

Департамент образования
Администрации города Нижнего Новгорода
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Школа искусств и ремесел им. А.С. Пушкина «Изограф»

Программа принята на заседании
педагогического совета от
« 30 » мая 2025 г.
Протокол № 4



Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)
программа художественной направленности

«ОСНОВЫ ДИЗАЙНА В FIGMA»

Ознакомительный уровень
Срок реализации 1 год
(для учащихся 11-18 лет)

Автор составитель:
Педагог дополнительного образования
первой квалификационной категории
Багрянская Елизавета Сергеевна

г. Нижний Новгород
2025 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1.	Пояснительная записка	3
2.	Календарный учебный график	14
3.	Учебный план	15
4.	Содержание учебного плана	15
5.	Рабочая программа	19
	5.1 Формы текущего контроля и аттестация	20
	5.2 Условия реализации программы	20
6.	Оценочные материалы	22
7.	Методические материалы	24
8.	Рабочий план воспитания	25
9.	Список литературы	27

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы дизайна в Figma» имеет художественную направленность.

Программа разработана на основе действующих нормативно-правовых документов в сфере образования, с учетом специфики направленности программы:

- Федеральный Закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в действующей редакции);
- Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Федеральный закон Российской Федерации от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»; Федеральный закон от 13 июля 2020 г. № 189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере»;
- Указ Президента Российской Федерации от 21 июля 2020 г. № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».
- Указ Президента Российской Федерации от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- План мероприятий по реализации в 2024-2026 годах Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных ценностей от 1 июля 2024 г. № 1734
- Указ Президента Российской Федерации от 24 декабря 2014 г. № 808 «Об утверждении Основ государственной культурной политики» (в редакции от 25 января 2023 г. № 35);

- Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. №1726-р. п (ред. от 30.03.2020).
- Концепция развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 20 сентября 2021 г. № 2613-р;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 N629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. N 652 н «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
- Методические рекомендации по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей (Письмо Министерства просвещения РФ от 29.09.2023 г. №АБ-3935/06).
- Постановление администрации города Нижнего Новгорода от 26.11.2024 №10801 «Об утверждении программы персонифицированного финансирования дополнительного образования детей на территории муниципального образования город Нижний Новгород на 2025 год
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".
- Постановление 28 января 2021г. №2 об утверждении санитарных правил и норм СанПин 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к

обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

- Методические рекомендации по разработке (составлению) дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы ГБОУ ДПО НИРО.
- Устав и нормативно-локальные акты МБУ ДО «Школа искусств и ремесел им. А.С. Пушкина «Изограф»

Новизна программы заключается в следующих факторах её реализации:

1. Интеграция дизайна и технологий: Программа сочетает в себе основы графического дизайна и практическое использование современного инструмента Figma, что позволяет обучающимся не только изучать теорию, но и применять её на практике в реальном времени.

2. Игровой подход: Включение игровых элементов и проектных заданий, которые делают обучение более увлекательным и интерактивным. Обучающиеся будут работать над реальными проектами, что способствует лучшему усвоению материала.

3. Кросс-дисциплинарный подход: Программа охватывает не только графический дизайн, но и основы UX/UI, что позволяет обучающимся понять, как дизайн влияет на пользовательский опыт и взаимодействие с продуктом.

4. Адаптация для обучающихся: Уникальная методология, разработанная специально для обучающихся, с учетом их возрастных особенностей и уровня восприятия информации. Программа включает в себя визуальные и практические задания, которые делают обучение доступным и интересным.

Отличительная особенность программы от существующих аналогов:

1. Фокус на детской аудитории: В отличие от многих существующих курсов, которые ориентированы на взрослых, данная программа специально разработана для детей и подростков, с учетом их интересов и потребностей.

2. Практическая направленность: Программа включает в себя множество практических заданий и проектов, которые позволяют обучающимся создавать свои собственные работы, а не просто изучать теорию.

3. Поддержка и менторство: В рамках программы предусмотрено индивидуальное менторство, где каждый ребенок получает обратную связь от преподавателя, что способствует более глубокому пониманию материала.

4. Современные технологии: Использование Figma как основного инструмента обучения, что позволяет обучающимся освоить актуальный и востребованный инструмент в мире дизайна.

Педагогическая целесообразность программы:

1. Развитие креативности: Программа способствует развитию творческого мышления и креативности у обучающихся, что является важным аспектом их общего развития.

2. Технические навыки: Освоение Figma и основ дизайна помогает обучающимся развивать технические навыки и познавать специфику специальности.

