

Областная государственная автономная нетиповая образовательная
организация
«Центр выявления и поддержки одарённых детей в Ульяновской области
«Алые паруса»

СОГЛАСОВАНО

Экспертным советом
«ОГАН ОО Центр «Алые паруса»
Протокол № 1 от « 10 » 04 2025

ПРИНЯТО
на заседании Педагогического совета
«ОГАН ОО Центр «Алые паруса»
Протокол № 1 от « 15 » 04 2025

УТВЕРЖДАЮ

Директор «ОГАН ОО Центр «Алые
паруса»
_____ Т.А. Хмелевская

Приказ № 16-ДК от « 25 » 04 2025

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Векторная графика»

направленность: техническая
уровень программы: базовый

Срок реализации программы: 1 год
Возраст обучающихся: 10-15 лет

Педагог
дополнительного
образования
Пантелеев М. А.

г. Ульяновск, 2025

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа “Векторная графика” является программой технической направленности, разработана на основе проектно-исследовательской технологии обучения, и ориентирована на профориентацию обучающихся, работу с их интересами, развитие личностных компетенций школьников.

Суть данной технологии заключается в том, чтобы стимулировать интерес обучающихся к определенным проблемам, решению этих проблем и умению практически применять полученные знания.

Результатом применения этой технологии является создание собственного интеллектуального или творческого продукта, предназначенного для активного применения в образовательной практике, в быту и в различных отраслях промышленности.

Технология включает в себя совокупность исследовательских, поисковых, творческих, проблемных методов обучения.

Основные направления работы по данной технологии это:

- решение проектных задач;
- проекты;
- исследовательские работы.

НОРМАТИВНО-ПРАВОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79).

Приказ Минпросвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242).

Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573)

Постановление Правительства Российской Федерации об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ от 11 октября 2023 г. № 1678.

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

№ 1726-р».

Устав «ОГАН ОО Центр «Алые паруса».

Локальные акты «ОГАН ОО Центр «Алые паруса».

ОПИСАНИЕ ПРОГРАММЫ

Направленность программы: техническая

Уровень освоения программы: базовый

Актуальность программы: Используемая при реализации программы проектная деятельность учащихся, является очень важным и эффективным механизмом формирования у школьников способности самостоятельно мыслить, добывать и применять знания, тщательно обдумывать принимаемые решения, четко планировать действия, эффективно сотрудничать в разнообразных группах. Современные педагогические исследования показывают, что проектная деятельность развивает исследовательские и творческие способности учащихся, повышает их мотивацию к получению дополнительных знаний и развивает их самостоятельную активность, активизирует процесс включения школьников в познавательную деятельность.

Педагогическая целесообразность реализации данной дополнительной образовательной программы заключается в создании особой развивающей среды для выявления и развития общих и творческих способностей учащихся, что может способствовать не только их приобщению к техническому творчеству, но и раскрытию лучших человеческих качеств, потому целесообразно применение таких форм занятий как: комбинированное занятие, лекция, практическое занятие, самостоятельная работа, защита проектов.

Программа содержит теоретическую и практическую части. Для изложения теоретической части используются такие методы, как беседы, лекции, просмотры видеороликов, презентаций. Это обусловлено тем, что поступающая детям информация лучше воспринимается через сочетание сенсорных, наглядных и вербальных потоков.

Отличительная особенность программы: в ходе реализации программы учащимся предлагается на основе проведенных исследований создавать собственные творческие работы и проекты, что является в итоге дополнительным стимулом для дальнейшей деятельности.

Целевая аудитория: дети среднего и старшего школьного возраста (10–15 лет). Возрастной диапазон обучающихся определен в соответствии с методическими рекомендациями для наставников детских технопарков

«Кванториум» «Промдизайнквантум тулжит», базовая серия, 2-е изд, перераб. и доп.-М, 2019 г.

Объем программы: Программа рассчитана на 144 учебных часа

Сроки реализации программы: (1 учебный год).

Режим занятий: Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 учебных часа, длительность учебного часа 45 минут. Максимальное количество детей в группе 12 человек.

Рекомендуемые формы занятий:

на этапе изучения нового материала – лекция, объяснение, рассказ, демонстрация;

на этапе закрепления изученного материала – беседа, дискуссия, практическая работа, дидактическая или педагогическая игра;

на этапе повторения изученного материала – наблюдение, устный контроль (опрос, игра), творческое задание;

на этапе проверки полученных знаний – выполнение дополнительных заданий, публичное выступление с демонстрацией результатов работы.

Цели и задачи программы:

Цели программы: Создание условий для формирования ключевых компетенций через исследовательскую деятельность, тренинговые упражнения, применяемые в деятельности по программе, помощь обучающемуся, участвующему в них, узнать многое о моделировании, проектировании, программировании и прогнозировании, своем отношении к миру.

Задачи программы:

Образовательные:

1. Научить формулировать задачи проекта, основные характеристики проектного продукта, готовить проектную документацию.
2. Сформировать базовые навыки проектирования, моделирования и макетирования;
3. Научить пользоваться программой Inkscape;
4. Ознакомить с правилами безопасной работы с инструментами и техникой, используемой при работе над учебными проектами.

Воспитательные:

5. Формировать творческое отношение к выполняемой работе;
6. Воспитывать умение работать в коллективе, эффективно распределять обязанности.

Развивающие:

7. Развивать творческую инициативу и самостоятельность;
8. Развивать психофизиологические качества учеников: память, внимание, способность логически мыслить, анализировать, концентрировать внимание на главном.
9. Развивать умения излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план программы

Раздел	Наименование темы	Объем часов			Форма аттестации
		Всего	В том числе		
			Теория	Практика	
1	2	3	4	5	6
1	Знакомство с ПО Figma				
1.1	Введение.	2	1	1	Презентация результатов самостоятельной работы.
1.2	Понятие «Графический дизайн»	2	2	0	
1.3	Мини-проект «Привет, меня зовут...»	2	1	1	
1.4	Знакомство с графической программой “Figma”	14	4	10	
2	Учебный кейс «Календарь»				
2.1.	Введение в проектную задачу	2	2	0	Учебный кейс “Календарь”
2.2.	Разработка дизайн-макета	4	2	4	
2.3.	Отрисовка макета в графической программе “Figma”	12	0	12	
2.4.	Отчётная сессия	4	2	2	Защита презентаций и продуктов проекта.

