

Индивидуальный предприниматель Кунафин Ильсур Рашитович

Утверждаю
Индивидуальный предприниматель
Кунафин Ильсур Рашитович



Приказ № _____ от « 29 » апреля 2024 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

технической направленности

«Интенсив. Графический дизайн Figma»

Возраст учащихся: 8-14 лет

Срок реализации: 2 недели (32 уч. часов)

Автор-составитель:

Кунафин Ильсур Рашитович,
педагог дополнительного образования

г. Казань

2024 г.

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интенсив. Графический дизайн Figma» предназначена для обучающихся 8-14 лет, проявляющих интерес к графическому дизайну.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интенсив. Графический дизайн Figma» (далее – программа) имеет **техническую направленность** и ориентирована на научно-техническую подготовку детей начальной школы, формирование творческого технического мышления в краткие сроки. Неотъемлемой составляющей обучения является деятельность, направленная на развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации обучающегося.

Актуальность программы определяется тем, что в современном мире графический дизайн становится всё более востребованным и актуальным. Он используется для создания логотипов, баннеров, веб-сайтов, приложений и других элементов визуальной коммуникации. Figma — это один из самых популярных инструментов для графического дизайна, который позволяет создавать профессиональные макеты с высокой точностью и детализацией.

Овладев даже минимальным набором операций, самый неискущённый пользователь может создавать законченные проекты. Работа в данных программах позволяет, с одной стороны, организовать среду для самореализации и самоутверждения учащихся, и, с другой стороны, сформировать у них тягу к творчеству и знаниям и дать подходящие средства её реализации.

Республика Татарстан уже в течение довольно длительного времени не только формирует региональную систему развития дополнительного образования детей, но и развивает политику, поддерживая деятельность детских объединений. На сегодняшний день наш регион, считаясь одним из лидеров в сфере развития детских объединений, обладает колоссальным опытом и значительными ресурсами для обновления и дальнейшего развития системы развития дополнительного образования детей.

Педагогическая целесообразность заключается в разностороннем раскрытии индивидуальных способностей обучающегося, развитию у него интереса к различным видам познавательной деятельности, социализации.

Программа «Графический дизайн Figma» направлена на развитие у детей навыков и умений, необходимых для успешной работы в области графического дизайна. Она помогает детям освоить основные принципы и методы работы с Figma, научиться создавать макеты различных типов и стилей, а также применять полученные знания и навыки на практике.

Практическая значимость программы заключается в помощи ребенку сделать первые шаги в мире графического дизайна, познакомиться с сообществом таких же заинтересованных ребят, подробностями и тонкостями проектной деятельности. Овладев навыками дизайна, ребенок затрагивает и смежные сферы: логика, вычислительная математика, теория вероятности, а также и другие научные области: география, биология, физика и др. - в зависимости от интересов ребенка.

Когда у ребенка сформирован необходимый набор знаний и умений, выполнен ряд задач по разным темам, он может, используя их, работать над собственным проектом. Это позволяет развивать творческие способности, проводить собственные исследования, работать в команде, и, что немаловажно, видеть результат собственной работы, вносить в нее коррективы и развивать ее.

Нормативно-правовой базой разработки дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Интенсив. Графический дизайн Figma» (далее – программа) являются:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Закон Республики Татарстан от 22 июля 2013 года N 68-ЗРТ "Об образовании";
- Указ Президента РФ от 21 июля 2020 г. № 474 «О национальных целях развития России до 2030 года»;
- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 N 678-р "Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р (вместе с Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, Планом мероприятий по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022 - 2024 годы))";

- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 года N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства образования и науки Республики Татарстан от 25.07.2017 № под-1266/17 «Об утверждении отраслевой стратегии развития образования Республики Татарстан на 2017 – 2021 годы и на период до 2030 года»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 года N 652н «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых"»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) – Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 О направлении информации (вместе с Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы));
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Уровень сложности содержания (уровень освоения). Программа имеет стартовый уровень (ознакомительный, общедоступная сложность содержания программы). Программа предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

Новизна программы заключается в том, что в основу программы положены основные принципы и тенденции развития современной методики обучения в рамках дополнительного образования детей:

- повышение познавательной мотивации;
- коммуникативная направленность;
- индивидуальный подход к обучающемуся.

Отличительной особенностью образовательной программы является **комплексный подход к обучению**, который включает в себя:

- изучение основ графического дизайна, его принципов и методов работы;
- освоение инструментов Figma для создания макетов различных типов и стилей;
- развитие творческих способностей и воображения у детей;
- формирование навыков самостоятельной работы и самоконтроля;
- воспитание трудолюбия, ответственности и аккуратности.

Программа имеет практическую направленность. Основное содержание реализуется в форме творческих занятий. Особенностью программы является её простота и доступность, обеспечивающих максимальное удобство организации образовательного процесса для каждого обучающегося.

В основу реализации программы положен учет возрастных и индивидуальных особенностей детей.

Ведущая идея, на которой базируется программа: каждый обучающийся есть неповторимая индивидуальность, обладающая свойственными только ей психическими, физическими и прочими особенностями. Необходимо всестороннее изучение этих особенностей и творческий, комплексный подход к формам и методам их развития.