3. Формирование навыков XXI века: Обучение работе с современными инструментами дизайна помогает детям развивать навыки, такие как критическое мышление, сотрудничество и коммуникация, которые необходимы в современном мире.

4. Подготовка к будущей профессии: Знания и навыки, полученные в ходе программы, могут стать основой для будущей карьеры в области дизайна, что делает программу актуальной и полезной.

Актуальность программы "Основы дизайна в Figma" для обучающихся в художественной школе обусловлена несколькими ключевыми факторами. В последние годы наблюдается значительный рост интереса к профессиям в области дизайна и технологий. Это связано с тем, что цифровые навыки становятся все более востребованными на рынке труда, и программа отвечает на этот запрос, предоставляя детям возможность изучать актуальные навыки, которые могут стать основой для их будущей карьеры.

С увеличением доступности технологий и программного обеспечения, таких как Figma, дети могут легко начать изучение дизайна. Это делает программу особенно актуальной, так как она использует современные

инструменты, которые доступны для широкой аудитории. Дети могут не только изучать теорию, но и применять свои знания на практике, создавая собственные проекты.

В условиях быстро меняющегося мира, где креативные решения становятся все более важными, программа помогает детям развивать навыки, которые будут полезны в различных сферах жизни. Креативность и способность находить нестандартные решения становятся необходимыми в любой профессии, и программа способствует развитию этих качеств у детей.

Кроме того, программа соответствует современным образовательным стандартам, включая элементы STEAM-образования (наука, технологии, инженерия, искусство и математика). Это делает её актуальной для образовательных учреждений, которые стремятся интегрировать креативные и технические дисциплины в учебный процесс. Таким образом, программа "Основы дизайна в Figma" представляет собой важный шаг в подготовке детей к будущему, сочетая традиционные художественные подходы с современными цифровыми инструментами и навыками, необходимыми в XXI веке.

Объем и срок освоения программы

Общая трудоемкость программы составляет 36ч. Срок реализации программы составляет 18 недель, 2 академических часа в неделю.

Адресат программы

Данная программа составлена с учётом физических и психологических особенностей детей с 12 до 18 лет.

Режим занятий

Занятия обучения проходят 1 раз в неделю по два академических часа продолжительностью 45 минут.

Формы занятий

Программа будет вестись в очном формате.

Формами обучения являются: учебные занятия - мастер-классы, итоговые творческие работы, проекты.

Методы обучения

Для достижения поставленной цели и реализации задач используются следующие методы обучения:

- словесный (объяснение, беседа, рассказ);
- наглядный (показ, наблюдение, демонстрация приемов работы);
- практический;
- эмоциональный (подбор ассоциаций, образов, художественные впечатления).

Методы обучения в программе "Основы дизайна в Figma" могут быть разнообразными и включать в себя как теоретические, так и практические подходы. Основные методы обучения могут быть описаны следующим образом:

1. Лекции и презентации являются важной частью обучения. На этих занятиях преподаватель вводит детей в основы дизайна, объясняет ключевые концепции, такие как цветовая теория, композиция, типографика и принципы пользовательского интерфейса. Использование визуальных материалов, примеров успешных проектов и демонстраций работы в Figma помогает детям лучше усвоить информацию.

2. Практические занятия занимают центральное место в программе. Дети получают возможность работать в Figma, создавая собственные проекты. Это может включать в себя разработку логотипов, интерфейсов для мобильных приложений или веб-сайтов. Практические задания позволяют детям применять теоретические знания на практике, что способствует более глубокому пониманию материала.

Обратная связь и критический анализ также играют значительную роль в обучении. Преподаватель может проводить сессии обратной связи, где дети представляют свои работы и получают конструктивные комментарии как от преподавателя, так и от сверстников. Это помогает развивать критическое мышление и умение воспринимать критику, что является важным навыком для любого дизайнера.

Интерактивные методы, такие как мастер-классы и воркшопы, также могут быть включены в программу. На таких занятиях дети могут учиться у преподавателя, который делится своим опытом и знаниями. Это создает возможность для непосредственного взаимодействия с практиками из реального мира дизайна.

Использование онлайн-ресурсов и платформ для самообучения может дополнить традиционные методы. Дети могут изучать дополнительные материалы, проходить онлайн-курсы и участвовать в вебинарах, что позволяет им углублять свои знания и навыки в удобном для них темпе.

