

**Региональный центр выявления, поддержки и развития способностей и талантов  
у детей и молодёжи «ВЕГА»**

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Школа №178» городского округа Самара

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор

МБОУ «Школа №178»

г.о.

Самара

\_\_\_\_\_ / Самаркина Н.П. /

Приказ

от « 18 » марта 2026 г. № 51

**Краткосрочная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
профильной смены  
«Компьютерная графика и дизайн»**

Направленность техническая

Возраст детей – 14-17 лет

Срок реализации – 25 часов

**Разработчик:**

Плотникова Ольга

Анатольевна,

Учитель информатики

Самара  
2026

## Паспорт дополнительной общеобразовательной программы

Название программы	Краткосрочная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа профильной смены «Компьютерная графика и дизайн»
Краткое название программы	«Компьютерная графика и дизайн»
Изображение для навигатора (логотип)	
Место реализации программы (адреса)	МБОУ «Школа №178» г.о. Самара: 443016, г. Самара, ул. Черемшанская, 2А
Разработчик(и) программы	Плотникова Ольга Анатольевна
Краткое описание (для навигатора)	Программа представляет собой краткосрочный интенсивный курс по ознакомлению детей с основами дизайна, технического проектирования и знакомству с векторными и растровыми графическими редакторами. Практическую часть программы составляет разработка архитектурно-дизайнерских, творческих композиций, дизайн - проектов, через изучение и зарисовку окружающего пространства и различных видов искусств.
Ключевые слова для поиска (не более 400 знаков)	Дизайн, архитектура, проектирование, архитектурная среда, компьютерная графика, декоративно-прикладное искусство история искусств.
Цели и задачи (для родителей, кратко и понятно) не более 255 знаков	Обеспечение условий для развития творческого потенциала, формирование проектного мышления и самореализацию детей и подростков в области архитектуры, дизайна, технического проектирования и компьютерной графики
Результаты освоения (для родителей) не более 255 знаков	Ребята попробуют себя в роли начинающего дизайнера, освоят основные приемы проектирования и компьютерной графики
Материальная база (перечислить имеющееся оборудование) не более 255 знаков	Мультимедийное проекционное оборудование, персональный компьютер, ноутбук. Художественные и канцелярские принадлежности, расходные материалы для проектов, услуги печати и копирования и прочие виды услуг и расходных материалов.
Год создания программы. Где, когда и кем утверждена программа	2026 год. Решение педагогического совета МБОУ «Школа №178» г.о. Самара от 25.09.2025 г. Протокол № 2
Тип программы по функциональному назначению	общеразвивающая
Направленность программы	Техническая
Направление (вид) деятельности	Дизайн, архитектура, основы проектирования и компьютерной графики, история искусств, декоративно-прикладное искусство.
Форма обучения по программе	Очная
Используемые образовательные технологии (перечислить кратко)	Технология «метод проектов», практико-ориентированный метод
Уровень освоения содержания программы	Продвинутый уровень
Охват детей по возрастам	14 – 17 лет
Вид программы по способам организации содержания	Предметная
Срок реализации программы	24 часа
Взаимодействие программы с различными учреждениями и профессиональными сообществами	Программа реализуется при сетевом взаимодействии с Самарским региональным центром одарённых детей, СП «Региональный центр выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодёжи «Вега», Самарский государственным техническим университетом АСА

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА</b> .....	<b>4</b>
<b>Введение</b> актуальность.....	<b>4</b>
<b>Актуальность</b> .....	<b>4</b>
<b>Новизна программы</b> .....	<b>5</b>
<b>Педагогическая целесообразность программы</b> .....	<b>4</b>
<b>Цель и задачи программы</b> .....	<b>6</b>
<b>Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса</b> .....	<b>7</b>
<b>Общая характеристика образовательного процесса</b> .....	<b>7</b>
<b>Основные характеристики образовательного процесса</b> .....	<b>7</b>
<b>Отбор и структурирование содержания, направления и этапы образовательной программы</b> .....	<b>8</b>
<b>Планируемые результаты освоения программы</b> .....	<b>9</b>
<b>Педагогический мониторинг результатов образовательного процесса</b> .....	<b>12</b>
<b>УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ</b> .....	<b>12</b>
<b>Организационно-педагогические условия реализации программы</b> .....	<b>15</b>
<b>Кадровое обеспечение</b> .....	<b>15</b>
<b>Методическое обеспечение</b> .....	<b>15</b>
<b>Информационное обеспечение</b> .....	<b>16</b>
<b>Материально - техническое обеспечение программы</b> .....	<b>16</b>
<b>СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ</b> .....	<b>17</b>

# ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

## Введение

Краткосрочная дополнительная общеобразовательная программа профильной смены «Компьютерная графика и дизайн» дает возможность каждому ребенку получать дополнительное образование исходя из его интересов, склонностей, способностей и образовательных потребностей, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов.

Программа рассчитана на детей в возрасте от 14 до 17 лет.

По своему функциональному назначению программа является *общеразвивающей*, поскольку она обеспечивает удовлетворение потребностей обучающихся в интеллектуальном, техническом совершенствовании, в организации их свободного времени.

Программа имеет *техническую направленность*.