Учебный кейс «Иллюстрирование рассказа»					
3.1.	Введение в проектную задачу	2	2	0	Учебный кейс “Иллюстрирование рассказа”
3.2.	Поиск информации	2	2	0	
3.3.	Разработка дизайн-макета	2	1	1	
3.4.	Отрисовка макета в графической программе “Figma”	12	0	12	Защита презентаций и продуктов проекта.
3.5.	Отчётная сессия	4	2	2	
4 Учебный проект «Настольная игра»					
4.1.	Введение в проектную задачу	8	6	2	Учебный проект “Настольная игра”
4.2.	Разработка проекта	24	8	18	
4.3.	Защита проекта	4	2	2	
5 Творческий проект «Стикеры»					
5.1.	Творческий проект	24	10	14	Творческий проект “Стикеры”
6 Участие в конкурсах					
6.1.	Участие в конкурсах	20	0	20	
	Всего	144	51	93	

Содержание учебного плана программы

Раздел 1 «Знакомство с ПО Figma» (26 часов)

Тема 1 «Введение» (2 ч)

Теория: Знакомство с группой. Знакомство с квантумом. Техника безопасности в компьютерном классе.

Практика: Игры на знакомство, командобразование.

Тема 2 «Понятие графический дизайн» (2ч)

Теория: Знакомство с профессией “дизайнер». Объяснение “что такое графический дизайн”.

Рассказ о векторной графике.

Тема 3 «Мини-проект Привет, меня зовут...» (2ч)

Теория: Разъяснение проектной задачи.

Практика: Нарисовать логотип или иллюстрацию ассоциируемую с собой.
Подобрать любимые цвета.

Тема 4 «Знакомство с графической программой “Figma» (14 ч)

Теория: Возможные графические приемы в программе. Изучение панели инструментов.

Изучение линий: произвольный контур, кривая Безье, прямые линии.
Редактирование контуров. Изучение заливки и обводки. Изучение дублирование, выравнивание, распределение. Изучение выделение объектов под объектами и перемещение выделенного. Изучение логических операций. Изучение втягивание и вытягивание рисунка. Изучение инструмента “упростить”. Создание текста.

Практика: Практическая отработка элементарных приемов. Практическая отработка «Заливка и обводка». Практическая работа «Дублирование, выравнивание, распределение»

Практическая работа «Выделение объектов под объектами и перемещение выделенного».

Практическая работа «Отрисовка логотипа». Практическая работа «Втягивание и вытягивание рисунка». Практическая работа «Создание текста».

Раздел 2 «Учебный кейс «Календарь» (22 часа)

Тема 1 «Введение в проектную задачу» (2 часа)

Теория: Введение в проектную задачу. Введение в проблему.

Практика: Мозговой штурм «Поиск вариантов решения проектной задачи»

Тема 2 «Разработка дизайн-макета» (2 часа)

Теория: как выбрать изображение. Скетчинг проекта. Загрузка скетчинга в графическую программу.

Подготовка к отрисовке пазлов в графической программе “Figma”

Практика Практическая работа «Скетчинг проекта». Практическая работа. Практическая работа: Загрузка скетчинга в графическую программу. Подготовка к отрисовке пазла в графической программе “Figma”

Тема 3 «Отрисовка макета в графической программе “Figma» (12 часов)

Теория: Работа с сеткой. Размещение элементов относительно сетки. Работа со шрифтами. Отрисовка визуала в зависимости от месяца или сезона года.

Практика: Практическая работа: визуала в зависимости от месяца или сезона года. Подбор шрифта.

Тема 4 Отчетная сессия (4 часа)

Теория: Формат проведения отчетной сессии.

Практика: Подготовка выступления и презентации. Защита выполненных проектов

Раздел 3 «Учебный проект «Иллюстрирование рассказа» (22 часа)

Тема 1 Введение в проектную задачу (2 часа)

Теория: Знакомство с учебной задачей. Поиск способов решения задачи. План-график реализации учебного проекта. Ожидаемый результат/продукт проекта. Критерии оценки достижения результата.

Тема 2 «Поиск информации» (2 часа)

Теория: Поиск объекта для разработки проекта. Выбор рассказа.

Тема 3 «Разработка дизайн-макета» (2 часов)

Теория: Как выбрать референсы. Скетчинг проекта. Подготовка к отрисовке визуала рассказа “Figma”

Практика Практическая работа «Скетчинг проекта».

Тема 4 «Отрисовка макета в графической программе “Figma» (12 часов)

Теория: Работа со шрифтами. Виды перспективы. Примеры работ. Работа с фоном

Практика: Отрисовка иллюстраций. Подбор шрифта. Отрисовка фона и заднего плана

Тема 5 Защита проекта (4 часа)

Теория: Выбор формата защиты. Знакомство с требованиями к формату.

Практика: Подготовка презентации для защиты и выступления. Репетиция выступления. Защита проекта.

Раздел 4 «Учебный проект «Настольная игра» (36 часов)

Тема 1 Введение в проектную задачу (8 часов)

Теория: Знакомство с учебной задачей. Поиск способов решения задачи. Придумывание концепции игры. Разработка правил. Распределение работы над иллюстрациями и внутриигровыми персонажами.

Практика: Мозговой штурм «Варианты решения задачи». Групповая работа.

Тема 2 Разработка проекта «Настольная игра» (24 часов)

Теория: Сбор информации о существующих аналогах продукта реализуемого проекта. Анализ сильных/слабых сторон существующих продуктов. Карта эмпатии. Продумывание персонажей и внутриигровых сценариев. Примеры карточных игр.

Практика: Сбор информации о существующих аналогах продукта реализуемого проекта. Оценка возможностей улучшения существующих аналогов /выработка предложений о возможности разработки нового проектного продукта. Выполнение заданий в соответствии с паспортом проекта. Предзащита эскизов проекта. Оценка сильных и слабых сторон проекта. Выбор финального варианта. Доработка финального варианта с учетом полученных замечаний. Подготовка к печати. Склеивание игрового поля. Сборка игры.

Тема 3 Защита проекта (4 часа)

Теория: Выбор формата защиты. Знакомство с требованиями к формату.

Практика: Подготовка презентации для защиты и выступления. Репетиция выступления. Защита проекта.

Раздел 5 «Творческий проект «Стикеры»

Тема 2 Творческий проект «Стикеры» (24 часа)

Теория: Продумывание сценариев каждого стикера. Отрисовка коллекции стикеров.

Практика: Подготовка макета и печать макета на самоклеящейся бумаге. При цифровом варианте стикеров - загрузка их в одну из существующих соцсетей или мессенджеров

Раздел 6 «Участие в конкурсах»

Тема 1 Участие в конкурсах (20 часов)

Теория: Выбор конкурса и разъяснение конкурсного задания. Определение технических характеристик результата выполнения конкурсного задания. Составление плана-графика реализации конкурсного задания. Регистрация для участия в конкурсе.

Практика: Выполнение конкурсных заданий отборочных этапов. Доработки и корректировки творческого продукта для участия в заключительных этапах конкурсов. Участие в очных этапах конкурсов. Анализ результативности участия по итогам конкурсов.