Таким образом, программа "Основы дизайна в Figma" использует разнообразные методы обучения, которые способствуют всестороннему развитию детей как будущих дизайнеров, сочетая теорию и практику, индивидуальную работу, а также традиционные и современные подходы к обучению.

Цель и задачи программы

Цель программы заключается в формировании у детей базовых навыков и знаний в области графического дизайна с использованием инструмента Figma, а также в развитии креативного мышления и способности к решению дизайнерских задач.

Программа направлена на подготовку детей к современным требованиям в области дизайна и технологий, а также на развитие их творческого потенциала.

Задачи программы

Обучающие задачи:

1. Ознакомить обучающихся с ключевыми концепциями дизайна, такими как композиция, цветовая палитра, типографика и визуальная иерархия.
2. Научить обучающихся основам работы с Figma, включая создание новых проектов, использование инструментов рисования, работу с текстом и изображениями, а также настройку макетов. Провести практические занятия, где дети смогут самостоятельно создавать простые элементы интерфейса.

3. Научить детей создавать и редактировать графические элементы, такие как кнопки, иконки и иллюстрации.

Развивающие задачи:

1. Поощрять обучающихся к поиску нестандартных решений и оригинальных идей в процессе проектирования.

2. Научить обучающихся анализировать свои работы и работы других, выявлять сильные и слабые стороны дизайна.

Воспитательные задачи:

1. Научить детей брать на себя ответственность за свои проекты и результаты работы. Обсуждать важность соблюдения сроков и качества выполнения заданий.

2. Воспитывать уважение к работам других дизайнеров и участников группы.

3. Вдохновлять обучающихся на изучение дизайна и технологий, показывая примеры успешных дизайнеров и интересные проекты.

4. Помогать обучающимся развивать уверенность в своих силах через успешное выполнение проектов и получение положительной обратной связи.

Эти задачи помогут создать комплексный подход к обучению, развитию и воспитанию детей в рамках программы "Основы дизайна в Figma", обеспечивая их всестороннее развитие как будущих дизайнеров.

Ожидаемые результаты

Предметные результаты

Результаты теоретической подготовки

1. Знание основ графического дизайна:

- Обучающиеся смогут объяснить ключевые концепции графического дизайна, такие как композиция, цветовая палитра, типографика и визуальная иерархия, и применять их в своих проектах.

2. Умение работать с Figma:

- Обучающиеся будут уверенно ориентироваться в интерфейсе Figma, смогут создавать и редактировать проекты, использовать

основные инструменты для рисования, работы с текстом и изображениями.

3. Критическое мышление и анализ:

- Обучающиеся будут способны критически оценивать свои работы и работы других, выявлять сильные и слабые стороны дизайна, а также давать конструктивную обратную связь.

Результаты практической подготовки

1. Создание графических элементов:

- Обучающиеся смогут самостоятельно разрабатывать и создавать графические элементы, такие как кнопки, иконки и иллюстрации, используя инструменты Figma, что позволит им применять теоретические знания на практике.

2. Применение критического анализа:

- Обучающиеся смогут проводить анализ своих и чужих работ, выявляя сильные и слабые стороны дизайна, а также вносить улучшения на основе полученной обратной связи, что способствует развитию критического мышления.

3. Применение принципов дизайна в реальных проектах:

- Обучающиеся смогут применять принципы графического дизайна в реальных проектах, создавая визуально привлекательные и функциональные решения, что укрепит их практические навыки.

Личностные результаты

Результат теоретической подготовки

1. Ответственность за результаты своей деятельности:

- Обучающиеся осознают важность личной ответственности за качество своей работы и ее влияние на конечный результат, что способствует формированию профессиональной этики.

2. Стремление к саморазвитию:

- Обучающиеся будут мотивированы к постоянному обучению и самосовершенствованию, осознавая, что дизайн и технологии постоянно развиваются, и необходимо быть в курсе новых тенденций.

3. Развитие навыков саморегуляции:

- Обучающиеся научатся управлять своими эмоциями и поведением, что поможет им более эффективно справляться с трудностями и стрессовыми ситуациями в процессе обучения и работы.

4. Умение ставить и достигать цели:

- Обучающиеся научатся формулировать конкретные, измеримые и достижимые цели, а также разрабатывать планы по их достижению, что способствует развитию организованности и целеустремленности.

Результаты практической подготовки

1. Развитие уверенности в своих силах:

- Обучающиеся смогут уверенно применять полученные знания и навыки на практике, что способствует формированию положительного отношения к собственным возможностям и достижениям.