*Актуальность* предлагаемой программы заключается в том, что она нацелена на решение задач, определенных в Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена Постановлением Правительства РФ 31 марта 2022 года, № 678-р), в части необходимости реализации «современных образовательных моделей, обеспечивающих применение обучающимися полученных знаний и навыков в практической деятельности», в том числе организуемой на основе проектных технологий. В рамках предлагаемой программы «Компьютерная графика и дизайн» создаются условия для развития технических и креативных способностей детей с помощью приобретения опыта в создании архитектурных и дизайнерских форм и компьютерной графики по замыслу с использованием метода проектов.

Программа представляет собой краткосрочный интенсивный курс, который ориентирован на развитие творческого потенциала, формирование проектного мышления и самореализацию детей и подростков в области архитектуры, дизайна, технического проектирования и знакомства с профессиональными графическими Photoshop, CorelDraw.

Программа также решает задачи социализации детей: она способствует профессиональной ориентации обучающихся и знакомит с историей формирования дизайна, как одного из важнейших направлений искусства и его важнейшей связи с другими видами, в том числе декоративно-прикладным искусством.

**Новизной программы** является использование педагогической технологии «метод проектов» и практико-ориентированный метода, которые предполагают освоение и усвоение обучающимися образовательной программы и формирования практических умений, посредством выполнения реальных практических заданий, проб и упражнений.

Практическая часть программы подразумевает, что на этом этапе обучающиеся станут участниками четырех направлений:

- **мастерской скетчинга;**
- **мастерской графического дизайна и компьютерной графики;**
- **мастерской декоративно-прикладного искусства;**
- **мастерской истории дизайна.**

Программа предусматривает индивидуальную работу с детьми, создание условий для их самовыражения и коллективного творчества. Одним из основных видов практики служит графический дизайн и декоративно-прикладные проекты. Таким образом, дети непосредственно вовлекаются в процесс создания продукта и оформления школы. Часто включается фантазия, и ребенок заканчивает проект совершенно неожиданным образом, придумывая ту или иную деталь самостоятельно. В работе смены так же успешно реализуются такие виды деятельности, как рисование от руки, конструирование, выполнение графических заданий, стилизация. Стилизация и моделирование архитектурных и дизайн - форм - это первая ступень в освоении интересной профессии архитектора, дизайнера. В работе с детьми используется программа Photoshop, CorelDraw, что позволяет показать оригинальность и актуальность, и необходимость таких профессий, как архитектор и дизайнер.

За четыре дня работы профильной смены по краткосрочной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерная графика и дизайн»

ребята освоят основные приемы работы с графическими пакетами и выполнят архитектурно-художественную композицию - графическую стилизацию, создадут продукт в технике батик, узнают историю возникновения дизайна, как одного из самых востребованных направлений в искусстве.

**Отличительной особенностью** данной программы является уход от шаблонного, стандартного мышления за счет использования таких видов занятий, на которых дети до самого завершающего этапа работают без предоставления образца по предложенной педагогом схеме. Такой подход дает детям возможность проявить в полной мере свои креативные способности, развить фантазию, отказаться от стереотипов мышления.

В содержание программы включено ознакомление с элементами рисунка, композиции, колористики и конструирования, а также расширение знаний в области искусства дизайна. Проектная деятельность, используемая в процессе обучения, способствует развитию ключевых компетентностей обучающегося, развитие образного, логического мышления, а также обеспечивает связь процесса обучения с практической деятельности за рамками образовательного процесса.

**Педагогическая целесообразность программы** заключается в том, что содержание программы, используемые технологии, формы и методы обучения создают и обеспечивают необходимые условия для формирования представления о проектировании и основных видах дизайна и средств компьютерной графики. Помимо профессионального кругозора такое представление поможет им определить свои интересы, свое направление специализации в дальнейшем выборе обучения.

Современный уровень развития производства, техники, строительства немислимы без проектирования и применения компьютерных технологий, обеспечивающего не только технологичность, но и эстетический вид изделий, предметов, построек, малых архитектурных форм. Дизайн – это особая сфера искусства, которая проектирует, создает, усовершенствует предметное окружение человека, улучшает качество жизни. Программа необходима и для профессиональной ориентации учащихся, и для более осознанного выбора профессии, и для формирования у школьников особого стиля мышления (дизайнерского мышления), для которого характерно понимание основных критериев гармонической вещи, чувство стиля, эстетическое отношение к миру вещей. Программа развивает у детей образное, логическое, проектное мышление.

Программа составлена с учетом тенденций развития архитектурно-дизайнерского, технического творчества и востребованность компьютерной графики, что позволяет сохранять актуальность реализации данной программы.

Практическая ценность изучения архитектуры, дизайна, проектирования и компьютерной графики выражается:

- в умении детей работать в команде;
- в овладение архитектурно-дизайнерской терминологией;
- в желании открывать новое в мире архитектуры и дизайна;
- в изучении основ технического творчества;
- в желании детей помочь друг другу - развитие коммуникативных умений;

**Цель и задачи программы:** обеспечение условий для развития творческого потенциала, формирование проектного мышления и самореализацию детей и подростков в области дизайна, технического проектирования и графических редакторов

- **Образовательная:** знакомство с различными направлениями в дизайне и применение профессиональных графических редакторов Photoshop, CorelDraw.
- **Развивающая:** расширение представления о направлениях профессиональной деятельности в дизайне и различия в использовании векторных и растровых графических редакторов .