В разработке программы учитывается научное положение Л.С. Выготского о том, что правильно организованное обучение «ведёт» за собой развитие. Поэтому программа включает в себя большое разнообразие заданий, выполняющих развивающие, обучающие, воспитательные задачи. В основе образовательного процесса лежат педагогические технологии личностно-ориентированного обучения, игровые технологии, а также методы развития познавательной активности.

Адресат программы: образовательная программа рассчитана на детей 8-14 лет.

Особенности возрастной группы детей, которым адресована программа. В возрасте 8-14 лет решаются специфические задачи личностного развития и взросления человека, идет интенсивное усвоение культурных ценностей, определяющих в дальнейшем его главные жизненные предпочтения.

В этот период детям свойственна повышенная активность, стремление к деятельности, происходит уточнение границ и сфер интересов, увлечений. В этот период ребенку становится интересно многое, далеко выходящее за рамки его повседневной жизни. Его начинают интересовать вопросы прошлого и будущего, экологические, технические и социальные темы, возможности познания мира. Многие исследователи рассматривают этот возраст как период “зенита любознательности”, по сравнению с младшими и старшими детьми. Однако эта любознательность весьма поверхностна.

В качестве одной из важнейших потребностей 8-14-летних детей можно выделить потребность в положительной оценке себя во взаимодействии со сверстниками и значимыми взрослыми, в проявлении собственной внутренней позиции.

В этом возрасте, в процессе межличностного взаимодействия детей со сверстниками и значимыми взрослыми происходит рефлексивный оборот на себя. При решении той или иной задачи ребенок ориентируется не только на объективные условия и образец действия, но и на собственные качества (особенности, умения, знания, черты характера) как на решающее условие ее решения. Этот рефлексивный оборот является системообразующим механизмом формирования новообразований детей 8-14-летнего возраста.

Важной потребностью детей 8-14-летнего возраста является и потребность эмоционального самовыражения и взаимодействия. Так как эмоциональная сфера является неотъемлемой от рациональной, когнитивной в структуре самосознания, для развития понятийного и абстрактного мышления ребенку необходимо эмоциональное наполнение его деятельности, общения и поведения.

При построении учебного процесса необходимо учитывать индивидуальные особенности познавательной деятельности обучающихся, но большое внимание уделять игре, созданию ситуации успеха. Дело в том, что учащиеся этой возрастной группы стремятся добиться поставленной цели в течение одного занятия и желают видеть наглядный результат своего труда.

Основные задачи развития на этом возрастном этапе – развитие логического мышления, умения оперировать полученной информацией, развитие самостоятельности детей в учебной деятельности. Для этого необходимо создание учебной ситуации, способствующей удовлетворению познавательных потребностей детей.

Условия набора обучающихся. Программа предусматривает свободный набор детей, желающих начать изучать графический дизайн. Уровень подготовки не требуется, так как программа рассчитана на стартовый (ознакомительный) уровень. Вступительные испытания не предусмотрены.

Группы обучающихся формируются на основе свободного набора, постоянного состава. Набор проводится по заявлению родителей (законных представителей).

Количество детей в группе: 4-12 человек.

Объем программы - общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы - 32 учебных часа.

Сроки реализации программы: 2 недели.

Режим занятий: на реализацию программы отводится 16 часов в неделю (восемь занятий по 45 мин с 10-минутным перерывом), всего 32 учеб. часов. Занятия проводятся 8 раз в неделю по 2 учебных часа.

Для всех занятий учебный час устанавливается продолжительностью 45 минут.

Формы организации образовательного процесса: индивидуально-групповые; мини-группы, занятия с использованием индивидуального подхода к каждому ребёнку.

Занятия по программе состоят из теоретической и практической части. Форму занятий можно определить как интерактивное, практическое обучение (практические занятия), теоретическое обучение. Основной формой обучения является практическая работа, которая выполняется малыми группами (2-3 человека) или индивидуальная работа.

Особенности организации образовательного процесса:

Форма обучения по программе: индивидуально-групповая.

Занятия в малых группах проводятся при реализации учебного плана с учетом потребностей обучения.

Индивидуальная форма работы используется при общении с конкретными учащимися. Такой подход используется для более детальной отработки навыков и умений, помогает развитию индивидуальных особенностей обучающихся.

Принципы построения образовательной деятельности:

- общепедагогические принципы (обучение, воспитание);
- от простого к сложному;
- принцип доступности.

Учитывая возрастные особенности обучающихся, образовательный процесс по реализации программы разноплановый, основной формой организации учебной деятельности является комплексные занятия.

В процессе реализации программы используются следующие методы обучения:

Словесные методы обучения: рассказ; беседа; объяснение; игра.

Наглядные методы обучения: демонстрационный; иллюстративный; наблюдения и др.

Формы организации занятий может варьироваться выбирается с учетом возрастных особенностей детей, уровня освоения учащимися программы и их достижений.

Структура занятия:

1. Организационный этап.
2. Мотивационный этап (демонстрация или сюжет, ситуация).
3. Постановка проблемы или задачи.
4. Обсуждение–поиск путей решения (в группах различного состава, в зависимости от задачи).
5. Проектирование и дизайн.
6. Подготовка демонстрации.
7. Заключительный этап: презентация работ обучающихся друг другу.