2. Формирование инициативности:

- Обучающиеся будут проявлять активность и инициативу в выполнении практических заданий, что способствует развитию лидерских качеств и способности к самостоятельному принятию решений.

3. Ответственность за выполнение задач:

- Обучающиеся осознают важность выполнения поставленных задач в срок и с высоким качеством, что формирует чувство ответственности и профессиональной этики.

4. Стремление к качеству:

- Обучающиеся будут ориентироваться на высокие стандарты в своей работе, что развивает их стремление к совершенству и профессионализму.

Метапредметные результаты

1. Навыки самоорганизации:

- Обучающиеся будут способны планировать свою деятельность, устанавливать приоритеты и управлять временем, что позволит им эффективно выполнять задания и достигать поставленных целей.

2. Коммуникативные навыки:

- Обучающиеся смогут четко и аргументированно выражать свои мысли, как устно, так и письменно, а также активно слушать и учитывать мнения других, что способствует успешному взаимодействию в команде.

3. Креативное мышление:

- Обучающиеся смогут генерировать оригинальные идеи и находить нестандартные решения в процессе проектирования, что будет способствовать их творческому развитию и инновационному подходу к задачам.

4. Информационная грамотность:

- Обучающиеся будут способны находить, анализировать и использовать информацию из различных источников, что поможет им обосновывать свои дизайнерские решения и расширять свои знания.

5. Навыки рефлексии:

- Обучающиеся смогут осмысливать свой опыт, анализировать свои успехи и неудачи, а также определять пути для дальнейшего развития, что способствует их личностному росту.

6. Умение адаптироваться к изменениям:

- Обучающиеся смогут гибко реагировать на изменения в проекте, учитывать новые требования и корректировать свои действия, что поможет им успешно справляться с нестандартными ситуациями.

7. Эмоциональный интеллект:

- Обучающиеся смогут осознавать и управлять своими эмоциями, а также понимать эмоции других, что способствует созданию положительной атмосферы в команде и улучшает взаимодействие.

2. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

2.1. Продолжительность учебного периода

Продолжительность учебного года: 32 недели (2 часа в неделю), согласно календарному плану учебных занятий по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе;

2.2. Организационный период комплектования: в течение месяца до начала занятий.

2.3. Режим обучения учащихся в соответствии с комплектованием

Группа	Количество учебных часов в неделю	Количество учебных недель	Количество учебных часов в год, включая аттестацию	Режим занятий	Даты, аттестации
1.	2	32	64	2 х 45 мин. 1 раз в неделю;	Первая неделя после окончания программы
Итого:	2	32	64		

2.4. Выходные дни в связи с общегосударственными праздниками (нерабочими праздничными днями в Российской Федерации): нет

2.5. Корректировка календарного графика

Корректировка календарного учебного графика производится в календарном плане группы.

Основаниями для корректировки являются:

- учет праздничных дней;
- больничный лист/учебный или административный отпуск педагога;
- перенос учебных периодов, сроков аттестации в связи с возникающими образовательными ситуациями;
- приказ по учреждению об изменении в календарном графике.

3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Разделы	Теория	Практика	Контроль/ аттестация	Всего
Основы композиции	6	18		24
Проектная работа в Figma	15	25		40
Итог			Выставка	64

4. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Название раздела	Содержание	Теория, практика.
Основы композиции	Тема: Баланс в композиции	<p>Теория: Объяснение принципа баланса в композиции.</p> <p>Практика: Выполнение абстрактной композиции из геометрических фигур с применением принципа баланса.</p> <p>Материалы: Лист а4, карандаш простой, ластик, линеры.</p>
Основы композиции	Тема: Контраст в композиции	<p>Теория: Объяснение принципа контрастности в композиции.</p> <p>Практика: Выполнение абстрактной композиции из геометрических фигур с применением принципа контраста.</p> <p>Материалы: Лист а4, карандаш простой, ластик, линеры.</p>
Основы композиции	Тема: Иерархия в композиции	<p>Теория: Объяснение принципа баланса в композиции.</p> <p>Практика: Выполнение иллюстрации к сказке «Репка» с соблюдением принципа иерархичности элементов в композиции.</p> <p>Материалы: Лист а4, карандаш простой, ластик, гуашь.</p>
Основы композиции	Тема: Ритм и метр в композиции	<p>Теория: Объяснение принципа баланса в композиции.</p> <p>Практика: Выполнение рисунка на тему: «Мегаполис» с соблюдением ритма.</p> <p>Материалы: Лист а4, карандаш простой, ластик, линеры.</p>
Основы композиции	Тема: Пропорции и выравнивание в композиции	<p>Теория: Объяснение принципа пропорций и выравнивания в композиции.</p> <p>Практика: Выполнение упражнения на отработку пропорциональности. Создание прототипа журнального разворота.</p> <p>С помощью простых форм</p>