#### **Задачи обучения**

##### **Обучающие:**

- 1) дать первоначальные знания по видам деятельности в области дизайна, компьютерной графики;
- 2) дать представление о профессии дизайнера, об основных технологических приёмах конструирования и проектирования;
- 3) формировать мотивацию деятельности по эстетическому преобразованию среды.
- 4) ознакомить с творчеством выдающихся дизайнеров прошлого и настоящего;

##### **Развивающие:**

- 5) формировать начальные представления о дизайнерской деятельности на примере освоения различных технологий выполнения проекта,
- 6) научить планировать свою работу, выражать свои идеи, защищать свои проекты;
- 7) научить работать в команде и находить свою роль в коллективной работе;

**Воспитательные:**

- 8) развивать креативные способности детей средствами творчества в различных видах дизайна;
- 9) воспитывать любовь к родному городу и стране.

**Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса.**

Реализация программы обучающей смены «Компьютерная графика и дизайн» основывается на общедидактических принципах научности, последовательности, системности, связи теории с практикой, доступности.

При реализации программы акцент делается на следующих принципах.

**Принцип продуктивности** деятельности состоит в обязательности получения продукта самостоятельной деятельности, что является одним из важных условий дополнительного образования. Принцип продуктивности предполагает не только получение какого-либо продукта деятельности детьми, но и изменение социума под культурным влиянием дополнительного образования. Продуктом деятельности в настоящей программе являются макеты, модели, а также реальные архитектурные объекты малых форм, которые позволяют ребенку самоутвердиться в социальной среде, а также испытать чувство удовлетворенности от результатов собственной созидательной деятельности.

**Принцип проектности** предполагает последовательную ориентацию всей деятельности педагога на подготовку и выведение ребенка в самостоятельное проектное действие, развертываемое в логике замысел (эскиз) – реализация (макет) – рефлексия. В ходе проектирования перед человеком всегда стоит задача представить себе еще не существующее, но то, что он хочет, чтобы появилось в результате его активности. Если ему уже задано то, к чему он должен прийти, то для него нет проектирования. В логике действия данного принципа в программе предусматриваются художественно-творческие проекты.

**Принцип обратной связи** заключается в необходимости после осуществления каждой проектной процедуры получать информацию о ее результативности и соответствующим образом корректировать действия.

**Принцип саморазвития** касается как субъекта проектирования на уровне ветвящейся активности участников, так и порождения новых проектов в результате реализации поставленной цели. Решение одних задач и проблем приводит к постановке новых задач и проблем, стимулирующих развитие новых форм проектирования.

**Общая характеристика образовательного процесса** краткосрочной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы профильной смены «Компьютерная графика и дизайн»

Образовательный процесс краткосрочной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы профильной смены «Компьютерная графика и дизайн» включает все стороны творчества: декоративную, композиционную и образно-выразительную, различные приемы графической стилизации и использования компьютерной графики, что позволяет обучающимся получить логическую последовательность организации творческого процесса проектной деятельности. Теория излагается на вводных занятиях и беседах в начале каждой темы, знакомит с закономерностями выполнения проекта. Приоритетными методами являются творческие практические работы, выполнение проектов. Для практических работ в соответствии с имеющимися возможностями выбираются такие темы заданий или темы проектов для обучающихся, чтобы обеспечить охват всей совокупности рекомендуемых в программе приемов. При этом учитываются возрастные особенности учеников.

**Основные характеристики образовательного процесса**

**Возраст детей**, участвующих в реализации программы, 14-17 лет.

**Условия набора детей** в объединение. Принцип набора в объединение свободный. Принимаются все желающие дети данного возраста без конкурсного отбора.

**Характеристика учебных групп по возрастному принципу:** группы разновозрастные.

**Форма обучения** очная.

**Срок реализации** программы – 24 часов (4 дня).

**Количество обучающихся** в группе – 15-20 человек.

**Уровень освоения содержания** программы продвинутый, что предполагает углубленное изучение содержания программы и доступ обучающегося к сложным разделам в рамках содержательно-тематического направления программы.

**Вид программы** по способам организации содержания: предметная.

**Взаимодействие с другими учреждениями**, организациями, социально-профессиональными и культурно-досуговыми общностями взрослых и сверстников. Программа использует кадровые и материальные ресурсы МБОУ Школы №124 г.о. Самара и Самарского государственного технического университета АСА .

Программа реализуется в рамках сетевого взаимодействия с Самарским региональным центром для одарённых детей, СП «Региональный центр выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодёжи «Вега»

**Примерный режим работы:** занятия проводятся четыре раза в неделю по шесть учебных часов и дополнительный час, посвященный обсуждению итоговых проектов. В соответствии с СанПиН 2.4.4.3172-14 длительность одного академического часа для детей школьного возраста– 40 мин.

**Продолжительность образовательного процесса:** количество учебных недель - 1. Группы открываются во время школьных каникул.

**Объем учебных часов** по программе - 25 часов.

### **Отбор и структурирование содержания, направления и этапы образовательной программы**

Программное содержание, методы, формы, средства обучения отбирались с учетом выше обозначенных принципов и основных направлений развития дополнительного образования, отраженных в Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р).

