

**Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное автономное
нетиповое образовательное учреждение
«Краевой центр образования»**

РАССМОТРЕНО
на заседании Педагогического совета
КГАНОУ «Краевой центр образования»
Протокол №
«25» августа 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Генеральный директор КГАНОУ
«Краевой центр образования»
/П.С. Черёмухин
«25» августа 2025 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Цифровой дизайн»**

Направленность: техническая
Уровень освоения: стартовый
Возраст учащихся: от 15 лет
Общий объем программы в часах: 144 часа

Составитель:
Воронина Галина Игоревна, ПДО

Хабаровск
2025 г

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

«Цифровой дизайн»

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровой дизайн» технической направленности, вид деятельности – веб-дизайн, графический дизайн.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 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»;
- «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г.» (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе, реализуемой в Хабаровском крае (Приказ КГАОУ ДО РМЦ от 27.05.2025 № 220П);
- Положение порядке организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам центром внеурочной деятельности, дополнительного и профессионального образования в краевом государственном автономном нетиповом образовательном учреждении «Краевой центр образования» (Приказ

- Устав КГАНОУ «Краевой центр образования».

Уровень освоения программы – стартовый, одноуровневая. Освоение программного материала данного уровня предполагает получение обучающимися первоначальных знаний о возможностях веб-дизайна и графического дизайна.

Актуальность программы

Цифровой дизайн становится неотъемлемой частью информационных технологий, в которой современный человек получает данные, взаимодействует с организациями, совершает покупки, учится и работает. Формирование визуальной идентичности, создание удобных интерфейсов, обеспечение доступности и функциональности веб-ресурсов — все эти задачи решаются средствами цифрового дизайна, что делает его одним из ключевых направлений в мире информационных технологий.

С учётом потребностей современного рынка труда, цифровой дизайн представляет собой актуальное и востребованное направление профессиональной подготовки, особенно в условиях стремительного роста IT-сектора и цифровой экономики. Навыки проектирования и оформления веб-пространства становятся значимыми не только для будущих специалистов в области дизайна и программирования, но и для широкого круга учащихся, ориентированных на творческое и техническое развитие. Умение работать с графическими редакторами, разрабатывать макеты интерфейсов, понимать принципы UX/UI-дизайна, а также владение основами вёрстки становятся универсальными компетенциями, повышающими конкурентоспособность выпускников на рынке труда.

Особую значимость приобретает раннее приобщение учащихся к основам цифрового дизайна, поскольку это позволяет не только раскрыть их

творческий потенциал, но и сформировать целостное представление о современных технологиях.

Данный курс способствует развитию критического мышления, креативности, эстетического вкуса и навыков командной работы, что отвечает задачам современной системы образования, направленной на формирование всесторонне развитой и профессионально ориентированной личности. Реализация образовательной программы по цифровому дизайну в системе дополнительного образования обеспечивает гибкость содержания, адаптацию к интересам и уровню подготовки обучающихся, а также способствует профессиональной самоопределённости учащихся в условиях цифровой трансформации общества.

Отличительная особенность программы

Отличительной особенностью образовательной программы по направлению «Цифровой дизайн» в системе дополнительного образования является её интегративный характер, сочетающий в себе элементы художественно-эстетического, технического и информационного образования. Она ориентирована не только на освоение прикладных навыков — таких как работа в графических редакторах, создание макетов сайтов и базовая вёрстка, но и на развитие креативного мышления, визуальной культуры и цифровой грамотности.

В отличие от стандартных школьных предметов, программа строится на проектной и практико-ориентированной основе: учащиеся создают реальные продукты — от эскиза до полноценного проекта, что обеспечивает высокий уровень вовлечённости и даёт возможность увидеть результат своей работы. Такой подход способствует формированию у школьников осознанного интереса к сфере цифрового дизайна и может стать основой для ранней профориентации.

Кроме того, программа гибко адаптируется под актуальные тренды в веб-индустрии и цифровых технологиях, позволяет оперативно обновлять содержательную часть и использовать современное программное обеспечение,

в том числе онлайн-инструменты, что делает процесс обучения максимально приближенным к реальной профессиональной среде.

Объем и срок освоения программы, режим занятий

Период реализации	Продолжительность занятия в часах	Кол-во занятий в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов общее
1 год	2	2	4	36	144
Итого по программе					144

Периодичность и продолжительность занятий соответствует СанПин 2.4.3648-20 от 28 сентября 2020 г. № 28 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Продолжительность одного академического часа – 45 мин. Перерыв между учебными занятиями – 10 мин.

Адресат программы: обучающиеся от 14 лет.

Дополнительные требования к обучающемуся: по желанию обучающегося.

Форма обучения

очная

Особенности организации образовательного процесса.

Форма организации детского коллектива – группа. Состав группы постоянный. При организации занятий в объединении применяются индивидуальные и групповые формы занятий. Преимущество отдается индивидуальной проектной деятельности.