		<p>обучающиеся имитируют журнальный разворот. Обучающиеся должны использовать такие элементы как «Заголовок», «Подзаголовок», «Основной текст» и изображения, учитывая законы пропорциональности и выравнивания.</p> <p>Материалы: Лист а4, карандаш простой, ластик, линеры.</p>
Основы композиции	Тема: «Создание обложки книги»	<p>Теория: Объяснение выполнения задания.</p> <p>Практика: Выполнение работы «Обложка книги» с учетом всех изученных принципов композиции.</p> <p>Материалы: Лист а4, карандаш простой, ластик, линеры, гуашь.</p>
Проектная работа в Figma	Тема: «Введение в Figma. Интерфейс»	<p>Теория: Создание аккаунтов в Figma и демонстрация панелей инструментов в Figma.</p> <p>Практика:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Создание аккаунтов в Figma - Изучение стартовой страницы - Изучение верхней и правой панелей инструментов (основная кнопка, курсор, фрейм, ректангл, перо, текст, ресурсы, перемещение, комментарии) - Изучение правой панели инструментов (изучение изменяющихся характеристик) - Изучение левой панели инструментов <p>Материалы: Компьютер.</p>
Проектная работа в Figma	Тема: «Работа с фигурами. Rectangle»	<p>Теория: Изучение инструмента rectangle.</p> <p>Практика:</p> <p>Тренировка создания градиентов, форм, теней и эффектов;</p> <p>Создание своего персонажа из простых фигур.</p> <p>Материалы: Компьютер.</p>
Проектная работа в Figma	Тема: «Сетка»	<p>Теория: Изучение функции сетки в дизайне и способы её построения.</p> <p>Практика: Перенос эскиза журнального разворота в цифровую среду с помощью использования сетки.</p> <p>Материалы: Компьютер.</p>
Проектная работа в Figma	Тема: «Типографика»	<p>Теория: Изучение стилей шрифтов. Изучение лицензий и авторских прав.</p> <p>Практика: Подбор шрифтовых пар к разным проектам:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Магазин китайского чая; - Детский центр;

		<ul style="list-style-type: none"> - Стоматология; - Школа балета; - Лагерь экстремального спорта. <p>Материалы: Компьютер.</p>
Проектная работа в Figma	Тема: «Шрифты»	<p>Теория: Изучение способов уместного применения шрифтов разного стиля к разным дизайн проектам.</p> <p>Практика: Работа с журнальной сеткой. Подбор шрифта для Заголовка, подзаголовка и основного текста. Наполнение сетки текстовыми полотнами на тему «Моё хобби».</p> <p>Материалы: Компьютер.</p>
Проектная работа в Figma	Тема: «Изображения»	<p>Теория: Изучение способов работы с изображениями и их обработкой. Изучение инструмента Маска. Изучение способов наложений и работа с непрозрачностью. Изучение ресурсов с изображениями, работа со стоками. Изучение лицензий и авторских прав. Нейросети.</p> <p>Практика: Подбор изображений для журнального разворота «Моё хобби».</p> <p>Материалы: Компьютер.</p>
Проектная работа в Figma	Тема: «Теория цвета»	<p>Теория: Изучение цветовой теории. Психология цвета в дизайне.</p> <p>Практика: Создание постера со шрифтовой композицией в цвете. Создание постера с цветовым решением на тему «Реклама».</p> <p>Материалы: Компьютер.</p>
Проектная работа в Figma	Тема: «Нейросети»	<p>Теория: Изучение нейросетей в дизайне. Изучение алгоритма составления промптов.</p> <p>Практика: Создание изображений и прототипов в нейросетях: recraft (vpn), Leonardo AI, Freepik AI, ChatGPT.</p> <p>Создание дизайна по мотивам сгенерированного прототипа.</p> <p>Материалы: Компьютер.</p>
Проектная работа в Figma	Тема: «Создание визитки»	<p>Теория: Объяснение материала и специфики создания визитной карточки.</p> <p>Практика: Создание собственной визитки.</p> <p>Материалы: Компьютер.</p>
Проектная работа в Figma	Тема: «Плакат»	<p>Теория: Объяснение материала и специфики создания плаката.</p> <p>Практика: Создание плаката/афиши.</p> <p>Материалы: Компьютер.</p>