Содержание программы ориентировано на:

- изучение основ различных видов дизайна, стилей в архитектуре и основ компьютерной графики с использованием профессиональных графических пакетов;
- формирование представлений об истории возникновения, развития и современных тенденциях в дизайне;
- знакомства со средствами создания образа в дизайне;
- освоения основных принципов работы в стиле скетчинг и архитектурном эскизировании;
- использование приемов стилизации для подчёркивания функциональных или художественно-выразительных качеств предмета в дизайне, архитектуре и декоративно-прикладных искусствах
- создание условий для последующего самообразования обучающихся в данном направлении, творческой самореализации при создании эскизов и проектов;

В процессе реализации программы используются следующие формы учебной работы:

- фронтальные (беседа, лекция, конкурс работ);
- групповые (практическая работа, проектная работа);
- индивидуальные (инструктаж, разбор ошибок, индивидуальная работа над архитектурно - дизайнерским проектом).

Программой краткосрочной дополнительной общеобразовательной программы профильной смены «Компьютерная графика и дизайн» предусмотрен индивидуальный подход к каждому обучающемуся, с учетом его интересов, направленности на творческую самореализацию.

Содержание программы составляют 4 учебных дня, каждый из которых реализуется в форме различных творческих мастерских, что позволяет поддерживать у обучающихся высокий интерес и мотивацию к выполнению итогового продукта .

Учебный день 1.	Задачи
1. Компьютерная графика 2. Графический язык стилизации 3. ДПИ и дизайн 4. История дизайна	Знакомство со средствами создания образа в компьютерной графике, дизайне, ДПИ и историей дизайна.

Учебный день 2.	Задачи
1. Компьютерная графика 2. Графический язык стилизации 3. ДПИ и дизайн 4. Архитектурное эскизирование	Научить творчески подходить к решению дизайнерских и художественных задач, формировать мотивацию деятельности по эстетическому преобразованию пространства и грамотному использованию компьютерной графики
Учебный день 3.	Задачи
Мастер - классы Дины Богусоновой в выставочном зале «Новое пространство» Живопись, графика, декоративно-прикладное искусство и дизайн	Использовать интерактивную форму обучения и обмена опытом с профессионалом для создания условий самосовершенствования и профориентации обучающихся.
Учебный день 4.	Задачи
5. Компьютерная графика 6. Графический язык стилизации 7. ДПИ и дизайн 8. История дизайна	Выполнение итоговых продуктов в различных техниках и технологиях.

### Планируемые результаты освоения программы

По завершению обучения по краткосрочной дополнительной общеобразовательной программе профильной смены «Компьютерная графика и дизайн» у обучающегося должны быть сформированы следующие качества:

#### **ЛИЧНОСТНЫЕ**

Личностные результаты освоения краткосрочной дополнительной общеобразовательной программы профильной смены «Компьютерная графика и дизайн» достигаются в единстве учебной и воспитательной деятельности.

В центре программы краткосрочной дополнительной общеобразовательной программы профильной смены «Компьютерная графика и дизайн» в соответствии с ФГОС общего образования находится личностное развитие обучающихся, приобщение обучающихся к российским традиционным духовным ценностям, социализация личности.

Программа призвана способствовать обеспечению достижения обучающимися личностных результатов, указанных во ФГОС: формирование у обучающихся основ российской идентичности; ценностные установки и социально значимые качества личности; духовно – нравственное развитие обучающихся и отношение школьников к культуре; мотивацию к познанию и обучению, готовность к саморазвитию и активному участию в социально значимой деятельности.

#### **1. Патриотическое воспитание**

Осуществляется через освоение школьниками содержания традиций, истории и современного развития отечественной культуры, выраженной в ее архитектуре, дизайнерских проектах, народном, прикладном и изобразительном искусстве. Патриотические чувства воспитываются в изучении истории народного искусства, его житейской мудрости и значения символических смыслов. Занятия по программе воспитывает патриотизм не в декларативной форме, а в процессе собственной художественно – практической деятельности обучающегося, который учится чувственному-эмоциональному восприятию и творческому созиданию художественного образа.

#### **2. Гражданское воспитание**

Программа краткосрочная дополнительная общеобразовательная программа профильной смены «Компьютерная графика и дизайн» направлена на активное приобщение обучающихся к ценностям мировой и отечественной культуры. При этом реализуются задачи социализации и гражданского воспитания школьника. Формируются чувства личной причастности к жизни общества. Дизайн рассматривается как особый язык, развивающий коммуникативные умения. В рамках программы происходит изучение художественной культуры и мировой истории дизайна, углубляются интернациональные чувства обучающихся. Программа способствует пониманию особенностей жизни разных народов и красоты различных национальных эстетических идеалов. Коллективные

творческие работы, а также участие в общих художественных проектах создают условия для разнообразной совместной деятельности, способствуют пониманию другого, становлению чувства личной ответственности.

### **3. Духовно - нравственное воспитание**

В предметном дизайне воплощена духовная жизнь человечества, концентрирующая в себе эстетический, художественный и нравственный мировой опыт, раскрытие которого составляет суть школьного предмета. Учебные задания направлены на развитие внутреннего мира учащегося и воспитание его эмоционально-образной, чувственной сферы.