Формы проведения занятий:

- индивидуальные, групповые
- практические занятия, проектная деятельность

1.2. Цель и задачи программы

Цель: формирование у обучающихся ключевых компетенций в области веб-, графического дизайна и цифровой грамотности для успешной самореализации и осознанного выбора будущей профессии в IT-сфере.

Задачи программы:

Предметные:

- сформировать представление о профессии диджитал дизайнера, её роли в цифровой среде;
- научить основам композиции, типографики, цветовой теории и визуального языка в контексте диджитал дизайна;
- способствовать освоению навыков работы в графических редакторах (Figma, Power Point, Google презентации, пакет Adobe);
- сформировать базовые навыки прототипирования.

Метапредметные:

- развить навыки проектной и исследовательской деятельности через создание собственных цифровых продуктов;
- сформировать умение работать в команде, планировать работу и распределять роли при выполнении совместных проектов;
- способствовать развитию навыков критического мышления, анализа и самооценки результатов своей работы и работы других.
- обучить работе с цифровыми инструментами и ресурсами, соблюдая правила информационной безопасности и этики.
- формировать навыки планирования, целеполагания и презентации собственных результатов.

Личностные:

- развивать творческое мышление, эстетическое восприятие и визуальную культуру;
- формировать ответственность, настойчивость и целеустремлённость в достижении результата;
- повышать уверенность в своих силах через освоение новых компетенций и демонстрацию собственных достижений;
- поддерживать интерес к самообразованию и исследованию новых направлений в цифровом пространстве;
- способствовать развитию интереса к IT и дизайну как потенциальным направлениям будущего образовательного маршрута.

1.3 Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля результатов обучения
		Всего	Теория	Практика	
1.	Основы Дизайна	10	4	6	Практическая работа
2.	Figma с нуля до ПРО	34	12	22	Практическая работа
3.	Adobe Illustrator с нуля до ПРО	30	10	20	Практическая работа
4.	Adobe Photoshop с нуля до ПРО	26	6	20	Практическая работа
5.	Нейросети для дизайнера	24	4	20	Творческая работа
6.	Итоговая творческая работа	20	4	16	Творческая работа
	Итого часов:	144	30	114	

ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ КОМПОНЕНТ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Тема	Направление	Личностный результат
Основы дизайна	Эстетическое	Проявляет стремление к самовыражению в разных видах художественной деятельности, искусстве
Figma с нуля до ПРО	Трудовое	Проявляет уважение к труду, людям труда, бережное отношение к результатам труда, собственное потребление
Adobe Illustrator с нуля до ПРО	Трудовое	Проявляет уважение к труду, людям труда, бережное отношение к результатам труда, собственное потребление
Adobe Photoshop с нуля до ПРО	Трудовое	Проявляет уважение к труду, людям труда, бережное отношение к результатам труда, собственное потребление

Нейросети для дизайнера	Ценности научного познания	Выражает познавательные интересы, активность, любознательность и самостоятельность в познании, интерес и уважение к научным знаниям, науке
Итоговая творческая работа	Эстетическое	Проявляет стремление к самовыражению в разных видах художественной деятельности, искусстве

Содержание учебного плана

1. Основы дизайна (10 ч).

Теория. Базовые принципы и средства графического дизайна. Знакомство с понятиями ритм, контраст, баланс, правило третей, интерлиньяж, выключка, кернинг и трекинг. Углубление в теорию цвета (4 ч).

Практика. Освоение работы с мудбордам. Принципы модульности. Responsive дизайн (6 ч).

Самостоятельно может собирать мудборды, понимает принципы модульности, владеет Responsive дизайном

2. Figma с нуля до ПРО (34 ч).

Теория. Структура программы «Цифровой дизайн»: цели и задачи теоретических и практических занятий. Знакомство с самой популярной программой для веб-дизайна на профессиональном уровне (12 ч).

Практика. На примере реальных задач учащиеся научатся создавать интерактивные прототипы, работать с макетами, добавлять анимацию и сложные эффекты в проекты (22 ч).

Разбирается в интерфейсе и настройках программы. Умеет работать с фигурами, слоями и внутренними редакторами. Могут создавать прототипы с разной степенью детализации и адаптировать их под любые устройства.

3. Adobe Illustrator с нуля о ПРО (30 ч).

Теория. Интерфейс Adobe Illustrator. Изучение цветовых параметров и профилей. Знакомство с отличием работы в программе для веб-дизайнеров и для графических дизайнеров.(10 ч).

Практика. Создание и редактирование векторной графики, подготовка макетов к печати, вёрстка, работа с типографикой. (20 ч).

Умеет создавать простые логотипы, минималистичные макеты для печати, фирменные элементы в одном стиле.

4. Adobe Photoshop с нуля о ПРО (26).

Теория. Интерфейс Adobe Photoshop. Изучение отличия векторной и растровой графики. Возможности и области применения программы. (6 ч).

Практика. Подготовка и обработка изображений для использования, повышение привлекательности цифрового продукта.(20 ч).

Умеет быстро и эффективно редактировать изображения.

5. Нейросети для дизайнера (24 ч).