Проектная работа в Figma	Тема: «Мастер-класс: создание первого экрана сайта»	<p>Теория: Проведение мастер-класса в формате «повторяй за мной», который нацелен на то, чтобы продемонстрировать этап создания первого экрана сайта.</p> <p>Практика: Поиск референсов для создания первого экрана сайта, создание сетки.</p> <p>Материалы: Компьютер.</p>
Проектная работа в Figma	Тема: «Создание первого экрана сайта»	<p>Теория: Объяснение задания</p> <p>Практика: Создание первого экрана сайта с использованием созданной сетки и исходя из подобранных референсов.</p> <p>Материалы: Компьютер.</p>
Проектная работа в Figma	Тема: «Создание инфографики»	<p>Теория: Объяснение задания</p> <p>Практика: Создание карточки товара для маркетплейса. Генерация изображений и их обработка; Работа с компоновкой и композицией; Подбор шрифтов; Цветовое решение; Создание плашек и элементов инфографики.</p> <p>Материалы: Компьютер.</p>

5. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

№	Тема	Теория	Практика	Всего
<i>Раздел 1. Основы композиции</i>				
1.	Тема: Баланс в композиции	1	3	4
2.	Тема: Контраст в композиции	1	3	4
3.	Тема: Иерархия в композиции	1	3	4
4.	Тема: Ритм и метр в композиции	1	3	4
5.	Тема: Пропорции и выравнивание в композиции	1	3	4
6.	Тема: «Создание обложки книги»	1	3	4
<i>Раздел 2. Проектная работа в Figma</i>				
7.	Тема: «Введение в Figma. Интерфейс»	1	1	2
8.	Тема: «Работа с фигурами. Rectangle»	1	1	2
9.	Тема: «Сетка»	1	1	2
10.	Тема: «Типографика»	1	1	2
11.	Тема: «Шрифты»	1	3	4
12.	Тема: «Изображения»	1	1	2
13.	Тема: «Теория цвета»	1	3	4
14.	Тема: «Нейросети»	1	3	4
15.	Тема: «Создание визитки»	1	3	4
16.	Тема: «Плакат»	1	3	4
17.	Тема: «Мастер-класс: создание первого экрана сайта»	2		2
18.	Тема: «Создание первого экрана сайта»	2	2	4
19.	Тема: «Создание инфографики»	1	3	4
ИТОГО:		21	43	64

5.1.Формы контроля и аттестация:

Промежуточная аттестация по итогам прохождения программы - выставка работ учащихся на базе учреждения. Учащиеся приносят свои работы на выставку, сдают их педагогу, закрепленному за каждой группой по приказу директора. Педагог на базе учреждения организывает выставку работ учащихся.

5.2.Условия реализации программы

Материально-техническая база		
Категория	Название	Количество
Технические средства	Ноутбук	5 шт
	Мышь	5 шт
	Удлинитель	5 шт
	Интерактивная доска	1 шт
Оборудование	Мольберты	5 шт
	Папки бумаги а3	5 шт
	Простые карандаши	10 шт
	Линеры	5 уп
Информационно-методические ресурсы		
Методические пособия	Наглядные пособия: Презентация Методичка	
Дидактический материал	Готовые работы педагога Готовые работы по темам Работы дизайнеров и специалистов	
Литература	<p><u>Для педагога:</u></p> <ol style="list-style-type: none">1. Смирнова А. Дизайн для детей: Как создать увлекательные продукты. — М.: Издательство "Образование", 2023. — 256 с.2. Иванов С. Преподавание дизайна: Практическое руководство для педагогов. — СПб.: Издательство "Педагогика", 2023. — 320 с.3. Петрова О. Figma для педагогов: Полное руководство. — Казань: Издательство "Технологии", 2023. — 180 с.4. Кузнецов Д. Основы визуальной коммуникации: Как научить детей дизайну. — Екатеринбург: Издательство "Урал", 2023. — 200 с. <p><u>Для обучающихся:</u></p> <ol style="list-style-type: none">1. Васильева М. Figma для детей: Пошаговое руководство по дизайну. —	