Планируемые результаты освоения программы:

Данная программа способствует формированию следующих предметных, личностных и метапредметных универсальных учебных действий:

Личностные универсальные учебные действия:

- осознание своих творческих возможностей;
- проявление познавательных мотивов;

Регулятивные универсальные учебные действия:

- планировать совместно с педагогом свои действия в соответствии с поставленной задачей;
- принимать и сохранять учебную или проектную задачу;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- различать способ и результат действия;
- адекватно воспринимать словесную оценку педагога;
- в сотрудничестве с педагогом и другими обучающимися ставить новые учебные и проектные задачи.

Познавательные универсальные учебные действия:

- осуществлять поиск и выделять конкретную информацию;
- строить речевые высказывания в устной форме;
- оформлять свою мысль в устной форме по типу рассуждения;
- включаться в творческую деятельность под руководством педагога.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- формулировать собственное мнение и позицию;
- задавать вопросы;
- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой, творческой деятельности.

Характеристика ожидаемых предметных результатов:

- Формирование базовых знаний о графической программе “Figma”.
- Развитие базовых пользовательских навыков работы в графической программе “Figma”.

1. ОРГАНИЗАЦИОННО - ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Календарный учебный график программы

Количество учебных недель: 36

Количество учебных дней: 72

Продолжительность каникул: каникулярный период не предусмотрен.

Даты начала и окончания учебного периода: 08.09.25-29.05.26

Количество учебных групп: 3

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Знакомство с ПО Figma								
1	сентябрь	11.09.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция	2	Вводное занятие.	Итквантум	
2	сентябрь	13.09.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Понятие «Графический дизайна».	Итквантум	Практическая работа
3	сентябрь	18.09.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Мини-проект «Привет, меня зовут...»	Итквантум	Практическая работа
4	сентябрь	20.09.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Знакомство с графической программой "Figma"	Итквантум	Практическая работа
5	сентябрь	25.09.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Знакомство с графической программой "Figma"	Итквантум	Практическая работа
6	сентябрь	27.09.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Знакомство с графической программой "Figma"	Итквантум	Практическая работа

7	октябрь	29.09.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Знакомство с графической программой "Figma"	Итквантум	Практическая работа
8	сентябрь	04.10.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Знакомство с графической программой "Figma"	Итквантум	Практическая работа
9	октябрь	09.10.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Знакомство с графической программой "Figma"	Итквантум	Практическая работа
10	октябрь	11.10.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Знакомство с графической программой "Figma"	Итквантум	Практическая работа
Учебный кейс «Календарь»								
11	октябрь	16.10.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Введение в проектную задачу	Итквантум	Практическая работа
12	октябрь	18.10.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Разработка дизайн-макета	Итквантум	Практическая работа
13	октябрь	22.10.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Разработка дизайн-макета	Итквантум	Самостоятельная работа
14	октябрь	25.10.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Отрисовка макета в графической программе "Figma"	Итквантум	Самостоятельная работа
15	октябрь	29.10.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Отрисовка макета в графической программе "Figma"	Итквантум	
16	ноябрь	01.11.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Отрисовка макета в графической программе "Figma"	Итквантум	Практическая работа
17	ноябрь	06.11.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Отрисовка макета в графической программе "Figma"	Итквантум	Практическая работа

18	ноябрь	08.11.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Отрисовка макета в графической программе "Figma"	Итквантум	Практическая работа
19	ноябрь	13.11.25.	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Отрисовка макета в графической программе "Figma"	Итквантум	Практическая работа
20	ноябрь	15.11.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Отчётная сессия	Итквантум	Практическая работа
21	ноябрь	20.11.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Отчётная сессия	Итквантум	Практическая работа
Учебный кейс «Иллюстрирование рассказа»								
22	ноябрь	22.11.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Введение в проектную задачу	Итквантум	Практическая работа
23	ноябрь	27.11.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Разработка дизайн-макета	Итквантум	Практическая работа
24	ноябрь	29.11.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Разработка дизайн макета	Итквантум	Практическая работа
25	декабрь	04.12.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Отрисовка макета в графической программе "Figma"	Итквантум	Практическая работа
26	декабрь	06.12.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Отрисовка макета в графической программе "Figma"	Итквантум	Практическая работа
27	декабрь	11.11.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Отрисовка макета в графической программе "Figma"	Итквантум	Практическая работа
28	декабрь	13.12.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Отрисовка макета в графической программе "Figma"	Итквантум	Практическая работа

29	декабрь	18.12.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Отрисовка макета в графической программе "Figma"	Итквантум	Практическая работа
30	декабрь	20.12.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Отрисовка макета в графической программе "Figma"	Итквантум	Практическая работа
31	декабрь	25.12.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Отчётная сессия	Итквантум	Практическая работа
32	декабрь	27.12.25	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Отчётная сессия	Итквантум	Практическая работа
Учебный проект «Настольная игра»								
33	январь	10.01.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Введение в проектную задачу	Итквантум	Практическая работа
34	январь	15.01.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Введение в проектную задачу	Итквантум	Практическая работа
35	январь	17.01.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Введение в проектную задачу	Итквантум	Практическая работа
36	январь	22.01.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Введение в проектную задачу	Итквантум	Практическая работа
37	январь	24.01.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика		Разработка проекта	Итквантум	Практическая работа
38	январь	29.01.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Отчетная сессия	2	Разработка проекта	Итквантум	Практическая работа
39	январь	31.01.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Отчетная сессия	2	Разработка проекта	Итквантум	Практическая работа

40	февраль	05.02.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Разработка проекта	Итквантум	Практическая работа
41	Февраль	07.02.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Лекция Практика	2	Разработка проекта	Итквантум	Практическая работа
42	февраль	15.02.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Разработка проекта	Итквантум	Практическая работа
43	февраль	14.02.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Разработка проекта	Итквантум	Практическая работа
44	февраль	19.02.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Разработка проекта	Итквантум	Практическая работа
45	февраль	21.02.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Разработка проекта	Итквантум	Практическая работа
46	февраль	26.02.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Разработка проекта	Итквантум	Практическая работа
47	февраль	28.02.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Разработка проекта	Итквантум	Практическая работа
48	март	05.03.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Разработка проекта	Итквантум	Практическая работа
49	март	07.03.26	15:00-16:30 16:40-18:50 18:15-19:45	Практика	2	Защита проекта	Итквантум	Практическая работа
50	март	12.03.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Защита проекта	Итквантум	Презентация

Творческий проект «Стикеры»

