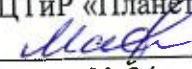


муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА И РАЗВИТИЯ «ПЛАНЕТА ТАЛАНТОВ»

РАССМОТРЕНО  
на методическом совете  
Протокол № 6 от 06.05.2025 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБУ ДО  
«ЦТиР «Планета талантов»» «ПЛАНЕТА  
ТАЛАНТОВ»  
 Н.Н. Малсева  
Приказ № 34-у от 02.06.2025 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа**

*«Цветной кадр»*

Направленность: техническая  
Уровень программы: стартовый  
Возраст обучающихся: 11-17 лет  
Срок реализации: 1 год

Составитель:  
педагог дополнительного образования  
Клочкова Дарья Александровна

Ачинск, 2025

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цветной кадр» технической **направленности**, имеет стартовый уровень реализации содержания. Программа направлена на развитие у детей навыков и умений, необходимых для успешной работы в области графического дизайна. Она помогает детям освоить основные принципы и методы работы с компьютерными редакторами, научиться создавать макеты различных типов и стилей, а также применять полученные знания и навыки на практике.

**Актуальность** программы обусловлена стремительным развитием цифровых технологий и возрастающей ролью графического дизайна в различных сферах жизни — от маркетинга и рекламы до производства медиа-контента. Графический дизайн применяется для разработки логотипов, баннеров, веб-сайтов, приложений и других элементов визуальной коммуникации. Figma и Krita — это два популярных инструмента для графического дизайна, которые позволяют создавать профессиональные макеты с высокой степенью точности и детализации.

Овладев даже минимальным набором операций, пользователь может создавать законченные проекты. Работа в данных программах позволяет организовать среду для самореализации и самоутверждения учащихся и сформировать у них тягу к творчеству и знаниям и дать подходящие средства её реализации. Программа предполагает использование компьютерных редакторов для изучения основ компьютерного дизайна, принципов применения законов композиции на практике.

**Новизна** программы «Цветной кадр» заключается в системном сочетании освоения современных цифровых технологий графического дизайна на платформе Figma и Krita с формированием фундаментальных творческих и композиционных навыков у обучающихся начального уровня. Программа интегрирует практическое применение компьютерных редакторов, обеспечивая комплексный подход к развитию технических умений и креативного мышления. Это способствует созданию благоприятной образовательной среды, формирующей у школьников мотивацию к самореализации в сфере графического дизайна в условиях быстроменяющегося цифрового пространства.

**Отличительными особенностями программы** является интегрированный подход к обучению – сочетание художественной деятельности и компьютерной графики. Программа охватывает спектр знаний и умений, необходимый для освоения основ дизайнерского искусства: основы композиции, приемы стилизации, перспектива, основы цветоведения, выразительные средства графики. Большое количество часов отводится на практическую (проектную) деятельность.

**Адресат программы.** Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы составляет 11-17 лет. Группы комплектуются по одновозрастному принципу, без предварительной подготовки с любым уровнем сформированности интересов и мотивации к данному виду деятельности. Наполняемость группы не более 10 человек.

### **Срок реализации и объём учебных часов.**

Срок реализации программы – 1 год.

Полный курс по программе составляет 144 часа.

<b>Год обучения</b>	<b>1</b>
количество часов в неделю	4
количество учебных часов по программе	144

Сокращенный курс 72 часа

<b>Год обучения</b>	<b>1</b>
Количество часов в неделю по годам	2
Количество часов по программе в год	72

**Форма обучения по программе** – очная.

**Режим занятий** составляется в соответствии с СанПиН 1.2.3685-21 и годовым календарным учебным графиком Центра:

Для полного курса:

- 2 раза в неделю по 2 учебных часа продолжительностью 45 минут с 10-минутным перерывом.

Для сокращенного курса:

- 1 раз в неделю по 2 учебных часа продолжительностью 45 минут с 10-минутным перерывом.

## 2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

**Цель:** развитие и проявление личностных и творческих способностей обучающихся через освоение технологий графического дизайна.

**Задачи:**

**Обучающие:**

- познакомить с основами композиции, формообразования, цветоведения;
- научить работе в программах Figma, Krita;
- научить применять средства графических программ в повседневной жизни, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий.

**Развивающие:**

- развивать познавательные процессы (восприятие, внимание, память, образно-логическое мышление, пространственное воображение);
- развивать творческий потенциал;
- формировать умения планировать свою деятельность, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей.