Теория. Особенности работы с нейросетями: сложности, риски и преимущества. Разновидности и тематики ИИ.(4 ч).

Практика. Создание точного промта. Доработка идей на основе сгенерированных референсов. (20 ч).

Умеет генерировать промт и создавать различные элементы цифрового дизайна с помощью нейросетей.

6. Итоговая творческая работа (16 ч).

Теория. Алгоритм работы над предстоящим проектом (4 ч).

Практика. Создание тематической творческой работы (16 ч).

Самостоятельно подготавливает тематическую творческую работу, дает оценку собственной работе и творческим работам других обучающихся, осознанно вносит предложения.

1.4 Планируемые результаты

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровой дизайнер» направлена на достижение учащимися предметных, метапредметных и личностных результатов.

Предметные:

- демонстрируют понимание основных принципов композиции, типографики, цветовой теории и визуального языка, и применяют их при создании веб- и графических дизайнов;
- используют инструменты современного графического редактора Figma для создания макетов веб-интерфейсов и пакет Adobe для создания векторных и растровых изображений;
- демонстрируют базовые навыки создания простых и функциональных прототипов цифровых проектов;
- понимают роль и значимость веб-дизайнера в создании эффективных и привлекательных цифровых продуктов.

Метапредметные:

- уверенно используют цифровые инструменты и ресурсы, соблюдая правила информационной безопасности (защита личных данных, противодействие киберугрозам) и этические нормы (уважение авторских прав, ответственное поведение в сети);
- применяют навыки критического мышления и анализа для оценки собственных работ и работ других, выявляя сильные и слабые стороны, и предлагая конструктивные решения для улучшения;
- успешно работают в команде, слушают и слышат друг друга, оказывают взаимопомощь, используя навыки планирования и распределения ролей для совместного создания и реализации проектов, учитывая вклад каждого участника;
- приобретут навыки проектной деятельности для создания собственных цифровых продуктов: от идеи и исследования до реализации и анализа результата;

- планируют создание цифрового макета, формулируют цели и задачи, придерживаются разработанного плана для достижения желаемого результата;

- умеют эффективно презентовать свои цифровые проекты с использованием визуальных материалов, аргументированно защищать собственный проект.

Личностные:

- проявляют устойчивый интерес к сфере дизайна, визуального искусства и цифровых технологий;

- демонстрируют позитивное отношение к труду, проявляют ответственность, настойчивость и целеустремлённость, получая удовлетворение от достижения поставленных целей и преодоления трудностей;

- демонстрируют инициативность и любознательность в исследовании новых направлений в цифровом пространстве;

- создают оригинальные и выразительные визуальные решения, демонстрируют индивидуальный стиль и творческий подход, способны оценивать качество визуальных продуктов с точки зрения их эстетической ценности и соответствия задачам;

- демонстрируют уверенность в своих силах в решении сложных задач, успешном освоении новых компетенций, достижении поставленных целей, публичной презентации работ и получении обратной связи.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

Программа реализуется в соответствии с утвержденным календарным учебным графиком КГАНОУ «КЦО», размещенным на сайте учреждения. Календарный учебный график является частью рабочей программы и составляется для каждой группы отдельно (Приложение №1).

В соответствии с календарным учебным графиком КГАНОУ «КЦО» начало учебной программы – 1 апреля.

2.2 Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение:

Учебное помещение соответствует требованиям санитарных норм и правил, установленных СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденных Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года N 28 (срок действия - с 01.01.2021 до 01.01.2027).

Занятия проводятся в помещении, соответствующем требованиям санитарных норм и пожарной безопасности. Кабинет имеет хорошую освещенность. Для занятий необходимы столы с гладкой поверхностью, стулья для правильной осанки (в соответствии с возрастом и ростом детей), шкафы для хранения материалов, тележка для хранения персональных компьютеров.

Компьютерный класс оснащен программными средствами: операционная система Microsoft Windows 64 bit Professional Russian, офисное приложение, включающее программу разработки презентаций, графические редакторы Figma, антивирусная программа. Возможность выхода в Internet с каждого рабочего места.

Общее оборудование: персональные компьютеры, программное обеспечение «Figma», Adobe, проектор, интерактивная доска, принтер.

Специальное оборудование:

- для работы имеются компьютеры для всех рабочих мест: **центральный процессор с тактовой частотой** не менее 3,4 ГГц, частота шины 5000 МГц, объем кэш-памяти второго уровня не менее 4 Гб, тип оперативной

памяти DDR-III DIMM, тактовая частота 1066/1333 МГц; **жесткий диск** объемом не менее 500 Гб, интерфейс SATA II, **оптический привод системного блока 1 (DVD±RW)**, **видеоадаптер системного блока** с объемом видеопамати не менее 1024 Мб, VGA, шина не менее 256 bit, **звуковой адаптер** Intel High Definition Audio; максимальный объем оперативной памяти не менее 8 Гб, возможность подключения к локальной сети, источник бесперебойного питания, комплект сетевого оборудования.