51	март	14.03.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Выполнение творческого проекта	Итквантум	Презентация
52	март	19.03.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Выполнение творческого проекта	Итквантум	Презентация
53	март	21.03.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Выполнение творческого проекта	Итквантум	Презентация
54	март	26.03.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Выполнение творческого проекта	Итквантум	Практическая работа
55	март	28.04.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Выполнение творческого проекта	Итквантум	Практическая работа
56	апрель	02.04.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Выполнение творческого проекта.	Итквантум	Практическая работа
57	апрель	09.03.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Выполнение творческого проекта.	Итквантум	Практическая работа
58	апрель	11.04.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Выполнение творческого проекта.	Итквантум	Практическая работа
59	апрель	16.04.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Выполнение творческого проекта.	Итквантум	Практическая работа
60	апрель	18.04.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Выполнение творческого проекта.	Итквантум	Практическая работа
61	апрель	23.04.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Отчетная сессия	2	Выполнение творческого проекта.	Итквантум	Практическая работа

62	апрель	25.04.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Отчетная сессия	2	Выполнение творческого проекта.	Итквантум	Практическая работа
Участие в конкурсах								
63	апрель	30.04.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Участие в конкурсах	Итквантум	Самостоятельная работа
64	май	02.05.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Участие в конкурсах	Итквантум	Самостоятельная работа
65	Май	07.05.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Участие в конкурсах	Итквантум	Самостоятельная работа
66	Май	09.05.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Участие в конкурсах	Итквантум	Самостоятельная работа
67	Май	14.05.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Участие в конкурсах	Итквантум	Самостоятельная работа
68	апрель	30.04.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Участие в конкурсах	Итквантум	Самостоятельная работа
69	май	02.05.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Участие в конкурсах	Итквантум	Самостоятельная работа
70	Май	07.05.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Участие в конкурсах	Итквантум	Самостоятельная работа
71	Май	09.05.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Участие в конкурсах	Итквантум	Самостоятельная работа

72	Май	14.05.26	15:00-16:30 16:40-18:10 18:15-19:45	Практика	2	Участие в конкурсах	Итквантум	Самостоятельная работа
----	-----	----------	---	----------	---	---------------------	-----------	------------------------

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы.

Для эффективной реализации программы курса необходимы следующие помещения и оборудование:

Для педагога

1. Учебный класс, оборудованный всем необходимым презентационным оборудованием (доска с маркерами, мультимедийный проектор с экраном и т. д.), выходом в сеть Internet.
2. Требования к каналу связи: пропускная способность не ниже 512Кбит/с на одного пользователя, находящегося в здании для организации взаимодействия в режиме видеоконференции, и 10Мбит/с на 100 пользователей, одновременно подключенных к системе электронного дистанционного обучения.

Для обучающегося:

1. Персональный компьютер или ноутбук.
2. Желательно, чтобы обучающийся имел возможность использовать канал связи с пропускной способностью не ниже 512 Кбит/с.
3. Лазерный принтер
4. Канцелярские принадлежности: ножницы, бумага формата А4, Самоклеящаяся бумага формата А4, Клей ПВА, Карандаши простые и цветные.

Информационное обеспечение программы.

Для реализации программы не требуется специализированное программное обеспечение.

Программное обеспечение:

2. Графический редактор Figma.

Интернет-ресурсы:

1. www.adme.ru – Портал о рекламе и дизайне.
2. www.kak.ru – Журнал о графическом дизайне. 23
3. www.rosdesign.com – Дизайн: история, теория, практика.
4. www.sostav.ru – Портал о рекламе и маркетинге.
5. <https://inks-cape.ru/bazovyj-uchebnik>
6. <https://daviesmediadesign.com/ru/учебники-по-Inkscape/>
7. <https://inkscape.org/contribute/>
8. https://vk.com/away.php?to=http%3A%2F%2Fwww.amazon.com%2Fdp%2F0132764148%2F%3Ftag%3Dsaiph-20&cc_key=

9. https://vk.com/away.php?to=http%3A%2F%2Ftavmjong.free.fr%2FINKSCAPE%2FMANUAL%2Fhtml%2F&cc_key=

10. https://vk.com/away.php?to=http%3A%2F%2Fwww.amazon.com%2FDigital-Comic-Book-Lettering-Inkscape%2Fdp%2F1470030241&cc_key=

Кадровое обеспечение программы.

Педагог, реализующий программу Пантелеев Матвей Андреевич.

Характеристика основных компетенций педагога, необходимых для реализации программы:

Среднее специальное образование по специальности «Дизайн и реклама»».

Наличие документа о прохождении дополнительной подготовки по направлению «Педагогика».

Уверенное владение основными графическими редакторами. Опыт реализации дизайнерских проектов.

Формы итоговой аттестации

Основной формой итоговой аттестации является отчетная сессия, предполагающая очную защиту выполненных учебных кейсов и проектов. Отчетная сессия проводится по итогам каждого модуля программы.

Дополнительной формой аттестации является оценка результативности участия обучающихся по программе в профильных конкурсах и олимпиадах.

Оценочные материалы

Перечень и описание учебных кейсов, самостоятельных работ и критерии их оценивания приведены в Приложении 1 и 2 к данной программе.

Методическое обеспечение программы

В данной программе применяются методы и педагогические технологии, основанные на методических материалах, издаваемых Фондом новых форм развития образования, г. Москва, который является оператором сети детских технопарков «Кванториум». Концепция программы основывается на разработках ведущих советских и российских педагогов, психологов, изобретателей: Г.С. Альтшулера (теория решения изобретательских задач), Л.С. Выготского (формирование личности, смотрящей вперед, за границы среды), Л.С. Соловейчика (наука об искусстве воспитания), Е.П. Ильина (дифференциальная психология профессиональной деятельности) и многих

других, а также французского психолога М.Фуко (культура заботы о себе – автор придаёт особое значение подготовке к взрослой жизни).

МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ.

В зависимости от субъектов образовательной деятельности:

- Осуществление образовательной деятельности под руководством наставника («наставник – обучающийся», «обучающийся – обучающемуся», «наставник – родитель и обучающийся»);

- Самостоятельная работа: в рамках учебного занятия (проектная деятельность, лабораторные и письменные работы, а также работа в лабораторных квантах); вне организации – самообразование различными методами (чтение книг, просмотр вебинаров, видео занятие).

В зависимости от источника передачи и восприятия информации:

- Словесные (рассказ, объяснение, беседа, дебаты, дискуссия);

-Наглядные (демонстрация, наблюдение, презентация, макет, иллюстрация, сторителлинг, scamper);

-Практические (воспроизводящие и творческие упражнения, лабораторные работы);

- Дистанционные (информационный материал, тесты, консультации, форумы, чаты).