### **4. Эстетическое воспитание**

Искусство понимается как воплощение в изображении и в создании предметно – пространственной среды постоянного поиска идеалов, веры, надежд, представлений о добре и зле. Эстетическое воспитание является важнейшим компонентом и условием развития социально – значимых отношений обучающихся. Способствует формированию ценностного отношения к природе, труду, искусству. Культурному наследию.

### **5. Ценности познавательной деятельности**

В процессе творческой деятельности на занятиях ставятся задачи воспитания наблюдательности – умений активно, т.е. в соответствии со специальными установками, видеть окружающий мир. Воспитывается эмоционально окрашенный интерес к жизни. Навыки исследовательской деятельности развиваются в процессе учебных проектов на занятиях и при выполнении заданий культурно – практической направленности.

### **6. Экологическое воспитание**

Повышение уровня экологической культуры, осознание глобального характера экологических проблем, активное принятие действий, приносящих вред окружающей среде, воспитывается в процессе художественного эстетического наблюдения природы, ее образа в произведениях практического и формального дизайна и личной художественно – творческой работе.

### **7. Трудовое воспитание**

Художественно – эстетическое развитие обучающихся обязательно должно осуществляться в процессе личной художественно – творческой работы с освоением художественных материалов и специфики каждого из них. Эта трудовая и смысловая деятельность формирует такие качества, как навыки практической (не теоретико-виртуальной) работы своими руками, формирование умений преобразования реального жизненного пространства и его оформления, удовлетворение от создания реального практического продукта. Воспитываются качества упорства, стремление к результату, понимания эстетики трудовой деятельности. А также умение сотрудничества, коллективной трудовой работы, работы в команде – обязательные требования к определенным заданиям программы.

### **8. Воспитывающая предметно – эстетическая среда**

В процессе художественно – эстетического воспитания обучающихся имеет значение организация пространственной среды школы. Эта деятельность обучающихся, как и сам образ предметно – пространственной среды школы, оказывает активное воспитательное воздействие и влияет на формирование позитивных ценностных ориентаций и восприятия жизни школьниками.

## **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ**

Знания и умения, полученные при изучении курса «Компьютерная графика», учащиеся могут использовать для создания изображений при подготовке различной визуальной продукции: рекламные буклеты, поздравительные открытки, школьные газеты, почетные грамоты, рефераты; прикладные исследования и научные работы, выполняемые в рамках школьного учебного процесса в различных областях – физике, химии, биологии, истории и т.д. Кроме этого, знания, полученные в процессе изучения курса, являются фундаментом для освоения программ в области трехмерного моделирования и анимации.

Метапредметные результаты освоения краткосрочной дополнительной общеобразовательной программы профильной смены «Компьютерная графика и дизайн»:

### **1. Освоение универсальными и познавательными действиями**

Формирование пространственных представлений и сенсорных способностей:

- сравнивать предметные и пространственные объекты по заданным основаниям;
- характеризовать форму предмета, конструкции;

- выявлять положение предметной формы в пространстве;
- обобщать форму составной конструкции;
- анализировать структуру предмета, конструкции, пространства, зрительного образа;
- структурировать предметно – пространственные явления;
- сопоставлять пропорциональное соотношение частей внутри целого и предметов между собой;
- абстагировать образ реальности в построении плоской или пространственной композиции.

#### ***Базовые логические исследовательские действия:***

- выявлять и характеризовать существенные признаки явлений художественной культуры;
- сопоставлять, анализировать, сравнивать и оценивать с позиции эстетических категорий явления искусства и действительности;
- классифицировать произведения искусства по видам и, соответственно, по назначению в жизни людей;
- самостоятельно формулировать выводы и обобщения по результатам наблюдения или исследования, аргументированно защищать свои позиции;

#### **Работа с информацией:**

- использовать различные методы, в том числе мультимедийные технологии, для поиска и отбора информации на основе образовательных задач и заданных критериев;
- использовать электронные образовательные ресурсы и соответствующие поставленной задаче графические пакеты;
- уметь работать с электронными учебными пособиями, учебниками и графическими пакетами ;
- самостоятельно готовить информацию на заданную или выбранную тему в различных ее представлениях: в рисунках и эскизах, тексте, таблицах, схемах, электронных презентациях.

#### ***2. Освоение универсальными коммуникативными действиями***

Обучающиеся должны овладеть следующими действиями:

- понимать дизайн в качестве особого языка общения – межличностного (автор - зритель), между поколениями, между народами;
- воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения, развивая способность к эмпатии и опираясь на восприятие окружающих;
- публично представлять и объявлять результаты своего творческого, художественного или исследовательского опыта;
- взаимодействовать, сотрудничать в коллективной работе, принимать цель совместной деятельности и строить действия по ее достижению, договариваться, проявлять готовность руководить, выполнять поручения, подчиняться, ответственно относиться к задачам, своей роли в достижении общего результата.
- Использовать оптимальные графические пакеты и функции для выполнения поставленной задачи

#### ***3. Овладение универсальными регулятивными действиями***

##### **Самоорганизация:**

- осознавать или самостоятельно формулировать цель и результат выполнения учебных задач, осознанно подчиняя поставленной цели совершаемые учебные действия, развивать мотивы и интересы своей учебной деятельности;
- планировать пути достижения поставленных целей, составлять алгоритм действий, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных, познавательных, художественно – творческих задач;
- уметь организовать свое рабочее место для практической работы, сохраняя порядок в окружающем пространстве бережно относясь к использованным материалам.