**Воспитательные:**

- воспитывать потребность в самоорганизации (умение доводить начатое дело до конца, аккуратность), морально-волевые качества личности (самостоятельность, ответственность).

## 3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН Полный курс (144 часа)

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля*
		всего	теория	практика	
	<b>Вводное занятие</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	Тестирование, творческое задание
	<b>Воспитательное мероприятие №1</b>	<b>1</b>	-	<b>1</b>	
1	Что такое графический дизайн	2	1	1	
2.	Знакомство с направлениями дизайна	8	2	6	
3.	Знакомство с программой Figma	10	2	8	
4.	Композиция	14	4	10	
5.	Теория цвета	6	2	4	
6.	Изучение декоративных приёмов	10	3	7	
7.	Работа с логотипом. Разработка дизайн макета	10	4	6	

	<b>Промежуточная (полугодовая) аттестация</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	Тестирование, творческое задание
8.	Знакомство с программой Krita. Основные инструменты и рабочее пространство	16	4	12	
9.	Композиция и построение с помощью геометрических фигур. Сохранение изображения в различных форматах	10	2	8	
10.	Анимация	14	4	10	
11.	Создание макета сайта с использованием собственного стиля	10	2	8	
12.	Разработка афиши с применением графических редакторов Figma и Krita	8	2	6	
13.	Работа над авторской графикой	14	2	12	
14.	Применение атрибутов оформления и стилей графики	6	-	6	
	<b>Воспитательное мероприятие №2</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	
	<b>Итоговая аттестация</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	Тестирование, творческое задание
	<b>ИТОГО:</b>	<b>144</b>	<b>35</b>	<b>109</b>	

#### Сокращенный курс (72 часа)

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля*
		всего	теория	практика	
	<b>Вводное занятие</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	
	<b>Воспитательное мероприятие №1</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	
1	Что такое графический дизайн	1	1	-	
2.	Знакомство с направлениями дизайна	4	1	3	
3.	Знакомство с программой Figma	6	2	4	
4.	Композиция	7	2	5	
5.	Теория цвета	3	1	2	
6.	Изучение декоративных приёмов	6	2	4	
7.	Работа с логотипом. Разработка дизайн	5	2	3	

	макета				
	<b>Промежуточная (полугодовая) аттестация</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	Тестирование, творческое задание
8.	Знакомство с программой Krita. Основные инструменты и рабочее пространство	6	2	4	
9.	Композиция и построение с помощью геометрических фигур. Сохранение изображения в различных форматах	4	1	3	
10.	Анимация	5	1	4	
11.	Создание макета сайта с использованием собственного стиля	6	1	5	
12.	Разработка афиши с применением графических редакторов Figma и Krita	5	1	4	
13.	Работа над авторской графикой	6	1	5	
14.	Применение атрибутов оформления и стилей графики	3	-	3	
	<b>Воспитательное мероприятие №2</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	
	<b>Итоговая аттестация</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	Тестирование, творческое задание
	<b>ИТОГО:</b>	<b>72</b>	<b>19</b>	<b>53</b>	

#### **4. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА ПРОГРАММЫ** **Полный курс (144 часа)**

##### **Вводное занятие (2 часа)**

Теория (1 ч.): Вводный инструктаж. Погружение в программу. Первичный инструктаж по ТБ.

Практика (1 ч.): Игры на знакомство. Мини-мониторинг по выявлению интересов, пожеланий и ожиданий от программы.

##### **Воспитательное мероприятие № 1 (1 час)**

Практика (1 ч.): Игровая программа

##### **1. Тема Что такое графический дизайн (2 часа)**

Теория (1 ч.): Понятие «графический дизайн». Применение графического дизайна в жизни человека.

Практика (1 ч.): Викторина «Дизайн и его применение».

##### **2. Тема Знакомство с направлениями дизайна (8 часов)**

Теория (2 ч.): Изучение понятий тренд и тенденция. Изучение референсов для дальнейшей работы.

Практика (6 ч.): Создание папки с понравившимся референсами для использования в будущих работах.

### **3. Тема Знакомство с программой Figma (10 часов)**

Теория (2 ч.): Знакомство с программой и её интерфейсом. Ознакомление с палитрой инструментов.