Форма обучения: очная.

Язык обучение: русский.

Документ по окончанию прохождения обучения: не предусмотрен.

Цель и задачи программы

Цель программы – формирование и развитие познавательных и творческих способностей обучающихся, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном совершенствовании посредством освоения графического дизайна.

Задачи программы:

Обучающие задачи:

- Познакомить детей с основами графического дизайна: объяснить, что такое графический дизайн, его основные принципы и методы работы;
- Научить их работать с инструментами Figma: показать, как создавать макеты различных типов и стилей, используя инструменты Figma;
- Сформировать у них навыки самостоятельной работы и самоконтроля: научить детей самостоятельно выполнять задания, проверять свою работу на ошибки и исправлять их.

Развивающие задачи:

- Развить у детей творческие способности и воображение: предложить им задания, которые требуют нестандартного подхода к решению, чтобы они могли проявить свою креативность;
- Расширить их кругозор и эрудицию: познакомить детей с различными стилями и направлениями графического дизайна, а также с историей развития этого искусства;
- Привить им интерес к изучению новых технологий и инструментов: рассказать детям о том, какие ещё существуют программы для графического дизайна и какие новые функции появляются в Figma.

Воспитательные задачи:

- Воспитать у детей трудолюбие, ответственность и аккуратность: приучить их к тому, что работа над макетом требует тщательности и внимания к деталям;

- Формировать у них коммуникативные навыки и умение работать в команде: научить детей общаться друг с другом, обсуждать свои идеи и предложения, помогать друг другу в работе;
- Способствовать их профессиональному самоопределению и выбору будущей профессии: рассказать детям о профессиях, связанных с графическим дизайном, и о том, где они могут применить свои знания и умения после окончания школы.

Эти задачи помогут учащимся освоить основы графического дизайна и получить необходимые знания и навыки для создания собственных проектов. Они также будут способствовать развитию логического мышления, творческого потенциала и навыков работы в команде.

Планируемые результаты обучения

Предметные результаты:

- Знание основ графического дизайна, его принципов и методов работы.
- Умение создавать макеты различных типов и стилей с использованием инструментов Figma.
- Навыки самостоятельной работы и самоконтроля при выполнении заданий.
- Понимание основных понятий и терминов, связанных с графическим дизайном.

Метапредметные результаты:

- Развитие творческих способностей и воображения.
- Расширение кругозора и эрудиции в области графического дизайна.
- Привитие интереса к изучению новых технологий и инструментов.
- Формирование навыков анализа и оценки своей работы.

Личностные результаты:

- Воспитание трудолюбия, ответственности и аккуратности.
- Формирование коммуникативных навыков и умения работать в команде.
- Профессиональное самоопределение и выбор будущей профессии, связанной с графическим дизайном.
- Повышение самооценки и уверенности в своих силах.

Эти результаты достигаются путём выполнения практических заданий, участия в обсуждениях и дискуссиях, а также через самостоятельную работу над проектами. Программа «Графический дизайн Figma» помогает детям получить необходимые знания и навыки для успешного развития в области графического дизайна и стать востребованными специалистами в будущем.

РАЗДЕЛ 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Основные разделы программы:

Раздел I. Введение в графический дизайн (4 ч.)

Раздел II. Работа с инструментами Figma (8 ч.)

Раздел III. Создание макетов в Figma (6 ч.)

Раздел IV. Работа с плагинами и компонентами (6 ч.)

Раздел V. Разработка лендинга в Figma (8 ч.)

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов ¹			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1.	Раздел I. Введение в графический дизайн (4 ч.)				
1.1.	Тема 1.1. Основы графического дизайна.	1	1	-	Педагогическое наблюдение
1.2.	Тема 1.2. История развития графического дизайна.	1	1	-	Педагогическое наблюдение
1.3.	Тема 1.3. Знакомство с программой Figma. Интерфейс программы Figma. Горячие клавиши и сочетания клавиш. Создание нового документа и сохранение файла.	2	-	2	Педагогическое наблюдение
2.	Раздел II. Работа с инструментами Figma (8 ч.)				
2.1.	Тема 2.1. Создание базовых элементов.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.2.	Тема 2.2. Редактирование объектов.	2	-	2	Педагогическое наблюдение
2.3.	Тема 2.3. Стили и эффекты.	2	-	2	Педагогическое наблюдение
2.4.	Тема 2.4. Работа с кривыми. Основы векторной графики.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
3.	Раздел III. Создание макетов в Figma (6 ч.)				
3.1.	Тема 3.1. Разработка макетов логотипов и баннеров.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
3.2.	Тема 3.2. Выбор стиля и формата макета. Теория цвета.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
3.3.	Тема 3.3. Композиция и типографика.	2	-	2	Педагогическое наблюдение
4.	Раздел IV. Работа с плагинами и компонентами (6 ч.)				
4.1.	Тема 4.1. Работа с сеткой и компоновкой элементов.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
4.2.	Тема 4.2. Библиотеки компонентов и общие стили.	2	-	2	Педагогическое наблюдение
4.3.	Тема 4.3. Изучение популярных плагинов в Figma.	2	-	2	Педагогическое наблюдение

¹ Для всех занятий учебный час устанавливается продолжительностью 45 минут.