	<p>Новосибирск: Издательство "Детская книга", 2023. — 150 с.</p> <p>2. Сидоров А. Творческий дизайн для юных умов. — Ростов-на-Дону: Издательство "Творчество", 2023. — 220 с.</p> <p>3. Федорова Е. Маленький дизайнер: Увлекательное руководство по графическому дизайну. — Челябинск: Издательство "Креатив", 2023. — 160 с.</p> <p>4. Лебедева В. Цвет, форма и дизайн: Путеводитель для детей. — Владивосток: Издательство "Детский мир", 2023. — 140 с.</p>
--	---

6. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Критерии оценки:

Высокий уровень (5 баллов):

1. Проект полностью соответствует заданной теме и требованиям.
2. Использованы оригинальные и креативные решения.
3. Отличное понимание принципов дизайна (композиция, цвет, типографика).
4. Проект выполнен аккуратно, все элементы хорошо организованы.
5. Применены продвинутые функции Figma (например, компоненты, прототипирование).

Средний уровень (3-4 балла):

1. Проект соответствует теме, но есть незначительные отклонения от требований.
2. Использованы стандартные решения, недостаток креативности.
3. Основные принципы дизайна соблюдены, но есть недочеты.
4. Проект выполнен, но есть проблемы с организацией элементов.
5. Применены базовые функции Figma, но не использованы более сложные.

Низкий уровень (1-2 балла):

1. Проект не соответствует заданной теме или требованиям.
2. Отсутствие оригинальности и креативности.
3. Принципы дизайна не соблюдены, проект выглядит неаккуратно.
4. Элементы проекта плохо организованы или отсутствуют.
5. Не использованы функции Figma или выполнены неправильно.

ПРОТОКОЛ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Дата проведения аттестации _____

Ответственный педагог дополнительного образования

ФИО учащегося	Уровни (критерии оценки)		
	Высокий	Средний	Низкий

Педагог ДО

(подпись)

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Для успешной реализации программы по обучению дизайну и работе с Figma можно использовать различные методические материалы:

1. Учебные пособия и книги:

- Книги по основам дизайна: Учебники, которые охватывают основные принципы дизайна, такие как композиция, цветовая теория, типографика и визуальная иерархия.

- Руководства по Figma: Печатные или электронные книги, которые подробно описывают функционал Figma, включая инструменты, плагины и методы работы.

2. Онлайн-курсы и видеоуроки

- Платформы онлайн-обучения: Курсы на таких платформах, как Coursera, Udeemy, Skillbox и GeekBrains, которые предлагают структурированные программы по дизайну и работе с Figma.

3. Методические рекомендации

- Методические указания для преподавателей: Документы, содержащие рекомендации по организации учебного процесса, планированию занятий и оцениванию результатов.

- Планирование уроков: Шаблоны и примеры планов уроков, которые помогут преподавателям структурировать занятия и включить разнообразные виды деятельности.

4. Практические задания и проекты

- Шаблоны заданий: Готовые задания и проекты, которые обучающихся могут выполнять в Figma, включая создание журнальных разворотов, плакатов, обложек книг, абстрактных композиций, дизайна сайта и т.д.

6. Ресурсы для самообучения

- Сообщества дизайнеров: Платформы, такие как Dribbble и Behance, где студенты могут публиковать свои работы и получать отзывы.

8. РАБОЧИЙ ПЛАН ВОСПИТАНИЯ

Воспитательная деятельность в МБУ ДО «Школа искусств и ремесел им. А.С. Пушкина «Изограф»» реализуется в соответствии с

- Указом Президента Российской Федерации от 21 июля 2020 г. № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».
- Указом Президента Российской Федерации от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- Планом мероприятий по реализации в 2024-2026 годах Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных ценностей от 1 июля 2024 г. № 1734
- Указом Президента Российской Федерации от 24 декабря 2014 г. № 808 «Об утверждении Основ государственной культурной политики» (в редакции от 25 января 2023 г. № 35);

Приоритетной задачей Российской Федерации в сфере воспитания детей является развитие высоконравственной личности, разделяющей российские традиционные духовные ценности, обладающей актуальными знаниями и умениями, способной реализовать свой потенциал в условиях современного общества, готовой к мирному созиданию Родины.

Цель и особенности организуемого воспитательного процесса

Цель воспитательного процесса заключается в формировании у детей таких личностных качеств, как креативность, критическое мышление, уверенность в себе, ответственность и умение работать в команде. Программа направлена на развитие эмоционального интеллекта, способности к самовыражению и саморефлексии, а также на формирование навыков сотрудничества и взаимопомощи. Воспитательный процесс будет способствовать созданию поддерживающей и вдохновляющей среды, где дети смогут развивать свои идеи, учиться принимать конструктивную критику и осознавать важность социальной ответственности. Таким образом, программа

станет платформой для формирования гармоничной личности, готовой к взаимодействию с окружающим миром.