##### **Самоконтроль:**

- соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;

##### **Эмоциональный интеллект:**

- развивать способность управлять собственными эмоциями, стремиться к пониманию эмоций других;

- развивать свои эмпатические способности, способность сопереживать, понимать намерения и переживания своих и других;
- признавать свое и чужое право на ошибку;
- работать индивидуально и в группе; продуктивно учувствовать в учебном сотрудничестве, в совместной деятельности со сверстниками и с педагогами.

## **ПРЕДМЕТНЫЕ**

### **Техники, технологии**

1. анализировать приёмы изображения объектов, средства выразительности и материалы, применяемые для создания проектного образа;
2. задавать вопросы на понимание использования основных средств графической выразительности, технических приёмов, способов;
3. задавать вопросы, необходимые для организации работы в группе;
4. осуществлять самостоятельную творческую деятельность;
5. использовать язык графики, дизайна, декоративно-прикладного искусства в собственной проектно-творческой деятельности;
6. выражать в творческой деятельности своё отношение к проекту через создание образа;
7. правильно и выразительно использовать в работе разнообразные графические материалы и графические пакеты
8. анализировать форму, раскладывая ее на модули;
9. использовать графические средства выразительности в дизайне, их выразительные особенности и возможности для создания образа в дизайн-проекте;
10. применять основные средства графической выразительности в декоративных и конструктивных работах;
11. различать и называть цвета цветового круга, основные и составные цвета, тёплые и холодные цвета;
12. применять эти цвета в проектной работе;
13. применять технику безопасной работы измерительными материалами;
14. аккуратно выполнять работу;
15. развивать глазомер;
16. развивать умения мыслить абстрактно;
17. разбираться в законах создания объектов в архитектуре и дизайне;
18. выполнять форэскизы в свободной форме;
19. выполнять работы в стиле скетчинг
20. различать форматы графических файлов и понимать целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
21. выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов;
22. применять к тексту различные эффекты;
23. выполнять цветовую и тоновую коррекцию фотографий;
24. ретушировать фотографии;
25. создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ;
26. творчески подходить к решению дизайнерских и технических задач.

**Межпредметные связи:** информатика и ИЗО.

### **Оборудование урока:**

- 10) Компьютеры с ОС Windows
- 11) Программное обеспечение «КМ-школа», графические редакторы Photoshop, CorelDraw
- 12) Проектор.
- 13) Интерактивная доска или экран.

## Педагогический мониторинг результатов образовательного процесса

<i>Оцениваемые параметры</i>	<i>Критерии</i>	<i>Степень выраженности оцениваемого параметра (критерии оценки)</i>	<i>Периодичность измерений</i>	<i>Диагностические процедуры</i>
Теоретические знания, предусмотренные программой	Соответствие теоретических знаний программным требованиям (ожидаемым результатам), осмысленность и правильность использования специальной терминологии	1 уровень (минимальный) – ребенок овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой, избегает употреблять специальные термины;	Вводный (первичный) контроль на первом занятии с целью выявления стартового уровня развития детей	Анкета-тест «Что я жду от профильной смены?»
		2 уровень (средний) – объем усвоенных знаний составляет более ½, употребляя специальную терминологию, ребенок допускает ошибки;	Итоговый контроль проводится по завершению учебной смены	Рефлексивный лист для итоговой диагностики «Зналок дизайна и архитектуры»
3 уровень (максимальный) – ребенок освоил весь объем знаний, предусмотренных программой, термины употребляются осознанно и правильно				
Практические умения, предусмотренные программой	Соответствие практических умений программным требованиям (ожидаемым результатам) владение специальным оборудованием и оснащением	1 уровень (минимальный) – ребенок овладел менее чем ½ предусмотренных умений, испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием;	Итоговый контроль проводится по завершению учебной смены	Презентация архитектурно-дизайнерских проектов
2 уровень (средний) – объем усвоенных умений составляет более, чем ½, работает с оборудованием с помощью педагога;				
3 уровень (максимальный) – ребенок овладел всеми умениями, предусмотренными программой, работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых затруднений				

**Подведение итогов реализации программы проводится в форме презентации творческих проектов.**

### УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

#### 1 Учебный день 8 класс

№	Тема занятия	Количество	В том числе
---	--------------	------------	-------------

		<i>часов всего</i>	<i>теори я</i>	<i>практик а</i>
1.	Компьютерная графика	2	0,5	1,5
2.	Архитектурный скетчинг	2	0,5	1,5
3.	ДПИ и дизайн	2	0,5	1,5
	Всего часов:	<b>6</b>	<b>1,5</b>	<b>4,5</b>

10 класс

<i>№</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Количество часов всего</i>	<i>В том числе</i>	
			<i>теори я</i>	<i>практик а</i>
4.	Компьютерная графика	2	0,5	1,5
5.	Архитектурный скетчинг	2	0,5	1,5
6.	История дизайна	2	0,5	1,5
	Всего часов:	<b>6</b>	<b>1,5</b>	<b>4,5</b>