5.	Раздел V. Разработка лендинга в Figma (8 ч.)				
5.1.	Тема 5.1. Основы разработки лендингов.	1	-	1	Педагогическое наблюдение
5.2.	Тема 5.2. Создание макета лендинга.	2	-	2	Педагогическое наблюдение
5.3.	Тема 5.3. Работа с типографикой, текстурой и формой.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
5.4.	Тема 5.4. Добавление изображений и графики.	1	-	1	Педагогическое наблюдение
5.5.	Тема 5.5. Просмотр и публикация проектов.	1	-	1	Педагогическое наблюдение
Итого часов		32	8	24	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Раздел I. Введение в графический дизайн.

Тема 1.1. Основы графического дизайна.

Теория. Понятие графического дизайна. Принципы графического дизайна (баланс, контраст, ритм и т. д.). Методы работы в графическом дизайне: скетчинг, работа с референсами и т. п. (1 час).

Тема 1.2. История развития графического дизайна.

Теория. Основные этапы развития графического дизайна. Влияние исторических событий на развитие графического дизайна. Современные тенденции в графическом дизайне (1 час).

Тема 1.3. Знакомство с программой Figma.

Практика. Интерфейс программы Figma. Горячие клавиши и сочетания клавиш. Создание нового документа и сохранение файла (2 часа).

Раздел II. Работа с инструментами Figma.

Тема 2.1. Создание базовых элементов.

Теория. Понятие базовых элементов. Виды элементов и их применение в дизайне. (1 час).

Практика. Создание примитивных фигур и базовых элементов: линия, фигура, текст. Построение первых композиций (1 час).

Тема 2.2. Редактирование объектов.

Практика. Перемещение объекта, изменение размера объекта, поворот объекта, масштабирование объекта (2 часа).

Тема 2.3. Стили и эффекты.

Практика. Применение стиля к объекту. Настройка параметров стиля. Использование эффектов для объектов (2 часа).

Тема 2.4. Работа с кривыми. Основы векторной графики.

Теория. Понятие кривых. Виды и их применение в дизайне (1 час).

Практика. Создание композиции из наложения примитивных фигур (1 час).

Раздел III. Создание макетов в Figma.

Тема 3.1. Разработка макетов логотипов и баннеров.

Теория. Понятие макета, его основные элементы и принципы создания. Роль логотипа и баннера в визуальной коммуникации. Анализ существующих макетов и их элементов (1 час).

Практика. Практическая работа по созданию нескольких вариантов логотипов для разных брендов. Применение полученных знаний о дизайне логотипов на практике (1 час).

Тема 3.2. Выбор стиля и формата макета. Теория цвета.

Теория. Понятие стиля в графическом дизайне. Основные понятия теории цвета: цвет, тон, насыщенность, яркость. Цветовые модели RGB, CMYK, HSL. Принципы сочетания цветов (1 час).

Практика. Практическая работа по созданию макетов в разных стилях. Изучение макетов разных форматов и стилей. Выявление особенностей каждого макета. Оценка соответствия стиля и формата (1 час).

Тема 3.3. Композиция и типографика.

Практика. Практическая работа по созданию макетов с учётом принципов композиции. Размещение текста на макете с учётом правил типографики. Оформление заголовков, подзаголовков и основного текста (2 часа).

Раздел IV. Работа с плагинами и компонентами.

Тема 4.1. Работа с сеткой и компоновкой элементов.

Теория. Понятие сетки в графическом дизайне. Роль сетки в создании гармоничной композиции. Принципы создания сетки для разных макетов (1 час).

Практика. Практическая работа по созданию макетов с применением сетки. Компоновка элементов на макете с учётом правил дизайна. Самостоятельная работа над проектом с использованием полученных знаний и навыков (1 час).

Тема 4.2. Библиотеки компонентов и общие стили.

Практика. Принципы создания и использования библиотек. Практическая работа по созданию библиотек для разных проектов. Самостоятельная работа над проектом с применением общих стилей (2 часа).

Тема 4.3. Изучение популярных плагинов в Figma.

Практика. Практическая работа по созданию сложных форм с помощью плагина «Geometry».

Применение плагинов «Smart Guides» и «Snap to Grid» при создании макетов. Создание и применение стилей текста с помощью плагина «Text Styles» (2 часа).

Раздел V. Разработка лендинга в Figma.

Тема 5.1. Основы разработки лендингов.

Теория. Понятие лендинга и его основные элементы. Принципы дизайна лендингов (привлечение внимания, призыв к действию и т. д.). Методы работы над лендингом: анализ целевой аудитории, создание прототипа и т. п. (1 час).

Тема 5.2. Создание макета лендинга.

Практика. Выбор стиля и цветовой гаммы. Разработка структуры и компоновки элементов. Использование сетки для выравнивания элементов (2 часа).

Тема 5.3. Работа с типографикой, текстурой и формой.

Теория. Основные принципы типографики: читаемость, удобочитаемость, гармоничность. Подбор шрифтов и их размеров, размещение текста на макете, оформление заголовков, подзаголовков и основного текста. Добавление текстуры к объектам с помощью инструментов Figma. (1 час).

Практика. Практическая работа по созданию макетов с применением принципов типографики. Работа над макетом с использованием текстуры и формы (1 час).