- возможность выхода в Internet с каждого рабочего места.

- наличие компьютерного оборудования:

- цветной принтер
- интерактивная доска
- проектор
- сканер
- акустические системы (колонки, сабвуфер), наушники

Информационное обеспечение:

- Canva Design School — онлайн-уроки по визуальному дизайну (на англ., но интуитивно понятно): <https://www.canva.com/learn/design-school/>

- Основы графического дизайна от Coursera (Google) — бесплатный курс (на русском): <https://www.coursera.org/learn/fundamentals-of-graphic-design>

- Серия мини-уроков по композиции и цвету от Skillbox: <https://skillbox.ru/media/design/>

- Официальный справочник Figma (русский интерфейс): <https://help.figma.com/hc/ru>

- Обучающие видео по Figma на YouTube (канал "Саша Карепин"): <https://www.youtube.com/@sashakarepin>

- Интерактивная платформа с заданиями по Figma (Figma Crush): <https://learn.figma crush.com>

- Платформа по UX/UI от Google (на русском, с субтитрами): <https://www.coursera.org/professional-certificates/google-ux-design>

Кадровое обеспечение:

Педагог дополнительного образования, имеющий необходимое образование и уровень профессиональных компетенций без предъявления требований к стажу педагогической работы.

2. Формы аттестации (контроля)

Одним из важных структурных элементов каждого занятия и всего процесса обучения является проверка знаний и умений учащихся. Контроль результатов обучения является средством корректировки и регулирования всего процесса обучения и содержания программы. Во время каждого занятия учащиеся выполняют практическую работу по теме. Педагог наблюдает за детьми в процессе работы, анализирует и делает вывод об усвоении темы занятия. Диагностика позволяет не просто определить уровень процесса обучения, но и применить новые методы и приёмы для улучшения процесса обучения. На основании этого педагог дифференцированно вносит корректировку в дальнейшие занятия, чтобы закрепить пройденный материал и выровнять средний уровень усвоения материала по группе.

Контроль в управлении процессом обучения осуществляется в виде предварительного (входного), текущего, итогового контроля.

Входной контроль проводится в форме теста на первых занятиях с целью выявления уровня начальных знаний. На основе полученных данных выявляется готовность к усвоению программного материала.

Текущий контроль за усвоением знаний, умений и навыков проводится в течение всего года на каждом занятии и представляет собой основную форму контроля. Используются такие методы, как наблюдение, опрос, беседы по вопросам, контрольные испытания, практические работы. По окончании раздела проводится тестирование, либо выполнение практического задания, зачёт.

Итоговый контроль проводится в конце учебного года, учащиеся выполняют творческий проект (индивидуальная тематика по интересам), представление которого и его защита происходит на итоговых занятиях.

Основными формами фиксации образовательных результатов являются

- выполнение практических и творческих работ;
- участие в конкурсах и выставках различного уровня;
- защита проектов;
- отзывы обучающихся (удовлетворенность участием в программе).

Деятельность оценивается по:

- **итогам участия ребят в конкурсах и фестивалях различного уровня;**
- **высокому качеству выполненных работ;**
- **результатам контроля усвоения материала программы.**

Уровни освоения программы:

- *высокий уровень* - обучающийся овладел на 80–100% знаниями, умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием; в основном самостоятельно осуществляет деятельность, связанную с овладением учебными умениями; выполняет практические задания с элементами творчества; принимает активное участие в большинстве предлагаемых мероприятий, конкурсах и соревнованиях и занимает призовые места;
- *допустимый или средний уровень* - объём усвоенных знаний, умений и навыков составляет 50–80%; осуществляет деятельность, связанную с овладением учебными умениями при наличии инструктажа и контроля педагога, по образцу; сочетает специальную терминологию с бытовой; принимает активное участие в предлагаемых мероприятиях, конкурсах и соревнованиях;
- *низкий уровень* - обучающийся овладел менее чем 50% знаний, умений и навыков, как правило, избегает употреблять специальные термины, испытывает серьёзные затруднения при самостоятельной работе, выполняет задания при поддержке педагога.

Оценочный материал/КИМ

	Планируемые результаты	Критерии оценивания	Виды контроля/промежуточной аттестации	Диагностический инструментальный (формы, методы, диагностики)
Личностные результаты	демонстрируют инициативность и любознательность в исследовании новых направлений в цифровом пространстве	активно и самостоятельно ищут информацию о новых направлениях в цифровом пространстве, используют различные источники, задают вопросы о новых направлениях в цифровом пространстве, пробуют новое с цифровыми инструментами и технологиями на практике	текущий	анализ продуктов деятельности, наблюдение
	демонстрируют позитивное отношение к труду, проявляют ответственность, настойчивость и целеустремлённость, получая удовлетворение от достижения поставленных целей и преодоления трудностей	проявляют заинтересованность в выполняемой работе, самостоятельно находят новые задачи, предлагают свои решения и берут на себя ответственность за их реализацию, несут полную ответственность за результат своей работы, выполняют задачи качественно и в срок, преодолевают трудности на пути к достижению цели, не сдаются при первых неудачах, испытывают искреннюю радость и гордость от достижения поставленных целей	текущий	наблюдение
	проявляют устойчивый интерес к сфере дизайна, визуального искусства и цифровых технологий	регулярная посещаемость занятий, участие в конкурсах, проектах, демонстрируют желание применять знания о дизайне и визуальном искусстве на практике, создавая собственные цифровые продукты, задают вопросы по теме	текущий	журнал посещения, дипломы, грамоты, опрос, творческие работы