В зависимости от влияния на степень самостоятельности мышления:

- Репродуктивные (теоретические);

-Продуктивные (практические) – эвристические, поисковые, исследовательские (метод проектов, scam, «кейс-метод», форсайт-сессия, «мозговой штурм», образовательный квест, мировое кафе, тимбилдинг, воркшоп, нетворкинг, хакатон, мастермайнд), игровые (деловая, ролевая, интеллектуальная).

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ МЕТОДЫ.

Рефлексия – обращение внимания субъекта на самого себя и на своё сознание, в частности, на продукты собственной активности, а также какое-либо их переосмысление; способность оценивать личные поступки, поведение – своё и окружающих, способность человека осознать и восстановить способ, которым он пользовался для решения поставленной задачи.

Мозговой штурм – метод группового обучения, стимулирующий познавательную активность посредством совместного разрешения поставленных в ходе организованной дискуссии проблем. Дизайн-мышление – способ решения задач, метод создания каких-либо продуктов или услуг,

ориентированных в первую очередь на интересы пользователя. Принципы дизайн-мышления основаны на структурированном накопленном опыте практиков проектирования и выстраивании его с фокусировкой на человека.

Эмпатия – осознанное сопереживание текущему эмоциональному состоянию другого человека без потери ощущения происхождения этого переживания.

Генерация идей – метод работы над проектом, в котором происходит разветвление на возможные концепции и результаты.

Методика креативности SCAMPER – схема постановки определённых вопросов, которые стимулируют генерацию новых идей. Это аббревиатура, где каждой буквой обозначается слово, описывающее самостоятельный способ работы с характеристиками изучаемой проблемы.

Ментальные карты – метод визуализации мышления и альтернативной записи. Он позволяет быстрее и нагляднее представить информацию, чем обычные тексты, таблицы и списки.

Практический метод – выполнение упражнения по готовым технологическим картам, а также деление большого задания на более мелкие части для подробной проработки и последующей организации целого.

Анализ – метод сравнения и обобщения, развитие логического мышления.

Индивидуальный подход – подача материала и заданий каждому обучающемуся с учётом способностей, возрастных особенностей, работоспособности и уровня подготовки.

Профайлинг («англ. profile» – профиль) – понятие, обозначающее совокупность психологических методов и методик оценки и прогнозирования поведения человека на основе анализа наиболее информативных признаков, характеристик внешности, невербального и вербального поведения. Разветвлённый квест – серия игровая задач с различными ветками, нелинейным сюжетом и различными вариантами концовки. Предназначен для формирования определенных сценариев поведения, знакомства с особенностями работы в конкретных ситуациях и для организации быстрой обратной связи.

Решение проблемных задач (Case method, кейс-метод, метод кейсов, метод ситуационного анализа) – метод обучения, использующий описание реальных экономических, социальных и бизнес-ситуаций. Обучающиеся должны исследовать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них.

Педагогическое наблюдение – планомерный анализ и оценку индивидуального метода организации учебно-воспитательного процесса без вмешательства исследователя в ходе этого процесса.

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

1.«Вытягивающая» модель обучения – это концепция организации образовательного процесса, ориентированная на создание привлекательной «ценности» путём «вытягивания» требований, пожеланий и интересов обучающихся с учётом наиболее перспективных направлений развития. В основу модели положено взаимное уважение всех участников процесса обучения друг к другу, а также постоянное совершенствование методических подходов. Концепция включает методы, подходы и инструменты, направленные на создание максимальной «ценности» и устранения всех видов потерь.

2.Игровые технологии Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма создается на занятиях при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

3.Технология критического мышления Цель технологии развития критического мышления состоит в развитии мыслительных навыков, которые необходимы детям в дальнейшей жизни (умение принимать взвешенные решения, работать с информацией, выделять главное и второстепенное, анализировать различные стороны явлений). Актуальностью данной технология является то, что она позволяет проводить уроки в оптимальном режиме, у детей повышается уровень работоспособности, усвоение знаний на уроке происходит в процессе постоянного поиска. Данная технология направлена на развитие учащегося, основными показателями которого являются оценочность, открытость новым идеям, собственное мнение и рефлексия собственных суждений.

4.Технология исследовательской деятельности. Это методика организации учебно-воспитательного процесса, дающая детям настоящие

сведения об объектах, процессах и явлениях, которые они открывают самостоятельным образом. Применение этой технологии основывается на представлении учащегося в роли исследователя, проводящего экспериментальную работу, связанную с поиском ответов на разнообразные вопросы в области познания и развития. Такой подход позволяет понять и освоить связи между различными процессами и явлениями окружающего мира, выявить динамику их развития и факторы, воздействующие на них.

5.Технология проектного обучения. Метод проектов – это способы организации самостоятельной деятельности обучающихся по достижению определённого результата. Метод проектов ориентирован на интерес, творческую самореализацию развивающейся личности обучающегося, развитие его интеллектуальных и физических возможностей, волевых качеств и творческих способностей в деятельности по решению какой-либо интересующей его проблемы. Проектирование – это целенаправленная деятельность, позволяющая найти решение проблем и осуществить изменения в окружающей среде. Суть проектного обучения состоит в том, что обучающийся в процессе работы над учебным проектом постигает реальные процессы, объекты и т. д. Оно предполагает проживание обучающимся конкретных ситуаций преодоления трудностей; приобщение его к проникновению вглубь явлений, процессов, конструирование новых объектов, процессов. Используются технологии: - планирование работы по интервалам с промежуточными согласованиями на основе технологии «Scrum» – для фокусирования усилий команды; - визуальное отслеживание хода проекта с использованием Kanban-системы – пошагового совершенствования процессов благодаря систематическому идентифицированию проблем, влияющих на эффективность труда; - устранение вариативности «Lean Six Sigma» – для нахождения оптимальных процессов реализации проектов.

6.Кейсовая технология обучения Обучение действием. Техника обучения, использующая описание реальной ситуации. Учащиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблемы, предложить возможные решения (создать прототип), выбрать лучшее (усовершенствовать). Специально подготовленный материал с описанием конкретной проблемы, которую необходимо разрешить в составе группы. Конкретная практическая ситуация, рассказывающая о событии, в котором обнаруживается проблема, требующая решения. Суть работы с кейсом заключается в том, что группа учащихся знакомится с ситуацией,

анализирует её, диагностирует проблему и представляет свои идеи и решения в дискуссии и совместной деятельности. Усвоение знаний и формирование умений и навыков есть результат активной самостоятельной деятельности обучающихся по разрешению противоречий, в результате чего и происходит творческое овладение профессиональными знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей.