Тема 5.4. Добавление изображений и графики.

Теория. Поиск и подбор подходящих изображений. Вставка изображений на макет. Редактирование изображений с помощью инструментов Figma (1 час).

Тема 5.5: Просмотр и публикация проектов.

Практика. Процесс просмотра и оценки проектов. Критерии оценки проектов. Публикация проектов на платформах и в сообществах. Просмотр и оценка проектов других учащихся. Подготовка собственного проекта к публикации. Выбор платформы или сообщества для публикации проекта (2 часа).

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Календарный график обучения составляется и утверждается для каждой группы обучающихся. Срок освоения программы – 32 часа (2 недели). Начало обучения – по мере набора группы. Режим занятий: занятия по 2 часа 8 раз в неделю (1 академический час равен 45 минут). Промежуточные аттестации проводятся на каждом занятии по теме, итоговая аттестация проводится по итогам обучения, согласно учебному плану и календарному графику. Расписание занятий составляется на основании календарного учебного плана после формирования группы обучающихся.

Наименование тем// дни занятий	Всего час.	1	2	3	4	5	6	7	8
Раздел I. Введение в графический дизайн	4	4							
Раздел II. Работа с инструментами Figma	8		4	4					
Раздел III. Создание макетов в Figma	6				4	2			
Раздел IV. Работа с плагинами и компонентами	6					2	4		
Раздел V. Разработка лендинга в Figma	8							4	4
Итого	32	4	4	4	4	4	4	4	4

РАЗДЕЛ 3. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Методическое, дидактическое и материально-техническое обеспечение реализации программы

Принципы, методы, формы, технологии обучения, воспитания и развития обучающихся

При отборе обучающего материала и установлении его последовательности соблюдаются следующий **принципы**:

- структурирование учебного материала с учетом объективно существующих связей между его темами;
- актуальность, значимость учебного материала для обучающегося.

Основные формы и методы:

Формы работы: при организации занятия органически сочетаются все формы работы с обучающимися: коллективные, индивидуальные, групповые и т.д.

Форма занятий: рассказ; беседа; объяснение; игра; практическая работа и др.

В процессе реализации программы используются следующие **методы обучения**:

- 1) исследовательский, применяемый при самостоятельной работе обучающихся;
- 2) репродуктивный, используемый в процессе применения полученных знаний (воспроизведение действий по применению знаний на практике, деятельности по алгоритму, дизайн);
- 3) наглядный, в процессе которого в т.ч. осуществляется демонстрация мультимедийных материалов;
- 4) объяснительно-иллюстративный для формирования знаний и образа действий;
- 5) стимулирующий (развитие познавательного интереса у обучающегося, эмоциональное стимулирование и т.д.); проблемное изложение изучаемого материала (учебные проблемы ставятся и решаются обучающимися с помощью педагога).

Обучение по программе предлагает такие методики и решения, которые помогают становиться детям творчески мыслящими, обучают работе в команде. Эта система предлагает детям проблемы, дает в руки инструменты, позволяющие им найти своё собственное решение. Для успешной реализации данной программы используются современные методы и формы занятий, которые помогают сформировать у обучающихся интерес к данному направлению.

Педагогические технологии и методики. В обучении по программе применяются особые технологии, выбор которых будет зависеть от выбранной модели обучения индивидуально с каждым обучающимся. В целях оптимизации и совершенствования образовательного процесса педагог может применять разные педагогические технологии – технологию группового обучения, технологию дифференцированного обучения, технологию сотрудничества, технологию проблемного обучения, технологию индивидуального образовательного маршрута и др.

Личностно – ориентированные технологии ставят в центр всей образовательной системы личность обучающегося. Обеспечение комфортных, бесконфликтных условий ее развития, реализацию ее природных потенциалов. Именно на такие технологии опирается программа с индивидуальным форматом обучения.

Технология индивидуального образовательного маршрута

Данная технология имеет целью реализовать следующие права и возможности обучающегося:

- право на выбор или выявление индивидуального смысла и целей в обучении;
- право выбора индивидуального темпа обучения, форм и методов решения образовательных задач, способов контроля, рефлексии и самооценки своей деятельности;
- превышение (опережение или углубление) осваиваемого содержания учебного плана.

Основные элементы индивидуальной образовательной деятельности обучающегося – это смысл деятельности (зачем я это делаю); постановка личной цели (предвосхищающий результат); план деятельности; реализация плана; рефлексия (осознание собственной деятельности); оценка; корректировка или переопределение целей.

Условием достижения целей и задач личностно-ориентированного обучения является сохранение индивидуальных особенностей обучающегося, его уникальности и разноплановости. Для

этого применяются следующие способы; индивидуальные задания; формулировка обучающимся открытых заданий, которые предполагают их выполнение индивидуально каждым обучающимся; предложение обучающемуся составить план занятия для себя, выбрать содержание своего задания для самостоятельной работы.

В целях оптимизации и совершенствования образовательного процесса педагог может применять разные педагогические технологии – технологию группового обучения, технологию дифференцированного обучения, технологию сотрудничества, технологию проблемного обучения, технологию индивидуального образовательного маршрута и др.

Формы аттестации. Педагогический контроль

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся текущий контроль.