Воспитательная работа в рамках программы направлена на воспитание:

- уважения и интереса к культуре и народу своей страны;
- интерес к учебной деятельности и формированию познавательной и поисковой активности;

Основные направления программы по воспитательной работе:

- духовно-нравственное, эстетическое воспитание
- гражданско-патриотическое воспитание

Согласно вышеуказанным направлениям планируются мероприятия по воспитательной работе.

Формы и содержание деятельности воспитательной работы

В ходе реализации используются следующие формы работы:

Мероприятие – мастер-класс – это событие, занятие, организованное для детей с целью непосредственного воспитательного воздействия на них. Характерные признаки такого типа форм являются созерцательно-исполнительская позиция детей и организаторская роль взрослых.

Коллективные формы: выставка.

План воспитательных мероприятий по реализации программы

Мероприятие	Форма проведения	Участники	Сроки проведения
Духовно-нравственное, эстетическое воспитание			
Раздел 2. Тема: «Нейросети»	Мастер-класс		
Раздел 2. Тема: «Мастер-класс: создание первого экрана сайта»	Мастер-класс		

9. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Федеральный Закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в действующей редакции);
2. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
3. Федеральный закон Российской Федерации от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»; Федеральный закон от 13 июля 2020 г. № 189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере»;
4. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. №1726-р. р (ред. от 30.03.2020).
5. Концепция развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 20 сентября 2021 г. № 2613-р;
6. Методические рекомендации по разработке (составлению) дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы ГБОУ ДПО НИРО.
7. Методические рекомендации по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей (Письмо Министерства просвещения РФ от 29.09.2023 г. №АБ-3935/06).
8. Распоряжение Правительства Нижегородской области от 30.10.2018 № 1135-р «О реализации мероприятий по внедрению целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей».

9. План мероприятий по реализации в 2024-2026 годах Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных ценностей от 1 июля 2024 г. № 1734

10. Паспорт национального проекта «Образование», утвержденный на заседании президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. № 16).

11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

12. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09. 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

13. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. N 652 н «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

14. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ"

15. Письмо Министерства просвещения РФ от 19 марта 2020 г. № ГД-39/04 "О направлении методических рекомендаций". Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

16. Письмо Министерства просвещения РФ от 7 мая 2020 г. № ВБ-976/04 “О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных

16.1 технологий”

17. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".

18. Постановление 28 января 2021г. №2 об утверждении санитарных правил и норм СанПин 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

19. Указ Президента Российской Федерации от 21 июля 2020 г. № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».

20. Указ Президента Российской Федерации от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;

21. Указ Президента Российской Федерации от 24 декабря 2014 г. № 808 «Об утверждении Основ государственной культурной политики» (в редакции от 25 января 2023 г. № 35);

22. Указ Президента Российской Федерации от 9 июля 2021 г. № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации»;

23. Устав и нормативно-локальные акты МБУ ДО «Школа искусств и ремесел им.А.С.Пушкина «Изограф»

Для педагога:

1. Смирнова А. Дизайн для детей: Как создать увлекательные продукты.
— М.: Издательство "Образование", 2023. — 256 с.

2. Иванов С. Преподавание дизайна: Практическое руководство для педагогов. — СПб.: Издательство "Педагогика", 2023. — 320 с.
3. Петрова О. Figma для педагогов: Полное руководство. — Казань: Издательство "Технологии", 2023. — 180 с.
4. Кузнецов Д. Основы визуальной коммуникации: Как научить детей дизайну. — Екатеринбург: Издательство "Урал", 2023. — 200 с.

Для обучающихся:

1. Васильева М. Figma для детей: Пошаговое руководство по дизайну. — Новосибирск: Издательство "Детская книга", 2023. — 150 с.
2. Сидоров А. Творческий дизайн для юных умов. — Ростов-на-Дону: Издательство "Творчество", 2023. — 220 с.
3. Федорова Е. Маленький дизайнер: Увлекательное руководство по графическому дизайну. — Челябинск: Издательство "Креатив", 2023. — 160 с.
4. Лебедева В. Цвет, форма и дизайн: Путеводитель для детей. — Владивосток: Издательство "Детский мир", 2023. — 140 с.