7. Технологии групповой работы. Под групповой работой понимается совместная деятельность обучающихся в группах по 3-9 человек по выполнению отдельных заданий, предложенных наставником. Члены группы сами устанавливают регламент общения, самостоятельно направляют свою деятельность, отдавая компетентному и организованному лидеру возможность представить результаты работы группы тем, от кого получено задание, или тем, с кем по сценарию занятия группа вступает во взаимодействие.

8.«Портфолио» Способ фиксирования, накопления и аутентичного оценивания индивидуальных образовательных результатов обучающегося в определенный период его обучения. Портфолио позволяет учитывать результаты в разнообразных видах деятельности: учебной, творческой, социальной, коммуникативной. Портфолио это – заранее спланированная и специально организованная индивидуальная подборка материалов и 51 документов, которая демонстрирует усилия, динамику и достижения обучающегося в различных областях.

9. В случае применения дистанционной формы обучения используются следующие формы и методы проведения занятий: онлайн консультации, лекции, презентации, видеоуроки, практические задания. Деятельность с обучающимися может быть организована с использованием:

1. образовательных технологий (разнообразные активности в режиме реального времени с помощью телекоммуникационных систем);

2. возможностей электронного обучения (видео-занятия, формирование подборок просветительского и развивающего материала для самостоятельного использования);

3. бесплатных интернет-сайтов открытых трансляций;

4. ресурсов средств массовой коммуникации;

5 образовательных и развивающих материалов на печатной основе.

В процессе реализации программы возможна интеграция форм обучения, например, очного и электронного обучения с использованием дистанционных образовательных технологий. Формы организации

образовательного процесса зависят от задач обучения: групповая, в малых группах, взаимная, индивидуальная.

Виды занятий с указанием ведущего метода обучения:

- кейсовый метод с целью закрепления полученных теоретических знаний;
- проектный метод с целью реализации творческого потенциала обучающихся;
- формирование и совершенствование умений и навыков (изучение нового материала, беседа, сообщение-презентация, практика);
- обобщение и систематизация знаний (самостоятельная работа, творческая работа, дискуссия).

Формы организации деятельности обучающихся на занятии с указанием конкретных видов деятельности:

- фронтальная: беседа, объяснение, показ;
- коллективная: выполнение коллективных проектов и их защита; подготовка к конкурсам и соревнованиям;
- групповая: работа в парах, создание проекта в малых группах;
- индивидуальная: самостоятельная работа учащегося для разработки собственного проекта. При реализации программы с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий организуется работа обучающихся в «виртуальных группах», которая происходит при удалённости друг от друга практически всех субъектов образования, в том числе с помощью использования систем видеоконференц-связи, через информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет».

Формы организации воспитательной и досуговой деятельности: Тематическая беседа, дискуссия, интерактивные, игровые и тренинговые формы (тимбилдинг, нетворкинг, хакатон, мастермайнд-сессия, сторрителлинг, челлендж), фотомарафон, тематическая прогулка, час здоровья, образовательный туризм, профориентационные мероприятия.

Список используемой литературы

Для педагога:

Промдизайн-квантум тулжит. Саакян С. Г., Бурбаев Т. Д., Рыжов М. Ю. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Фонд новых форм развития образования, 2019. — 84 с.

Бесчастнов Н. П. Чёрно- белая графика: учеб.пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «Художественное проектирование текстильных изделий» / Н.П. Бесчастнов. – М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2015.

Визуальные загадки: пер. с англ. – М.: АСТ: Астрель, 2016.

Логвиненко Г. М. Декоративная композиция: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «Изобразительное искусство» / Г. М. Логвиненко. – М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2016.

Маккэлэм Г.Л. 4000 мотивов: цветы и растения: справочник: пер. с англ., - М.: АСТ: Астрель, 2017.

Хемпшир М., Стефенсон К. Полосы. - М.: РИП – холдинг, 2016.

Дегтярев А. Р. Изобразительные средства рекламы: Слово, композиция, стиль, цвет. – М.: Фаир-Пресс, 2016.

Ковешникова Н. А. Дизайн: история и теория. – М.: Омега-Л, 2019. –

Курушин В. Д. Графический дизайн и реклама. – М.: ДМК Пресс, 2017.

Овчинникова Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. – М.: Юнити-Дана, 2018.

Розенсон И.А. Основы теории дизайна. – СПб.: Питер, 2018.

Туэмлоу Э. Графический дизайн. Фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи. – М.: Астрель, 2016.

Интернет-ресурсы:

1. www.adme.ru – Портал о рекламе и дизайне.
2. www.kak.ru – Журнал о графическом дизайне. 23
3. www.rosdesign.com – Дизайн: история, теория, практика.
4. www.sostav.ru – Портал о рекламе и маркетинге.
5. <https://inks-cape.ru/bazovyj-uchebnik>
6. <https://daviesmediadesign.com/ru/учебники-по-Inkscape/>
7. <https://inkscape.org/contribute/>
8. https://vk.com/away.php?to=http%3A%2F%2Fwww.amazon.com%2Fdp%2F0132764148%2F%3Ftag%3Dsaiph-20&cc_key=
9. https://vk.com/away.php?to=http%3A%2F%2Favmjong.free.fr%2FINKSCAPE%2FMANUAL%2Fhtml%2F&cc_key=
10. https://vk.com/away.php?to=http%3A%2F%2Fwww.amazon.com%2FDigital-Comic-Book-Lettering-Inkscape%2Fdp%2F1470030241&cc_key=

Список литературы для детей

1. Библиотечка «Юного художника». – М.: Выпуск 3, 2021. / Панов В. П. Иллюстрация в книге.
2. Библиотечка «Юного художника». – М.: Выпуск 6, 2015. / Панов В. П. Искусство силуэта.
- 3.«Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape» Ю.П.Немчанинов, Москва,2018г.
- 4.«Векторная графика для дизайнеров» Глемке Вон, ДМК-Пресс,2020 г.272 с.

Список литературы для родителей:

- Ковешникова Н. А. Дизайн: история и теория. – М.: Омега-Л, 2019.
- Туэмлоу Э. Графический дизайн. Фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи. – М.: Астрель, 2016.

3.ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

Современная сфера дополнительного образования детей – важнейшая составляющая социальной политики государства в области детства, воспитательное пространство детства, сложившееся в современном российском обществе. Реалии нового времени вновь актуализировали проблему воспитания личности взрослого человека, способного мобильно реагировать на происходящие изменения при подготовке к созидательной деятельности в изменяющемся мире. В педагогику возвращаются идеи значимости детства, сотрудничества, диалога, самоактуализации и самоопределения личности. Значение этих понятий отражено в нормативных документах, которые определяют государственную политику в области воспитания и дополнительного образования. Дополнительное образование детей, выступая в единстве его двух неразрывных частей – обучения и воспитания, определяет воспитание как приоритетную составляющую современного дополнительного образования детей.

