие параметры являются обязательными для готового проекта.
- **Следование брифу:** Внимательность к исходным требованиям задачи.

Оценочная шкала (уровневая):

- **Высокий уровень:** Ученик тщательно проходит все пункты чек-листа, вносит необходимые исправления до сдачи. В приложении к работе предоставляет заполненный чек-лист с пометками о внесённых правках. Работа соответствует всем техническим и концептуальным критериям.
- **Средний уровень:** Чек-лист заполняется формально или частично. Ученик находит и исправляет лишь часть замечаний. В итоговой работе остаются недочёты, которые можно было выявить по чек-листу (например, опечатки или невыровненные элементы).
- **Низкий уровень:** Чек-лист игнорируется или заполняется после напоминания, без реальной работы по проверке и правке проекта. Сдаваемая работа содержит грубые ошибки, явно указанные в чек-листе как обязательные для проверки.

Метод «Групповой критик-сессии с ролевым распределением»

1. **Суть метода:** Структурированное обсуждение готовых или промежуточных работ в группе. Участникам заранее присваиваются роли: «**Автор**» (представляет работу), «**Адвокат**» (ищет сильные стороны и аргументирует их), «**Аналитик**» (задаёт уточняющие вопросы о процессе и решениях), «**Модератор**» (следит за временем и конструктивностью). Сессия проходит по правилу «Плюс-Дельта» (сначала что хорошо, потом что можно улучшить и как).

2. **Что диагностируем (фокус на задачу 2):**
3. **Коммуникативная культура и навыки сотрудничества:** Умение формулировать мысли ясно, давать и принимать обратную связь конструктивно, не переходя на личности, работать в командном процессе.
4. **Навыки презентации:** Способность автора логично и убедительно представить свою работу, объяснить решения.
5. **Критическое мышление и эмпатия:** Способность аналитиков и адвокатов встать на позицию автора, понять его замысел и оценить его реализацию.
6. **Оценочная шкала (уровневая):**
7. **Высокий уровень (для всех ролей):** Участник полностью вовлечён в свою роль. Автор чётко излагает концепцию. Адвокат и Аналитик дают конкретную, предметную обратную связь, ссылаясь на принципы дизайна. Модератор управляет дискуссией. Обсуждение проходит в уважительном, рабочем ключе, направлено на улучшение проекта.
8. **Средний уровень:** Участник выполняет формальные требования роли. Обратная связь общая («нравится/не нравится») или субъективная. Автор с трудом отвечает на вопросы по процессу. Обсуждение может уходить в сторону или быть мало продуктивным.
9. **Низкий уровень:** Ролевая модель не работает. Обратная связь деструктивна или отсутствует. Автор не может объяснить свои решения. Обсуждение сводится к молчанию или хаотичным высказываниям.

Календарный график воспитательной работы

№	Название мероприятия	Форма проведения	Цель	Сроки проведения	Направление воспитания
1	«Встречаем новых друзей: Дизайн-знакомство»	Игровой практикум, простой командный проект на знакомство и презентация.	Сплочение коллектива, первичное применение навыков графического дизайна для самопрезентации.	Сентябрь	Социализация и сплочение
2	«Спасибо, Учитель!» (ко Дню учителя)	Творческий проект: дизайн серии открыток для педагогов школы	Воспитание уважения, отработка навыков работы с типографикой и созданием серийных продуктов.	Октябрь	Духовно-нравственное воспитание
3	«Профессия: Дизайнер. Взгляд изнутри»	Профориентационная экскурсия в студию или печатный цех	Формирование реалистичного представления о профессии, построение образовательной траектории, ответы на вопросы «из индустрии».	Ноябрь	Социализация, самоопределение и профориентация
4	«Новогодний фирменный	Проектная работа: разработка	Развитие навыков	Декабрь	Социализация и

	стиль»	украшений для кабинета, оформление пространства.	создания комплексного дизайн-продукта, работа в бренд-стиле.		сплочение
5	«Добрый дизайн: социальный проект для приюта животных»	Разработка макетов листовок/плакатов для школьной акции направленной на сбор корма в приют животных.	Воспитание социальной ответственности, понимание роли дизайна в решении реальных общественных задач.		Духовно-нравственное воспитание
6	«Защитникам Отечества: Дизайн-челлендж»	Конкурс на лучший дизайн патча (нашивки) в современном стиле для кадетского класса.	Патриотическое воспитание через актуальные визуальные формы, ограниченная творческая задача на время.	Февраль	Патриотическое воспитание
7	«Технологии будущего: экскурсия в FabLab или центр прототипирования»	Выезд в лабораторию цифрового производства. Демонстрация, как дизайн-макеты превращаются в физические объекты (резка, 3D-печать).	Расширение кругозора о сферах применения графического дизайна, понимание взаимосвязи цифрового и материального.	Март	Социализация, самоопределение и профориентация
8	«Край вдохновения: выездной пленэр в Караканский бор»	Выездной мастер-класс: фотосъёмка природных	Воспитание любви к малой родине, развитие	Апрель	Экологическое воспитание