		занятия		
	создают оригинальные и выразительные визуальные решения, демонстрируют индивидуальный стиль и творческий подход, способны оценивать качество визуальных продуктов с точки зрения их эстетической ценности и соответствия задачам	демонстрируют умение использовать новые знания цифровой среды при создании творческих работ, нестандартный подход к решению задачи, владение графическими программами и визуальной коммуникации, используют выразительные средства (цвет, форма, композиция) для создания визуального воздействия, нестандартные подходы, применяют интересные методы и техники	текущий	наблюдение, анализ творческих работ
	демонстрируют уверенность в своих силах в решении сложных задач, успешном освоении новых компетенций, достижении поставленных целей, публичной презентации работ и получении обратной связи	самостоятельно выполняют творческую работу, соблюдая все необходимые этапы, участвуют в конкурсах и выставках, мотивированы презентовать собственную работу публично, проявляют оригинальность и индивидуальность	текущий	наблюдение, анализ творческих работ
Метапредметные	успешно работают в команде, слушают и слышат друг друга, оказывают взаимопомощь, используя навыки планирования и распределения ролей для совместного создания и реализации проектов, учитывая вклад каждого участника	распределяют роли в команде для выполнения коллективной творческой работы с учетом навыков и интересов каждого участника, успешно выполняют все этапы проекта в соответствии с планом и сроками, достигают поставленных целей и демонстрируют качество работы, могут принять чужое мнение, проявляют интерес к идеям и предложениям каждого участника, выполняют поставленную коллективную задачу, демонстрируют уверенность в себе при	текущий, промежуточный	творческая работа

		выполнении работы, самопрезентации		
	уверенно используют цифровые инструменты и ресурсы, соблюдая правила информационной безопасности (защита личных данных, противодействие киберугрозам) и этические нормы (уважение авторских прав, ответственное поведение в сети)	осознанно выбирают и эффективно используют наиболее подходящие цифровые инструменты и ресурсы для решения конкретной задачи, знают и осознанно применяют различные способы защиты личных данных, умеют распознавать и избегать различные киберугрозы, корректно использует авторские права, ответственно и уважительно ведут себя в онлайн-среде, соблюдают сетевой этикет и правила онлайн-коммуникации	текущий	наблюдение, анализ созданных цифровых проектов
	применяют навыки критического мышления и анализа для оценки собственных работ и работ других, выявляя сильные и слабые стороны, и предлагая конструктивные решения для улучшения	демонстрируют способности к анализу, критической оценке и конструктивному подходу к улучшению, как своих, так и чужих работ, обосновывают свои суждения	текущий	наблюдение, анализ созданных цифровых проектов
	планируют создание цифрового макета, формулируют цели и задачи, придерживаются разработанного плана для достижения желаемого результата	ставят цель в соответствии с предложенным заданием, план содержит логическую последовательность действий и необходимых ресурсов, умеют выбирать наиболее подходящие цифровые ресурсы для конкретного задания, самостоятельно придумывают, планируют и выполняют учебный или технический проект, достигают нужного результата	текущий	наблюдение
	умеют эффективно презентовать свои цифровые проекты с использованием визуальных	представляют цифровые проекты четко, логично с понятным вступлением, основной частью и заключением, уверенно	текущий, промежуточный	презентация творческой работы

	материалов, аргументированно защищать собственный проект	излагают информацию, используют правильную терминологию, говорят внятно, понимают суть проекта и ключевые особенности		
	приобретут навыки проектной деятельности для создания собственных цифровых продуктов: от идеи и исследования до реализации и анализа результата	предлагают оригинальные и актуальные идеи цифровых продуктов, формулируют результаты исследования и используют их для обоснования выбора идеи и планирования проекта, определяют выполнимые этапы реализации проекта, необходимые ресурсы, распределяют задачи между участниками команды, анализируют результаты реализации проекта	текущий, промежуточный	анализ цифрового продукта
Предметные результаты	используют инструменты современного графического редактора Figma для создания макетов веб-интерфейсов.	ориентируются в интерфейсе, корректно используют основные инструменты, слои и группы для структурирования элементов макета, создают элементы интерфейса	текущий	творческая работа
	демонстрируют понимание основных принципов композиции, типографики, цветовой теории и визуального языка, и применяют их при создании веб-дизайнов	демонстрирует применение выразительных средств композиции и формообразования в соответствии с поставленными задачами: в композиции макета выражена визуальная иерархия, между элементами достигнут гармоничный баланс, размеры и начертания шрифтов выбраны оптимально, выражена иерархия текста с использованием различных размеров, начертаний и цветов, выбор цветовой палитры и визуального языка гармоничны тематике и	текущий	творческая работа