Воспитательный раздел разработан в соответствии с :

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Федеральным законом от 2.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (при условии, что образовательная организация дополнительного образования оказывает услуги по организации отдыха и оздоровления детей);
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07. 2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

3.1. ЦЕННОСТНО-ЦЕЛЕВЫЕ ОСНОВЫ ВОСПИТАНИЯ

Одной из задач развития дополнительного образования детей, в соответствии с «Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года» (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р), является «организация воспитательной деятельности на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей российского общества и государства, а также формирование у детей и молодежи общероссийской гражданской идентичности, патриотизма и гражданской ответственности». Образовательная деятельность по дополнительным общеобразовательным программам, согласно приказу Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», направлена на:

- обеспечение духовно-нравственного, гражданско-патриотического воспитания обучающихся; формирование и развитие творческих способностей обучающихся;
- удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном, нравственном, художественно-эстетическом развитии и физическом совершенствовании;

- формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья, а также на организацию свободного времени обучающихся;
- адаптацию обучающихся к жизни в обществе;
- профессиональную ориентацию обучающихся;
- выявление, развитие и поддержку обучающихся, проявивших выдающиеся способности.
- удовлетворение иных образовательных потребностей и интересов обучающихся, не противоречащих законодательству Российской Федерации, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов и федеральных государственных требований.

Воспитательный потенциал дополнительного образования складывается из множества компонентов:

- психологический климат в образовательной организации;
- содержание учебного материала;
- методы и формы обучения; личность педагога.

Этот потенциал может быть максимально эффективен при условии грамотного использования определённых подходов к проектированию и реализации воспитательного процесса.

3.2. Цель и задачи воспитания

В соответствии с законодательством Российской Федерации общей целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и

старшему поколению; взаимного уважения; бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Основные задачи воспитательной работы:

- Формирование мировоззрения и системы базовых ценностей личности;
- Организация инновационной работы в области воспитания и дополнительного образования;
- Организационно-правовые меры по развитию воспитания и дополнительного образования детей и обучающейся молодежи;
- Приобщение детей к общечеловеческим нормам морали, национальным устоям и традициям образовательного учреждения;
- Обеспечение развития личности и её социально-психологической поддержки, формирование личностных качеств, необходимых для жизни;
- Воспитание внутренней потребности личности в здоровом образе жизни, ответственного отношения к природной и социокультурной среде обитания;
- Развитие воспитательного потенциала семьи;
- Поддержка социальных инициатив и достижений обучающихся.

Приоритетные направления в организации воспитательной работы

- Гражданско-патриотическое воспитание: формирование патриотических, ценностных представлений о любви к Отчизне, народам Российской Федерации, к своей малой родине, формирование представлений о ценностях культурно-исторического наследия России, уважительного отношения к национальным героям и культурным представлениям российского народа.

- Духовно-нравственное воспитание формирует ценностные представления о морали, об основных понятиях этики (добро и зло, истина и ложь, смысл жизни, справедливость, милосердие, проблеме нравственного выбора, достоинство, любовь и др.), о духовных ценностях народов России, об уважительном отношении к традициям, культуре и языку своего народа и др. народов России.
- Художественно-эстетическое воспитание играет важную роль в формировании характера и нравственных качеств, а также в развитии хорошего вкуса и в поведении.
- Физическое воспитание содействует здоровому образу жизни.
- Трудовое и профориентационное воспитание формирует знания, представления о трудовой деятельности; выявляет творческие способности и профессиональные направления школьников.

3.3. Основные направления воспитания

Основные целевые ориентиры воспитания направлены на воспитание, формирование:

–Интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям российской и мировой технической мысли; понимание значения техники в жизни российского общества; интереса к личностям конструкторов, организаторов производства; ценностей авторства и участия в техническом творчестве; навыков определения достоверности и этики технических идей; отношения к влиянию технических процессов на природу; ценностей технической безопасности и контроля; отношения к угрозам технического прогресса, к проблемам связей технологического развития России и своего региона; уважения к достижениям в технике своих земляков; воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов; опыта участия в технических проектах и их оценки;

3.4. Основные традиции и уникальность воспитательной деятельности в центре «Детский технопарк «Кванториум»

- совместная деятельность детей и взрослых, как ведущий способ организации воспитательной деятельности;
- создание условий, при которых для каждого ребенка предполагается роль в совместных делах (от участника до организатора, лидера того или иного дела);
- создание условий для приобретения детьми нового социального опыта и освоения новых социальных ролей; проведение общих мероприятий образовательной организации с учетом конструктивного межличностного взаимодействия детей, их социальной активности;
- включение детей в процесс организации жизнедеятельности временного детского коллектива; формирование коллективов детских объединений (отрядов, кружков, студий, секций и др.) установление в них доброжелательных и товарищеских взаимоотношений;
- обмен опытом между детьми в формате «дети-детям»; ключевой фигурой воспитания является ребенок, главную роль в воспитательной деятельности играет педагог, реализующий по отношению к детям защитную, лично-развивающую, организационную, посредническую (в разрешении конфликтов) функции.
- Уникальность воспитательного процесса в АНО ДО детский технопарк «Кванториум» заключается в автономности, сборности и ограниченности во времени, особенно в условиях реализации краткосрочных программ.

3.5 Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название события, мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цел
-------	-------------------------------	-------	------------------	---

1	День солидарности в борьбе с терроризмом	02.09	Беседа; Просмотр фильма.	Формирование гражданской позиции
2	Участие в мероприятиях, посвященных Дню пожилого человека	03.10	Мастер – классы в формате дети-взрослым	Воспитание у обучающихся чувства уважения, внимания, чуткости к пожилым людям
3	Всероссийский урок «Экология и энергосбережение» в рамках Всероссийского фестиваля «Вместе ярче»	14.10	Урок-беседа.	Формирование знаний об экологии
4	День народного единства	07.11	Тематический час	Формирование гражданской позиции
5	Тематический урок «Виды памяти»	20.11	Тематический урок	Обучение детей пользоваться в процессе познания разными видами памяти.
6	«День Информатики»	06.12	Беседа;	Воспитывать интерес к изучаемому предмету
7	«День полного освобождения города Ленинграда от блокады 1944»	27.01	Акция „Светлячки памяти»	Формирование гражданской позиции
8	«Есть дата в снежном феврале» в честь Дня защитника Отечества	23.02	Тематический урок;	Формирование навыков культурного отдыха
9	Фестиваль видеосюжетов и мультипликационных фильмов «Прекрасный мир анимации»	01.03-15.03	Фестиваль;	Приобщение к профессиям, связанных с Видеопроизводством, 2D и 3D графикой и мультипликацией
10	Всемирный день	12.04	Тематический	Знакомство с особенностями

	авиации и космонавтики		урок; Квест;	профессией
11	«Эстафета добрых дел» ко дню великой победы	1 неделя мая	Тематический урок; Квест-урок;	Формирование чувства патриотизма, Формирование гражданской позиции

4. ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Описание учебных кейсов и учебных проектов, включенных в программу.