		фактур, создание скетчей, сбор референсов для будущих работ (паттерны, текстуры, шрифтовые композиции из природных форм).	наблюдательности, сбор уникального визуального материала для дизайн-проектов.		
9	«Погружение в искусство: выезд в НГУАДИ (Новосибирский государственный университет архитектуры, дизайна и искусств)»	Экскурсия по университету, посещение выставок студенческих работ, мастер-класс от преподавателей или студентов.	Мотивация к дальнейшему образованию, знакомство с вузовской средой, понимание уровня требований и перспектив.	Май	Социализация, самоопределение и профориентация
10	«Итоговый просмотр и защита портфолио»	Итоговая выставка-презентация. Каждый учащийся представляет свой лучший проект за год, рассказывает о процессе и идее.	Формирование навыков самопрезентации и рефлексии, оценка личного прогресса, создание завершённого цифрового портфолио	Май	Социализация, самоопределение и профориентация

Вопросы по основным терминам графического дизайна

1. Что такое графический дизайн?
2. Какие основные элементы графического дизайна?
3. Что такое компьютерная графика?
4. Что такое векторная графика?
5. Что такое растровая графика?
6. Что такое типографика?
7. Какие основные принципы графического дизайна?
8. Что такое цветовой круг?
9. Что такое палитра цветов?
10. Что такое цветовые схемы?
11. Что такое шрифт?
12. Какие основные виды шрифтов?
13. Что такое кернинг?
14. Что такое межстрочный интервал?
15. Что такое трекинг?
16. Что такое макет?
17. Что такое сетка?
18. Что такое иконка?
19. Что такое логотип?
20. Что такое брендинг?

Пример практического задания

Задание по разработке рекламной брошюры для пекарни «Хлебушек».

Техническое задание (ТЗ) на дизайн брошюры для пекарни «Хлебушек»

1. Цель: Создать яркую брошюру (лифлет), которая познакомит клиентов с пекарней, ее продукцией и акциями.

2. Что уже есть (материалы):

Логотип: Готовый логотип пекарни «Хлебушек».

Название: «Хлебушек».

Фирменные цвета

3. Технические требования:

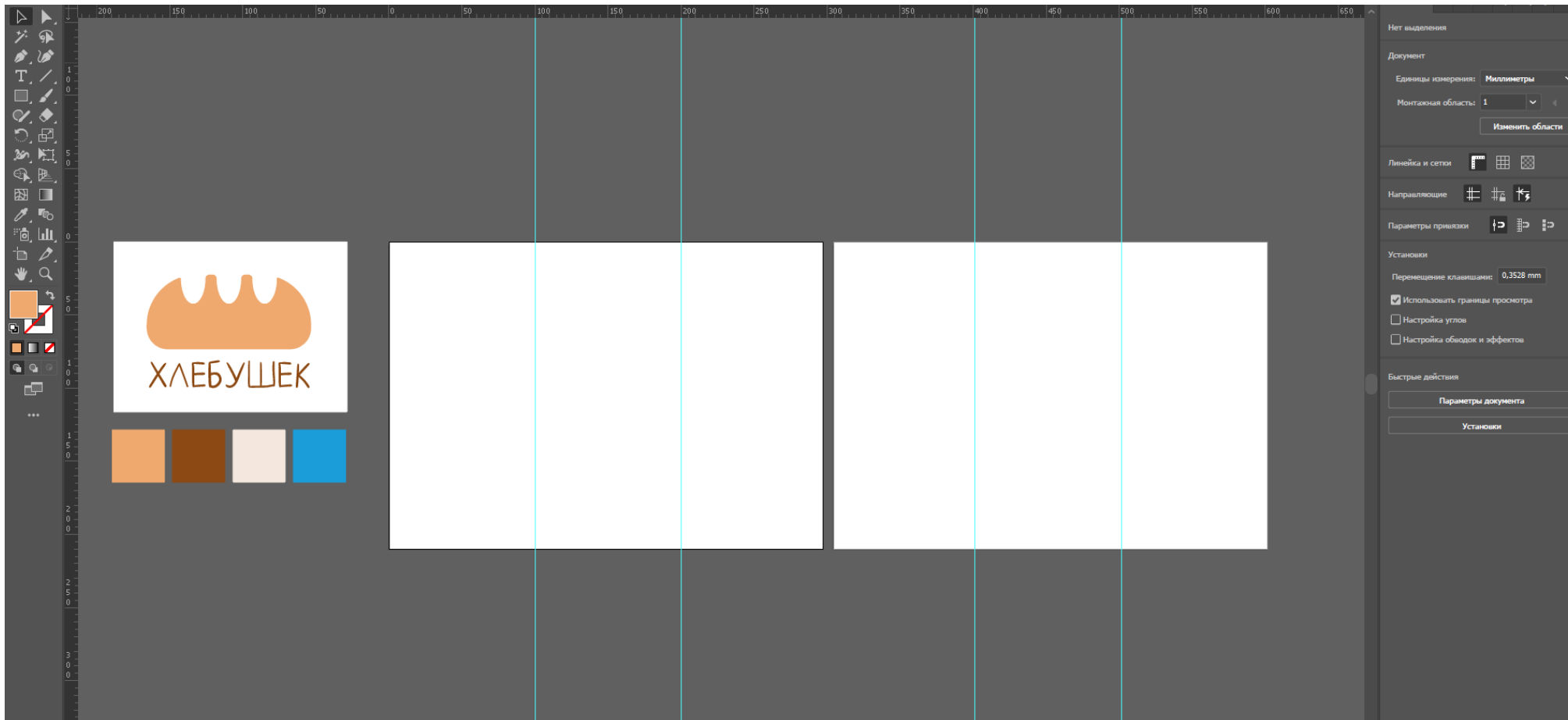
Цветовой формат файла: СМУК (для качественной печати).