2 Учебный день 8 класс

<i>№</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Количество часов всего</i>	<i>В том числе</i>	
			<i>теори я</i>	<i>практик а</i>
1.	Компьютерная графика	2	0,5	1,5
2.	Архитектурная графика	2	0,5	1,5
3.	ДПИ и дизайн	2	0,5	1,5
	Всего часов:	<b>6</b>	<b>1,5</b>	<b>4,5</b>

10 класс

<i>№</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Количество часов всего</i>	<i>В том числе</i>	
			<i>теори я</i>	<i>практик а</i>
1.	Графический язык стилизации	2	0,5	1,5
2.	Архитектурная графика	4	1,0	3,0
3.	Всего часов:	<b>6</b>	<b>1,5</b>	<b>4,5</b>

3 Учебный день 8 класс

<i>№</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Количество часов всего</i>	<i>В том числе</i>	
			<i>теори я</i>	<i>практик а</i>
1.	Мастер - классы Дины Богусоновой в выставочном зале «Новое пространство» Живопись, графика, декоративно-прикладное искусство и дизайн	6	1,5	4,5
2.	Всего часов:	<b>6</b>	<b>1,5</b>	<b>4,5</b>

10 класс

<i>№</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Количество часов всего</i>	<i>В том числе</i>	
			<i>теори я</i>	<i>практик а</i>
3.	Мастер - классы Дины Богусоновой в выставочном зале «Новое пространство» Живопись, графика, декоративно-прикладное искусство и дизайн	6	1,5	4,5
4.	Всего часов:	<b>6</b>	<b>1,5</b>	<b>4,5</b>

4 Учебный день 8 класс

<i>№</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Количество</i>	<i>В том числе</i>
----------	---------------------	-------------------	--------------------

		<i>часов всего</i>	<i>теори я</i>	<i>практик а</i>
1.	Компьютерная графика	2	0,5	1,5
2.	<u>Графический язык стилизации</u>	2	0,5	1,5
3.	ДПИ и дизайн	2	0,5	1,5
4.	Просмотр и обсуждение итоговых проектов	<b>1</b>	0,2	<b>0,8</b>
	Всего часов:	<b>7</b>	<b>1,7</b>	<b>5,3</b>

10 класс

№	Тема занятия	Количество часов всего	В том числе	
			<i>теори я</i>	<i>практик а</i>
1.	Графический язык стилизации	2	0,5	1,5
2.	История дизайна	2	0,5	1,5
3.	Компьютерная графика	2	0,5	1,5
4.	Просмотр и обсуждение итоговых проектов	<b>1</b>	0,2	<b>0,8</b>
	Всего часов:	<b>7</b>	<b>1,7</b>	<b>5,3</b>

**Итоговая диагностика** «Знатор декоративно-прикладного искусства, дизайна и архитектуры». Заполнение рефлексивного листа.

**Подведение итогов программы.** Закрытие смены. Вручение свидетельств участников краткосрочной дополнительной общеобразовательной программы профильной смены «Компьютерная графика и дизайн».

### Кадровое обеспечение

Реализовывать программу может педагог, имеющий высшее педагогическое образование, обладающий достаточными знаниями в области архитектуры и дизайна, опытом организации детского технического творчества и опытом практической работы с школьниками 14-17 лет.

### Методическое обеспечение

#### *1. Педагогические технологии, методы, приемы и формы организации образовательного процесса*

При реализации программы используется педагогическая технология «метод проектов», предполагающий с одной стороны построение материала профильной смены в формате проекта, с достижением определенного результата и его презентацией, с другой стороны - создание условий для индивидуального выполнения проекта. Материальным продуктом проекта является создание различных по технике и технологиям изделий в области стилизации природных форм в компьютерной и ручной графике и изделий росписи по текстилю.

Метод проектов – это такой способ обучения, при котором обучающийся самым непосредственным образом включен в активный познавательный процесс; он самостоятельно формулирует учебную проблему, осуществляет сбор необходимой информации, планирует варианты решения проблемы, делает выводы, анализирует свою деятельность, формируя «по кирпичикам» новое знание и приобретая новый учебный и возможно первый профессиональный опыт.

Метод проектов, предполагает с одной стороны построение материала курса в формате проекта, с достижением определенного результата и его презентацией, с другой стороны - создание условий для индивидуального выполнения проекта обучающимися.

Одним из неперенных условий успешной реализации программы является разнообразие форм и видов работы, которые способствуют развитию творческих возможностей обучающихся. На занятиях по программе применяются следующие формы и методы обучения:

- проектирование,
- мастер-классы,
- мастерская.

Каждая работа строится с учетом законов композиции – пропорций, ритма, контраста, в каждом проекте выбираются самые выигрышные для данной темы материалы и инструменты, продумывается колорит. Наряду со свободой в обращении с формой, материалами, технологиями учащимся прививается понимание полезности произведений архитектуры, дизайна, дпи и их социальной роли.

Наряду с традиционными методами обучения применяется метод проектов, позволяющий развивать навыки решения проблем посредством проектирования и изготовления изделий.

Вся деятельность детей на смене освещается в группе в ВК "Архитектурное наследие 63" и на сайте школы.