Текущий контроль – оценка уровня и качества освоения тем программы и личностных качеств обучающихся (осуществляется на занятиях в течение всего учебного периода).

Контроль по программе проводится в форме педагогического наблюдения, мониторинга выполнения практических заданий.

Педагог дополнительного образования свободен в выборе форм текущего контроля, он вправе остановиться на той форме, которая бы будет интересной и увлекательной для обучающихся.

На практических занятиях учащиеся показывают ранее полученные знания, здесь педагог имеет возможность скорректировать действия ребенка, если он недостаточно усвоил теоретический материал.

Результативность обучения по программе определяется в виде наблюдения педагога и оценивается по уровневой системе: «высокий», «средний», «низкий». Формы оценки качества знаний – наблюдения педагога за выполнением практических заданий и др.

Основные принципы системы оценки:

- доброжелательное отношение к обучающемуся;
- конкретный анализ трудностей, которые испытал обучающийся, а также допущенных им ошибок;
- конкретные указания на то, как можно улучшить достигнутый результат во время следующей попытки.

Подобный подход к контролю и оценке умений обучающихся ориентирован на успехи, а не на неудачи, на их поощрение, поддержку.

Критерии оценки

Уровень	Критерий
Высокий	Самостоятельная деятельность обучающегося; при выполнении той или иной деятельности обучающийся не испытывает особых затруднений;
Средний	При выполнении той или иной деятельности обучающийся испытывает минимальные затруднения, прибегает к помощи педагога, стремится исправить указанные ошибки, самостоятельно выполняет задания;
Низкий	Обучающийся испытывает серьезные затруднения при выполнении той или иной деятельности, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога; овладел менее чем 1/3 умениями

Оценочные материалы

Оценочные материалы в программе представлены перечнем используемых заданий-диагностик, которые позволяют определить достижение обучающимися планируемых результатов (Приложение).

Организационно - педагогические условия

Занятия по образовательной программе проходят в группах и индивидуально.

Виды занятий по программе определяются содержанием программы и предусматривают теоретические и практические занятия.

Режим занятий: на реализацию программы отводится 16 часа в неделю (8 занятий по 45 мин с 10-минутным перерывом), всего 32 часа. Занятия проводятся 8 раз в неделю по 2 учебных часа.

Для всех занятий учебный час устанавливается продолжительностью 45 минут.

Условия набора обучающихся. Программа предусматривает свободный набор детей, желающих начать изучать графический дизайн. Уровень подготовки не требуется, так как программа рассчитана на стартовый (ознакомительный) уровень. Вступительные испытания не предусмотрены.

Группы обучающихся формируются на основе свободного набора, постоянного состава. Набор проводится по заявлению родителей (законных представителей).

Формы организации образовательного процесса: индивидуально-групповые; мини-группы, занятия с использованием индивидуального подхода к каждому ребёнку.

Занятия по программе состоят из теоретической и практической части. Форму занятий можно определить как интерактивное, практическое обучение (практические занятия), теоретическое обучение. Основной формой обучения является практическая работа, которая выполняется малыми группами (3-4 человека) или индивидуальная работа.

Особенности организации образовательного процесса:

Форма обучения по программе: индивидуально-групповая.

Занятия в малых группах проводятся при реализации учебного плана с учетом потребностей обучения.

Индивидуальная форма работы используется при общении с конкретными учащимися. Такой подход используется для более детальной отработки навыков и умений, помогает развитию индивидуальных особенностей обучающихся.

В процессе реализации программы используются следующие методы обучения:

Словесные методы обучения: рассказ; беседа; объяснение; игра.

Наглядные методы обучения: демонстрационный; иллюстративный; наблюдения и др.

Формы организации занятий может варьироваться выбирается с учетом возрастных особенностей детей, уровня освоения учащимися программы и их достижений.

Структура занятия:

1. Организационный этап.
2. Мотивационный этап (демонстрация или сюжет, ситуация).
3. Постановка проблемы или задачи.
4. Обсуждение–поиск путей решения (в группах различного состава, в зависимости от задачи).
5. Проектирование и дизайн.
6. Подготовка демонстрации.
7. Заключительный этап: презентация работ обучающихся друг другу.

Форма обучения: очная.

Учебно-методический комплекс программы состоит из трех компонентов:

1. учебные и методические материалы для педагогов и обучающихся;
2. система средств обучения;
3. система средств контроля результативности обучения.

Кадровое обеспечение (педагогические условия)

Кадровое обеспечение по программе осуществляется в соответствии с Единым квалификационным справочником должностей руководителей, специалистов и служащих, утвержденным приказом Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации от 26 августа 2010 года № 761н и профессиональным стандартом "Педагог дополнительного образования детей и взрослых" (утв. приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 года N 652н).

Программу реализует педагог(и) дополнительного образования.

Реализация программы обеспечивается педагогическими кадрами, имеющими среднее профессиональное или высшее образование (по направлению, соответствующему направлению программы, реализуемой организацией, осуществляющей образовательную деятельность) и отвечающими квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам.