Раздел 1 «Знакомство с ПО Figma»

1. Мини-проект «Привет, меня зовут...»

Задание: нарисовать небольшую карточку, которая ассоциируется с собой, используйте всё своё воображение и любые любимые цвета. Эта карточка – это вы.

Уровень сложности: легкий.

Тип задания: вводное, мотивирующее.

2. Самостоятельная работа «Логотип»

Учебная проблема: В нашей аудитории находятся более 20 абсолютно одинаковых ноутбуков, поэтому в начале занятия тратится достаточно много времени на то, чтобы каждый обучающийся смог найти тот, на котором он работал и сохранил свои работы. Решение проблемы: придумать отличительные знак для ноутбука каждого обучающегося.

Задание: придумать и нарисовать отличающий знак (наклейку) для ноутбука, за которым работает учащийся. Напечатать наклейку и приклеить ее на свой ноутбук.

Уровень сложности: легкий.

Тип задания: вводное, мотивирующее.

Раздел 2 «Учебный кейс «Календарь»

2. Учебный кейс «Календарь»

Учебная задача: изготовить страницы календаря и нарисовать к ним визуал в зависимости от месяца или сезона

Задание кейса: изготовить страницы календаря и страницу со всеми месяцами.

Требования к результату кейса: Средний уровень детализации визуала. Визуал должен отличаться по сезонам или месяцам. Указаны праздничные дни.

Уровень сложности: средний.

Тип задания: базовое, обучающее.

Раздел 3 «Учебный проект «Иллюстрирование рассказа»

3. Учебный проект «Иллюстрирование рассказа»

Проектная задача: представим себя в роли иллюстраторов рассказов и проиллюстрируем ваш любимый рассказ или стихотворение.

Уровень сложности: средний.

Тип задания: базовое, обучающее.

Раздел 4 «Учебный кейс «Настольная игра»

4. Учебный проект «Настольная игра»

Проектная задача: разработать свою собственную настольную игру. Придумать правила. Отрисовать игровое поле или карточки. Продумать персонажей и внутриигровые взаимодействия.

Уровень сложности: средний.

Тип задания: базовое, обучающее.

5. Творческий проект «Стикеры»

Проектная задача: Каждый хотя бы раз пользовался стикерами. Неважно какими, в мессенджерах или на самоклеящейся бумаге. В этом проекте ученики нарисуют свои наборы стикеров и будут использовать их в различных целях.

Уровень сложности: средний.

Тип задания: базовое, контрольное..

5. ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Критерии оценивания проектной деятельности

Оценка проектной деятельности обучающихся

- 1) Процесс: Работа над проектом
- 2) Результат проекта: Продукт проекта (что получилось в итоге)
- 3) Оформление проекта: Оформление проектной папки, видеоряда
- 4) Защита проекта: Презентация своего продукта: уровень презентации,
- 5) Самоанализ учителя : Процесс защиты презентации

Критерии оценивания работы над проектом

Актуальность проекта (обоснованность проекта в настоящее время, которая предполагает разрешение имеющихся по данной тематике противоречий);

Самостоятельность (уровень самостоятельной работы, планирование и выполнение всех этапов проектной деятельности самими учащимися, направляемые действиями координатора проекта без его непосредственного участия);

Проблемность (наличие и характер проблемы в проектной деятельности, умение формулировать проблему, проблемную ситуацию);

Содержательность (уровень информативности, смысловой емкости проекта);

Научность (соотношение изученного и представленного в проекте материала, а также методов работы с таковыми в данной научной области по исследуемой проблеме, использование конкретных научных терминов и возможность оперирования ими)

Работа с информацией (уровень работы с информацией, способа поиска новой информации, способа подачи информации - от воспроизведения до анализа);

Системность (способность рассматривать все явления, процессы в совокупности, выделять обобщенный способ действия и применять его при решении задач в работе);

Интегративность (связь различных областей знаний);

Коммуникативность.

Критерии оценивания «продукта» проектной деятельности

Полнота реализации проектного замысла (уровень воплощения исходной цели, требований в полученном продукте, все ли задачи оказались решены);

соответствие контексту проектирования (важно оценить, насколько полученный результат экологичен, т. е. не ухудшит ли он состояние природной среды, здоровье людей, не внесет ли напряжение в систему деловых (межличностных) отношений, не начнет ли разрушать традиции воспитания, складывавшиеся годами);

соответствие культурному аналогу, степень новизны (проект как «бросок в будущее» всегда соотносится с внесением неких преобразований в окружающую действительность, с ее улучшением. Для того чтобы оценить сделанный в этом направлении вклад, необходимо иметь представление о соответствующем культурном опыте.);

социальная (практическая, теоретическая) значимость;

• **эстетичность;**

• **потребность дальнейшего развития проектного опыта** (некий предметный результат, если он оказался социально значимым, требует продолжения и развития. Выполненный по одному предмету учебный проект обычно порождает множество новых вопросов, которые лежат уже на стыке нескольких дисциплин).

Критерии оценивания оформления проектной работы

• **Правильность и грамотность оформления** (наличие титульного листа, оглавления, нумерации страниц, введения, заключения, словаря терминов, библиографии);

• **Композиционная стройность, логичность изложения** (единство, целостность, соподчинение отдельных частей текста, взаимозависимость, взаимодополнение текста и видеоряда, Отражение в тексте причинно-следственных связей, наличие рассуждений и выводов);

• **Качество оформления** (рубрицирование и структура текста, качество эскизов, схем, рисунков);

• **Наглядность** (видеоряд: графики, схемы, макеты и т.п., четкость, доступность для восприятия);

Самостоятельность.

Критерии оценивания презентации проектной работы (продукта):

• **Качество доклада** (композиция, полнота представления работы, подходов, результатов; аргументированность и убежденность);

- **Объем и глубина знаний по теме** (или предмету) (эрудиция, наличие межпредметных (междисциплинарных) связей);
- **Полнота раскрытия выбранной тематики исследования при защите;**
- **Представление проекта** (культура речи, манера, использование наглядных средств, чувство времени, импровизационное начало, держание внимания аудитории);
- **Ответы на вопросы** (полнота, аргументированность, логичность, убежденность, дружелюбие);
- **Деловые и волевые качества докладчика** (умение принять ответственное решение, готовность к дискуссии, доброжелательность, контактность);
- **Правильно оформленная презентация**