		стилю макета		
	демонстрируют базовые навыки создания простых и функциональных прототипов цифровых проектов и презентаций	создают визуально привлекательный прототип, демонстрирующий основные функции цифрового проекта, с понятным и удобным интерфейсом; создает презентацию, имеющую четкую структуру и логическую последовательность, привлекательный внешний вид	текущий, промежуточный	творческая работа
	понимают роль и значимость веб-дизайнера в создании эффективных и привлекательных цифровых продуктов	демонстрируют понимание значения профессии веб-дизайнера в создании удобных и функциональных цифровых продуктов для продвижения целей пользователя с учетом целевой аудитории	текущий	беседа

Результаты целевых ориентиров воспитания

Личностные результаты	Критерии оценки	Форма организации занятий
Проявляет стремление к самовыражению в разных видах художественной деятельности, искусстве	самостоятельно выполняют творческую работу, соблюдая все необходимые этапы, участвуют в конкурсах и выставках, мотивированы презентовать собственную работу публично, проявляют оригинальность и индивидуальность	беседа, практическая работа
Выражает познавательные интересы, активность, любознательность и самостоятельность в познании, интерес и уважение к научным знаниям, науке	демонстрирует умение использовать новые знания цифровой среды при создании творческих работ	практическая работа

Проявляет уважение к труду, людям труда, бережное отношение к результатам труда, собственное потребление	бережно относятся к материалам и инструментам, выполняют работу аккуратно и тщательно, стремясь к качественному результату, ценят результаты своей работы и других участников группы, стремятся к самосовершенствованию, мотивированы к достижению высоких результатов, проявляют благодарность за помощь и поддержку	практическая работа
--	---	---------------------

2.5 Методические материалы

Теоретический материал для занятий педагогом подбирается с учётом возрастных особенностей обучающихся. Занятия можно проводить с полным составом объединения, но по мере приобретения опыта обучающимися можно проводить групповые и индивидуальные занятия.

Занятия по общеобразовательной общеразвивающей программе комбинированные: состоят из теоретической и практической частей.

Методы обучения:

- словесный (устное изложение, рассказ, объяснение);
- наглядный (показ видеоматериалов, иллюстраций, демонстрация);
- практический (упражнения, ролевые, творческие игры, творческие конкурсы);
- рефлексивный — обучающиеся осуществляют анализ, критику и корректировку деятельности;
- объяснительно-иллюстративный — обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;
- репродуктивный — дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- поисковый - изложение учебного материала преподносится как проблема, требующая от обучаемых самостоятельного разрешения или «открытия», которое нужно сделать им самим;

- исследовательский - самостоятельная творческая работа обучающихся, организация деятельности учащихся путем самостоятельного решения практических задач, требующих творческого решения.

Методы воспитания:

- упражнение
- стимулирование
- мотивация

На занятиях педагог дополнительного образования использует *современные образовательные технологии:*

- технология дифференцированного обучения - обучение, учитывающее индивидуальные особенности, возможности и способности детей;

— технология сотрудничества - коллективный способ обучения в парах или группах, который развивает навыки мыслительной деятельности, включает работу памяти, повышает ответственность за результативность коллективной работы, позволяет актуализировать полученный опыт и знания, работая в индивидуальном темпе;

— информационно-коммуникационные технологии;

— технология использования в обучении игровых методов: ролевых, деловых, и других видов обучающих игр;

— здоровьесберегающие технологии – программа ориентирована на большой объем практических работ с использованием компьютера (до 65% учебного времени), содержание занятий включает здоровьесберегающие технологии (проветривание помещения, перемены, перерывы, упражнения для глаз и физические упражнения для профилактики общего утомления);

— проектные методы обучения.

Формы учебных занятий:

Работа с компьютером предполагает следующие формы работы:

1. *Демонстрационная* - работу на ПК выполняет педагог, а обучающиеся воспроизводят действия на рабочих местах.

2. *Фронтальная* - синхронная работа детей по освоению или

закреплению материала под руководством педагога.

3. *Самостоятельная* - выполнение самостоятельной работы на компьютере в пределах части занятия, одного или нескольких занятий с сопутствующей помощью со стороны педагога.

Формы занятий: традиционное занятие, комбинированное занятие, игра, конкурсы, выставки.

По форме взаимодействия:

- индивидуальные (индивидуальное выполнение заданий, решение проблем и другие), групповые (организация работы в малых группах), всем составом (одновременная работа со всеми обучающимися).

По особенностям коммуникативного взаимодействия:

- практические занятия, проектная деятельность, выставки, конкурсы, творческие работы.

По дидактической цели:

вводное занятие, занятие по углублению знаний, занятие по обобщению знаний, традиционные, комбинированные.