#### *2. Учебно-методические материалы*

<i>№</i>	<i>Название методических материалов</i>	<i>Назначение</i>
1.	Комплексы оздоровительно-профилактических упражнений, предотвращающих и снижающих утомление обучающихся	Для педагога
2.	Инструкции по охране труда и технике безопасности	Для педагога
3.	Положения, приказы, информационные письма о проведении мероприятий различного уровня в каникулярный период	Для педагога
4.	Наглядные пособия на стендах: где работают архитекторы-дизайнеры; виды и жанры искусства	Наглядность
5.	Раздаточные карточки «Цветовая гамма. Теплые и холодные цвета. Цветовой круг»	Для обучающихся
6.	Наглядные пособия «Азы композиции. Композиционный центр. Статика, движение в композиции»	Для обучающихся
7.	Итоговый тест «Знарок декоративно-прикладного искусства, дизайна и архитектуры»	Контроль освоения программы

## **Информационное обеспечение**

### **1. Литература для обучающихся:**

- 1) Коул, Э. Архитектура в деталях. Путеводитель по стилям и эпохам мировой архитектуры / Эмили Коул – М. : ЭКСМО, 2020. – 352 с. – (Архитектура).
- 2) Смолина, Н. Детям об искусстве. Архитектура. В двух книгах. /Н. Смолина, О. Синицына – М. : Искусство 21 века, 2014. – 208с.– (Детям об искусстве).

### **2. Литература для педагога:**

- 3) Новиков Ф. Формула архитектуры. – М.: Детская литература, 2012.
- 4) Лобанов Ю.П. Отдых и архитектура. – Л.: Стройиздат, 2011.
- 5) Машталъ О. Программа развития способностей ребенка. 200 заданий, упражнений игр (+CD). – СПб: Наука и техника, 2010.
- 6) Гутнов А., Глазычев В. Мир архитектуры. – М., Молодая гвардия, 2012.
- 7) Горняева Н.А., Островская О.С. Изобразительное искусство. – М.: Просвещение, 2012.
- 8) Белиба В.Ю. Архитектура зданий: учебное пособие. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2012.

## **Материально-техническое обеспечение программы**

1) Помещения, необходимые для реализации программы:

Учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно – гигиеническим требованиям, для занятий группы 15-20 человек (ученические столы для черчения, стулья, шкаф для УМК).

Актовый зал для проведения массовых мероприятий, игр, оснащенный мультимедийным и демонстрационным оборудованием (экран, проектор, демонстрационный стол, ноутбук или ПК с USB-разъемом, переносные стенды).

2) Для реализации программы необходимо следующее оборудование:

- 2.1. программное обеспечение;
- 2.2. компьютер с выделенным каналом выхода в Интернет или ноутбуки;
- 2.3. мультимедийная проекционная установка;
- 2.4. многофункциональное устройство;
- 2.5. принтер;

3) Для реализации программы необходимы расходные материалы, инструменты, канцтовары: карандаши, маркеры, корректоры, блокноты, тетради, бумага разных видов и формата (А3, А4, А2), клей, ножницы, файлы, папки, гуашь или темпера, белая и цветная бумага, картон и ватман, клей.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ,

использованной при составлении программы

- Гаршин А.А. Методология, дизайн – проектирования элементов предметной среды. Дизайн унифицированных объектов Учеб. пособие/ А.А.Гаршин.- М.: Архитектура-С, 2004.- 232 с.
- Калмыкова Н.В. Макетирование: Учеб. пособие. / Н.В. Калмыкова, И.А. Максимова - М. : Архитектура-С, 2004.- 96 с.
- Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р. [Электронный ресурс] / Интернет-портал «Правительство Российской Федерации» – Режим доступа : <http://static.government.ru/media/files/3f1gkklAJ2ENBbCFVEkA3cTOsiypicBo.pdf>
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы). Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ № 09-3242 от 18.11.2015 г. [Электронный ресурс] / Самарский дворец детского и юношеского творчества. – Режим доступа: <http://rnc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
- Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ. Письмо Министерства образования и науки Самарской области от 03.09.2015 г. № МО-16-09-01/826-ту [Электронный ресурс] / Самарский дворец детского и юношеского творчества. - Режим доступа: <http://rnc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
- Пахомова, Н.Ю. Метод учебного проекта в образовательном учреждении: Пособие для учителей и студентов пед. вузов / Н.Ю. Пахомова. - М. : Аркти , 2003.- 107 с.
- Положение о порядке разработки, экспертизы и утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы МБОУ ДО ГЦИР (утверждено приказом директора МБОУ ДО ГЦИР № 62 от 24.08.2020 г.) [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Документы. – Режим доступа: <https://clck.ru/VXrd4>
- 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"[Электронный ресурс] / Интернет-портал «Российская газета» - Режим доступа: <https://rg.ru/2020/12/22/rospotrebnadzor-post28-site-dok.html>
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». [Электронный ресурс] / Официальный интернет-портал правовой информации. Государственная система правовой информации. – Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201811300034>
- Приложение к Приказу Минобразования России от 13 июля 2001 г. N 2688 «Порядок проведения смен профильных лагерей, лагерей с дневным пребыванием, лагерей труда и отдыха». [Электронный ресурс] / Электронный фонд правовой и нормативно-технической документации. – Режим доступа : <http://docs.cntd.ru/document/901798472> .