Практика (8 ч.): Создание иллюстраций из простых форм. Понимание принципов выделения и удаления объектов, масштабирование. Размер, расположение, заливка, контур объекта.

### **4. Тема Композиция (14 часов)**

Теория (4 ч.): Виды композиции. Принципы композиции и её элементы.

Практика (10 ч.): Оформление заголовков, подзаголовков и основного текста. Расположение изображений с использованием динамической, фокусной и линейной композиций.

### **5. Тема Теория цвета (14 часов)**

Теория (4 ч.): Понятие стиля в графическом дизайне. Основные понятия теории цвета: цвет, тон, насыщенность, яркость. Принципы сочетания цветов.

Практика (10 ч.): создание макетов в разных стилях. Изучение макетов разных форматов и стилей. Выявление особенностей каждого макета. Оценка соответствия стиля и формата. Сочетание разных цветов и оттенков в работе.

### **6. Тема Изучение декоративных приёмов (10 часов)**

Теория (3 ч.): Шрифт. Прозрачные элементы. Фигуры и значки.

Практика (7 ч.): Коррекции векторных изображений (тень, градиент, прозрачность). Работа над отдельными деталями.

### **7. Тема Работа с логотипом. Разработка дизайн макета (10 часов)**

Теория (4 ч.): Применение логотипа и его дизайн.

Практика (6 ч.): Создание собственного логотипа на заданную тематику. Корректировка цвета и элементов логотипа.

### **Промежуточная (полугодовая) аттестация (1 час)**

Практика (1 ч.): Тестирование, творческое задание.

### **8. Тема Знакомство с программой Krita. Основные инструменты и рабочее пространство (16 часов)**

Теория (4 ч.): Знакомство с программой и её интерфейсом. Ознакомление с палитрой инструментов.

Практика (12 ч.): Создание собственного рабочего пространства. Использование кистей для редактирования фона. Создание новых кистей и применение текстур.

### **9. Тема Композиция и построение с помощью геометрических фигур. Сохранение изображения в различных форматах (10 часов)**

Теория (2 ч.): Композиция геометрических фигур. Сохранение изображений в формате PNG и JPG.

Практика (8 ч.): Работа со слоями. Составление изображения с применением геометрических фигур. Сохранение изображения в исходном документе и форматах PNG и JPG.

### **10. Тема Анимация (14 часов)**

Теория (4 ч.): Покадровая анимация. Инструменты и интерфейс.

Практика (10 ч.): Создание рабочего пространства для анимации в программе Krita. Анимирование логотипов и отдельных элементов в изображении. Создание собственной анимации.

### **11. Тема Создание макета сайта с использованием собственного стиля (10 часов)**

Теория (2 ч.): Основные элементы макета сайта.

Практика (8 ч.): Работа с текстом. Применение шаблонов и изображений из папки референсов. Подбор материалов на заданную тематику.

### **12. Тема Разработка афиши с применением графических редакторов Figma и Krita (8 часов)**

Теория (2 ч.): Основные компоненты афиши. Применение афиши в жизни человека.  
Практика (6 ч.): Разработка афиши с указанной информацией. Редактирование текста.

### **13. Тема Работа над авторской графикой (14 часов)**

Теория (2 ч.): Понятие авторская графика. Средства выражения в графике.

Практика (12 ч.): Распределение визуальных элементов. Выбор материала под соответствующую тематику. Создание логотипа, афиши, сайта с применением авторской графики.

### **14. Тема Применение атрибутов оформления и стилей графики (6 часов)**

Практика (6 ч.): Работа с форматом, рамкой, текстом, подложкой и фоном. Применение классического стиля, реализма и абстракционизма в работе.

#### **Воспитательное мероприятие №2 (1 час)**

Практика (1 ч.): Викторина

#### **Итоговая аттестация (1 час)**

Практика (1 ч.): Тестирование, творческое задание.

## **Сокращенный курс (72 часа)**

### **Вводное занятие (1 час)**

Теория (1 ч.): Вводный инструктаж. Погружение в программу. Первичный инструктаж по ТБ.

### **Воспитательное мероприятие № 1 (1 час)**

Практика (1 ч.): Игровая программа

### **1. Тема Что такое графический дизайн (1 час)**

Теория (1 ч.): Понятие «графический дизайн». Применение графического дизайна в жизни человека.