Требования к педагогам дополнительного образования

Требования к образованию и обучению:

Высшее образование или среднее профессиональное образование в рамках укрупненных групп специальностей и направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования "Образование и педагогические науки"

или

Высшее образование либо среднее профессиональное образование в рамках иных укрупненных групп специальностей и направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования при условии его соответствия дополнительным общеразвивающим программам, дополнительным предпрофессиональным программам, реализуемым организацией, осуществляющей образовательную деятельность, и получение при необходимости после трудоустройства дополнительного профессионального образования педагогической направленности

или

Успешное прохождение обучающимися промежуточной аттестации не менее чем за два года обучения по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности дополнительных общеобразовательных программ.

Требования к опыту практической работы: не менее двух лет в должности педагога дополнительного образования, иной должности педагогического работника - для старшего педагога дополнительного образования.

Особые условия допуска к работе:

Отсутствие ограничений на занятие педагогической деятельностью, установленных законодательством Российской Федерации;

Прохождение обязательных предварительных и периодических медицинских осмотров.

Материально-техническое обеспечение

Образовательная организация располагает материально-технической базой, обеспечивающей проведение предусмотренных программой теоретических и практических занятий.

Материально-техническая база образовательной организации включает в себя: учебное помещение с мебелью (столами, стульями, оборудованием и пр.).

Имеются два учебных кабинета, оборудованных мебелью и ноутбуками.

Помещения для занятий достаточно просторны и освещены согласно нормам СанПин. Мебель соответствует нормам.

Материально-техническое оснащение

Наименование оборудованных учебных кабинетов, объектов для проведения практических занятий	Адрес (местоположение) учебных кабинетов (с указанием площади и номера помещения в соответствии с документами бюро технической инвентаризации)	Документ – основание возникновения права (реквизиты и срок действия)
Учебный кабинет № 88а	420139, Республика Татарстан, г. Казань, ул. Дубравная, д. 2Д, пом.1020	Договор аренды №АЯ-01-03/2023/1020-1от 01.03.2023 до 29.02.2024 с дальнейшей пролонгацией
Учебный кабинет № 90	Помещения по документам бюро технической документации № 88а – 20,9 кв.м., №90 – 23,4 кв.м.	

Перечень оборудования

Учебный кабинет	Оборудование
Учебный кабинет № 88а	Ноутбуки – 4 шт., Столы – 8шт., Учебно-маркерная доска – 1 шт., Проектор с экраном – 1шт., Шкаф – 2шт.
Учебный кабинет № 90	Ноутбуки – 4 шт., Столы – 8шт., Стулья – 4шт., Учебно-маркерная доска – 1 шт., Проектор с экраном – 1шт., Шкаф – 2шт.

Реализация программы обеспечена учебно-методической документацией, учебными и учебно-методическими изданиями, справочниками и т.д., формируемой в соответствии с темами учебного плана.

Список литературы

Список литературы, используемой педагогом

1. Д. Эйри. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера (2-е издание) 224 - стр. - Издательство: Питер, 2016. – 70 с.
2. М. Брокман. Модульные системы в графическом дизайне. Пособие для графиков, типографов и оформителей выставок. - Издательство: Студия Артемия Лебедева, 2018. – 18 с.
3. Матяш Н. В. Психология проектной деятельности школьников в условиях технологического образования / Под ред. В. В. Рубцова. Мозырь: РИФ «Белый ветер», 2000. – 285 с.
4. Д. Лауэр. Основы дизайна. - Издательство: Питер, 2014. – 140 с.
5. Э. Кимберли. Графический дизайн. Принцип сетки. - Издательство: Питер, 2014. – 70 с.
6. П. Рэнд. Дизайн: форма и хаус. - Издательство: Студия Артемия Лебедева, 2013. – 65 с.
7. Э. Туэмлоу. Графический дизайн:фирменный стиль. - Издательство: Астрель, 2014. – 216 с.

Список рекомендуемой литературы для детей и родителей

1. С. Окунев. «Руководство по Figma». — СПб.: БХВ-Петербург, 2020. — 168 с.
2. Фабио Стояно. Figma. Проектирование и прототипирование интерфейсов в соответствии с принципами UX/UI - Издательство: ДМК Пресс, 2024. – 316 с.
3. Д. Лауэр. Основы дизайна. - Издательство: Питер, 2014. – 80 с.

Интернет-ресурсы

Комьюнити Figma [Электронный ресурс]. - Режим доступа свободный: <https://www.figma.com/@figma>

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Рабочая программа воспитания предназначена для всех групп обучающихся по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Интенсив. Графический дизайн Figma»

Цель: совершенствование важнейших сторон личности обучающегося, таких как развитие самостоятельности, чувства ответственности за свою работу, целеустремленности и заинтересованности в познании мира.

Задачи:

- воспитывать самостоятельность, уверенность в своих силах;
- формировать творческий подход к поставленной задаче;
- воспитывать ценностное отношение к знаниям, интерес к изучению нового;
- воспитывать стремление добиваться поставленной цели;
- воспитывать чувство ответственности за свою работу.

Планируемые результаты реализации программы воспитания:

Содержание программы воспитания дает возможность формировать у обучающихся такие результаты, как:

- любознательность, активность, целеустремленность и заинтересованность в познании мира;
- самостоятельность, способность без помощи педагога выполнять игровые и учебные задания.

Содержание работы с обучающимися

Работа с обучающимися включает:

- обучение умениям и навыкам самостоятельной деятельности, самоорганизации, формированию ответственности;
- развитие творческого потенциала обучающихся;
- содействие формированию активной позиции.