Методическое обеспечение:

- плакат «Правила работы за персональным компьютером»
- фото и видео материалы
- справочная литература, литература по дизайну, журналы с образцами полиграфии, позволяющие обучающимся получать интересующую информацию о практическом применении знаний по веб-дизайну.
- стенд с информацией по темам: «Правила техники безопасности»,
- стенд «Допустимое время работы детей за компьютером», «Комплекс гимнастических упражнений для глаз, рук, опорно-двигательного аппарата»
- стенд «Архитектура компьютера»

Дидактический материал:

презентации, фотоматериалы, мультимедиа объекты по темам программы.

Алгоритм учебного занятия

- организационный этап
- постановка цели и задачи
- актуализация знаний
- практическая работа
- рефлексия

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

Список литературы для педагога

1. Крис Ноддер. Заставьте их кликать! Психология эффективного UX-дизайна. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020.
2. Дон Норман. Дизайн привычных вещей. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016.
3. Элейн Вайнспен. Основы графического дизайна. — М.: Бомбора, 2021.
4. Робин Уильямс. Дизайн для недизайнеров. — М.: Питер, 2021.
5. Светлана Михайлова. Современные технологии дополнительного образования. — Учебно-методическое пособие для педагогов ДО.
6. ФГОС ДО, ФГОС ООО, ФГОС СОО.
7. Онлайн-курсы:
 - Coursera, Skillbox, Нетология — программы по UX/UI, педагогике и цифровым технологиям.
 - Canva Design School, Google UX Design Certificate — полезные курсы по дизайну и интерфейсам.

Список литературы для учащихся:

1. Робин Уильямс. Дизайн — это работа. — М.: Питер, 2022.
2. Александр Блэк. История вещей. Как предметы формируют наш мир.
3. Люк Врублевски. Мобильный первый.
4. Ирина Сивакова. Веб-дизайн для начинающих.
5. Интерактивные платформы и tutorиалы:
 - <https://learn.figmaocrush.com> — визуальные гайды по Figma.
 - <https://code.org>, <https://htmlacademy.ru>, <https://webref.ru> — интерактивное обучение вёрстке и HTML/CSS.
 - <https://canva.com> — простой инструмент для создания макетов.
6. Видеоуроки и обучающие каналы: «АйТи Борода», «Саша Карепин», «ВидеоГайды по Figma» на YouTube.

«Календарно-учебный график»
на 2025 - 2026 учебный год

№ п\п	месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1.	сентябрь	8	беседа	2	Онбординг. Обзор профессий.	текущий
2.	сентябрь	10	Практическая работа	2	Введение в программу Figma. Инструменты программы Figma	текущий
3.	сентябрь	15	Практическая работа	2	Композиция.	текущий
4.	сентябрь	17	Практическая работа	2	Основы форм, цвета и типографии.	текущий
5.	сентябрь	22	Практическая работа	2	Работа с графикой, текстом и плагинами в Figma. Взаимодействие с Figma Community.	текущий
6.	сентябрь	24	Практическая работа	2	Прототипы и фреймф в Figma.	текущий
7.	сентябрь	29	Практическая работа	2	Сетки и направляющие.	текущий
8.	октябрь	1	Практическая работа	2	Компоненты	текущий
9.	октябрь	6	Практическая работа	2	Auto Layout	текущий
10.	октябрь	8	Творческая работа	2	Создание дизайн-макета	текущий
11.	октябрь	13	Творческая работа	2	Создание дизайн-макета	текущий
12.	октябрь	15	Творческая работа	2	Создание дизайн-макета	текущий
13.	октябрь	20	Практическая работа	2	Введение в стили	текущий
14.	октябрь	22	Практическая работа	2	Настройки стилей в Figma	текущий
15.	октябрь	27	Практическая работа	2	Создание UI-кит	текущий
16.	октябрь	29	Творческая работа	2	Управление рабочим пространством	текущий
17.	ноябрь	3	Творческая работа	2	Dev Mode	текущий
18.	ноябрь	5	Творческая работа	2	Подготовка макета в разработку	текущий
19.	ноябрь	10	беседа	2	Правила хорошей анимации	текущий
20.	ноябрь	12	Творческая работа	2	Проектирование главной страницы по референсу.	текущий
21.	ноябрь	17	Практическая работа	2	Анимация в Figma	текущий
22.	ноябрь	19	Практическая работа	2	Анимация в Figma	текущий