Размер: Стандартный лифлет (брошюра), который складывается в три части (формат А4, две монтажные области).

4. Целевая аудитория (ЦА) и стиль:

Кто наши клиенты: Семьи с детьми, молодежь и все, кто любит свежую домашнюю выпечку.

Как их заинтересовать: Использовать яркие цвета и милые, добрые иллюстрации. Шрифты должны быть четкими и немного округлыми, «дружелюбными». Важно создать ощущение тепла и домашнего уюта.



Наглядные материалы:

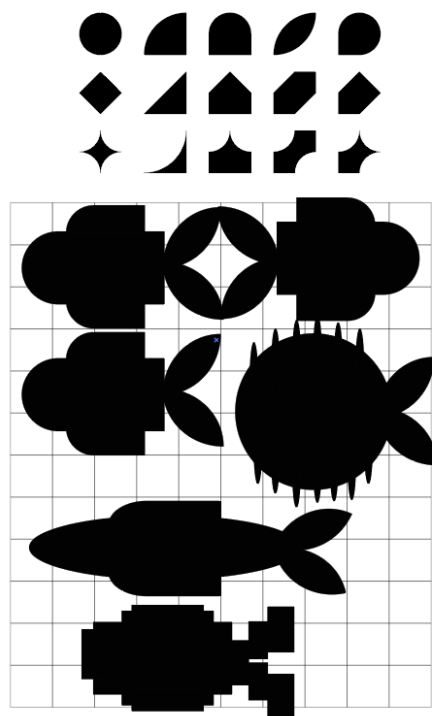


Приложение

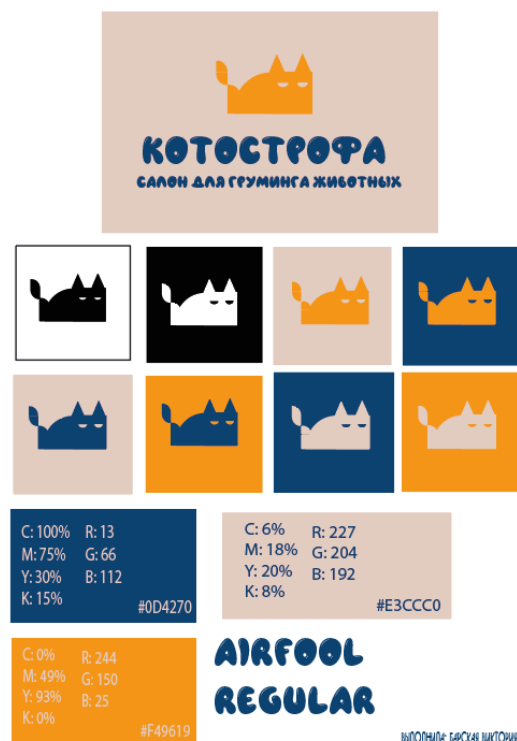
Примеры выполненных творческих работ

Логотип. Модульная система.

РЫБЫ



Презентационный лист.



Открытки на день Кольцово.