Оценка результативности реализации программы воспитания

Творческие работы позволяют продемонстрировать успехи учащихся в дополнительном образовании.

В процессе реализации программы воспитания используются следующие диагностические методики:

Методики диагностики развития личности ребенка

1. *Методика оценки результативности реализации образовательной программы* (Шаршакова Л.Б. Педагогическая диагностика образовательного процесса. Методическое пособие для педагогов дополнительного образования — СПб.: ГБОУ ДОД Дворец детского (юношеского) творчества «У Вознесенского моста», 2013. — 52 с.) из опыта работы ГБУ ДО ДДЮТ Красносельского района Санкт-Петербурга.

2. *Методика самооценки обучающихся и экспертной оценки педагогом компетентности обучающихся* (Сеничева И.О., Ситник Л.Р., Результативность образовательного процесса УДОД. Итоги реализации вариативных программ исследования // Материалы согласованного исследования проблем дополнительного образования / Информационно-методический бюллетень. – СПб., 2007. – № 6. – 122 с.).

Карта самооценки

Оцените, пожалуйста, по пятибалльной шкале знания и умения, которые вы получили, при этом впишите соответствующую цифру (1 – самая низкая оценка, 5 – самая высокая).

№ п/п	Характеристика знаний, умений, навыков	Шкала оценки					Сумма баллов	Результат
		1	2	3	4	5		
1.	Освоил теоретический материал по разделам и темам программы (могу ответить на вопросы педагога)							
2.	Понимаю специальные термины, используемые на занятиях							
3.	Научился использовать полученные на занятиях знания в практической деятельности							
4.	Научился самостоятельно выполнять творческие задания							
5.	Умею воплощать свои творческие замыслы							
6.	Могу научить других тому, чему научился сам на занятиях							
7.	Мои достижения в результате занятий							

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Ф.И. ребенка	Умение правильно подбирать инструменты работы в программе Figma по инструкции и педагога	Умение правильно создавать простые макеты на различную тематику в графическом редакторе Figma	Умение правильно использовать векторный и растровый графический редактор, разрабатывать проекты начального уровня в среде Figma	Умение правильно выбирать варианты и самостоятельно искать средства /ресурсы для решения задачи и достижения цели при создании и проектов в в среде Figma	Умение вносить коррективы в текущую деятельность на основе анализа изменений для получения запланированных характеристик продукта /результата	Умение ребенка моделировать объекты и самостоятельно использовать нужные графические инструменты для решений задач проекта

Степени мастерства ребенка:
 Высшее мастерство: красный цвет
 Достаточное мастерство: синий цвет
 Недостаточное мастерство: зелёный цвет

Уровень развития ребёнка	Создание проекта в Figma по алгоритму	Создание проекта в Figma по замыслу
Высокий	Обучающийся самостоятельно создает простой проект в графическом редакторе Figma. Проект соответствует всем требованиям алгоритма, включая выбор стиля и формата макета, использование сетки и компоновки элементов, применение принципов типографики и работы с цветом. Проект выполнен аккуратно и профессионально, без ошибок и недочётов.	Обучающийся самостоятельно разрабатывает проект в Figma. Проект отражает оригинальный замысел автора, который был реализован с помощью инструментов Figma и принципов графического дизайна. Проект имеет чёткую структуру и композицию, гармоничное сочетание цветов и шрифтов, а также профессиональное исполнение
Средний	Обучающийся делает незначительные ошибки при работе. Проект в целом соответствует требованиям алгоритма, но могут быть некоторые недочёты в выборе стиля или формата, использовании сетки или компоновке элементов. Проект выполнен достаточно аккуратно, но могут быть небольшие ошибки или недочёты.	Тему проекта обучающийся определяет заранее. Способ построения проекта находит путём практических проб, требуется помощь педагога. Стремится самостоятельно исправить ошибки, указанные педагогом. Проект отражает замысел автора, но может иметь некоторые недостатки в структуре, композиции, цветовом решении или исполнении. Проект может быть немного шаблонным или неоригинальным.
Низкий	Обучающийся испытывает серьезные затруднения. Проект не соответствует требованиям алгоритма и содержит серьёзные ошибки в выборе стиля, формата, сетки, компоновки или типографики. Проект выполнен небрежно, с большим количеством ошибок или недочётов.	Замысел у обучающегося неустойчивый, тема проекта меняется в процессе практических действий с деталями. Элементы нечеткие по содержанию. Объяснить их смысл и способ построения, обучающийся не может. Проект не отражает замысла автора или имеет серьёзные недостатки в структуре, композиции, цветовом решении или исполнении. Проект может быть полностью шаблонным или не соответствовать

Уровень	Критерий
Высокий	Самостоятельная деятельность обучающегося; при выполнении той или иной деятельности обучающийся не испытывает особых затруднений;
Средний	При выполнении той или иной деятельности обучающийся испытывает минимальные затруднения, прибегает к помощи

	педагога, стремиться исправить указанные ошибки, самостоятельно выполняет задания;
Низкий	Обучающийся испытывает серьезные затруднения при выполнении той или иной деятельности, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога; овладел менее чем 1/3 умениями