23.	ноябрь	24	Творческая работа	2	Анимация в Figma	текущий
24.	ноябрь	26	Творческая работа	2	Итоговая творческая работа по изучению Figma	текущий
25.	декабрь	28	Творческая работа	2	Итоговая творческая работа по изучению Figma	текущий
26.	декабрь	1	Творческая работа	2	Итоговая творческая работа по изучению Figma	промежуточный
27.	декабрь	3	Творческая работа	2	Итоговая творческая работа по изучению Figma	промежуточный
28.	декабрь	8	Творческая работа	2	Итоговая творческая работа по изучению Figma	текущий
29.	декабрь	10	беседа	2	Возможности и интерфейс Illustrator	промежуточный
30.	декабрь	15	Практическая работа	2	Векторная графика	промежуточный
31.	декабрь	17	Практическая работа	2	Работа со слоями и простыми фигурами	промежуточный
32.	декабрь	22	Практическая работа	2	Работа с текстом и цветом	текущий
33.	декабрь	24	Практическая работа	2	Применение Эффектов в Illustrator	текущий
34.	декабрь	29	Практическая работа	2	Иллюстрации из простых форм, наброски. Свет, тень, объём	текущий
35.	январь	12	Практическая работа	2	Особенности инфографики	текущий
36.	январь	14	Практическая работа	2	Создание плаката	текущий
37.	январь	19	Практическая работа	2	Верстка буклета	текущий
38.	январь	21	беседа	2	Что такое 3D. Создание 3 эффектов	текущий
39.	январь	26	Творческая работа	2	Основы брендинга, подбор шрифтов, создание логотипа	текущий
40.	январь	28	беседа	2	Брендинг: презентация для заказчика	текущий
41.	февраль	2	беседа	2	Работа с брендбуком, проработка тз	текущий
42.	февраль	4	Практическая работа	2	Создание этикетки	текущий
43.	февраль	9	Практическая работа	2	Создание визитки	текущий
44.	февраль	11	Практическая работа	2	Отличие печатных материалов от веб-материалов	текущий
45.	февраль	16	Практическая работа	2	Подготовка к печати	текущий
46.	февраль	18	беседа	2	Возможности фотошоп	текущий
47.	февраль	23	Практическая работа	2	Растровая и векторная графика	текущий
48.	февраль	25	Практическая работа	2	Панели и галерея элементов Photoshop	текущий
49.	март	2	Практическая работа	2	Форматы сохранения файлов	текущий
50.	март	4	Практическая работа	2	Фигуры, шейпы и наложения	текущий

			работа			
51.	март	9	беседа	2	Введение в нейросеть	текущий
52.	март	11	Практическая работа	2	Нейросеть в работе дизайнера	текущий
53.	март	16	беседа	2	Написание и корректирование хорошего промта.	текущий
54.	март	18	Практическая работа	2	Основы дизайна. Композиция	текущий
55.	март	23	беседа	2	Введение в нейросеть	текущий
56.	март	25	Практическая работа	2	Нейросеть в работе дизайнера	текущий
57.	март	30	Творческая работа	2	Типографика	текущий
58.	апрель	1	Практическая работа	2	Типографика	текущий
59.	апрель	6	беседа	2	Цвет и работа с контентом	текущий
60.	апрель	8	Практическая работа	2	Цвет и работа с контентом	текущий
61.	апрель	13	беседа	2	Итоговая творческая работа	текущий
62.	апрель	15	Творческая работа	2	Итоговая творческая работа.	текущий
63.	апрель	20	Творческая работа	2	Итоговая творческая работа	текущий
64.	апрель	22	Творческая работа	2	Итоговая творческая работа	текущий
65.	апрель	27	Творческая работа	2	Итоговая творческая работа	текущий
66.	апрель	29	Творческая работа	2	Итоговая творческая работа	текущий
67.	май	4	Творческая работа	2	Итоговая творческая работа	текущий
68.	май	6	Творческая работа	2	Итоговая творческая работа	текущий
69.	май	11	Творческая работа	2	Итоговая творческая работа	текущий
70.	май	13	Творческая работа	2	Итоговая творческая работа	текущий
71.	май	18	Творческая работа	2	Итоговая творческая работа	текущий
72.	май	29	Творческая работа	2	Защита творческих проектов	промежуточный

2.4 Оценочные материалы

Для определения результативности усвоения программы осуществляется текущий контроль ее освоения, а в конце итоговый анализ усвоения программы.

Оценочные материалы для проведения контроля:

1. Диагностическая карта усвоения программы:

№	Название раздела, темы	Оценка по итогу проведения текущего контроля	Методы контроля результатов обучения
1	Основы дизайна		Наблюдение, опрос, беседы по вопросам
2	Figma с нуля до ПРО		Наблюдение, опрос, практическая работа
3	Adobe Illustrator с нуля до ПРО		Наблюдение, опрос, практическая работа
4	Adobe Photoshop с нуля до ПРО		Наблюдение, опрос, практическая работа
5	Нейросети для дизайнера		Наблюдение, опрос, практическая работа
	Итоговая творческая работа		Творческая работа

Критерии оценки:

Успешное выполнение заданий (0-10 баллов)

Вовлеченность в деятельность (0-10 баллов)

Рефлексия (0-10 баллов)

Шкала оценивания результатов:

- 21-30 баллов - высокий уровень присваивается детям, которые самостоятельно могут выполнять работы и знают, что от них требуется;

- 13-20 баллов - средний уровень присваивается детям, которые обращаются за помощью, но не постоянно.

- 0-12 баллов - низкий уровень присваивается детям, которые постоянно нуждаются в поддержке и помощи педагога.