### **2. Тема Знакомство с направлениями дизайна (4 часа)**

Теория (1 ч.): Изучение понятий тренд и тенденция. Изучение референсов для дальнейшей работы.

Практика (3 ч.): Создание папки с понравившимся референсами для использования в будущих работах.

### **3. Тема Знакомство с программой Figma (6 часов)**

Теория (2 ч.): Знакомство с программой и её интерфейсом. Ознакомление с палитрой инструментов.

Практика (4 ч.): Создание иллюстраций из простых форм. Понимание принципов выделения и удаления объектов, масштабирование. Размер, расположение, заливка, контур объекта.

### **4. Тема Композиция (7 часов)**

Теория (2 ч.): Виды композиции. Принципы композиции и её элементы.

Практика (5 ч.): Оформление заголовков, подзаголовков и основного текста. Расположение изображений с использованием динамической, фокусной и линейной композиций.

### **5. Тема Теория цвета (3 часов)**

Теория (1 ч.): Понятие стиля в графическом дизайне. Основные понятия теории цвета: цвет, тон, насыщенность, яркость. Принципы сочетания цветов.

Практика (2 ч.): создание макетов в разных стилях. Изучение макетов разных форматов и стилей. Выявление особенностей каждого макета. Оценка соответствия стиля и формата. Сочетание разных цветов и оттенков в работе.

### **6. Тема Изучение декоративных приёмов (6 часов)**

Теория (2 ч.): Шрифт. Прозрачные элементы. Фигуры и значки.

Практика (4 ч.): Коррекции векторных изображений (тень, градиент, прозрачность). Работа над отдельными деталями.

### **7. Тема Работа с логотипом. Разработка дизайн макета (5 часов)**

Теория (2 ч.): Применение логотипа и его дизайн.

Практика (3 ч.): Создание собственного логотипа на заданную тематику. Корректировка цвета и элементов логотипа.

#### **Промежуточная (полугодовая) аттестация (1 час)**

Практика (1 ч.): Тестирование, творческое задание.

#### **8. Тема Знакомство с программой Krita. Основные инструменты и рабочее пространство (6 часов)**

Теория (2 ч.): Знакомство с программой и её интерфейсом. Ознакомление с палитрой инструментов.

Практика (4 ч.): Создание собственного рабочего пространства. Использование кистей для редактирования фона. Создание новых кистей и применение текстур.

#### **9. Тема Композиция и построение с помощью геометрических фигур.**

##### **Сохранение изображения в различных форматах (4 часа)**

Теория (1 ч.): Композиция геометрических фигур. Сохранение изображений в формате PNG и JPG.

Практика (3 ч.): Работа со слоями. Составление изображения с применением геометрических фигур. Сохранение изображения в исходном документе и форматах PNG и JPG.

##### **10. Тема Анимация (5 часов)**

Теория (1 ч.): Покадровая анимация. Инструменты и интерфейс.

Практика (4 ч.): Создание рабочего пространства для анимации в программе Krita. Анимирование логотипов и отдельных элементов в изображении. Создание собственной анимации.

##### **11. Тема Создание макета сайта с использованием собственного стиля (6 часов)**

Теория (1 ч.): Основные элементы макета сайта.

Практика (5 ч.): Работа с текстом. Применение шаблонов и изображений из папки референсов. Подбор материалов на заданную тематику.

##### **12. Тема Разработка афиши с применением графических редакторов Figma и Krita (5 часов)**

Теория (1 ч.): Основные компоненты афиши. Применение афиши в жизни человека.

Практика (4 ч.): Разработка афиши с указанной информацией. Редактирование текста.

##### **13. Тема Работа над авторской графикой (6 часов)**

Теория (1 ч.): Понятие авторская графика. Средства выражения в графике.

Практика (5 ч.): Распределение визуальных элементов. Выбор материала под соответствующую тематику. Создание логотипа, афиши, сайта с применением авторской графики.

##### **14. Тема Применение атрибутов оформления и стилей графики (3 часа)**

Практика (3 ч.): Работа с форматом, рамкой, текстом, подложкой и фоном. Применение классического стиля, реализма и абстракционизма в работе.

##### **Воспитательное мероприятие №2 (1 час)**

Практика (1 ч.): Викторина

##### **Итоговая аттестация (1 час)**

Практика (1 ч.): Тестирование, творческое задание.

## **5. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Планируемые результаты сформулированы с учетом цели и задач обучения, развития и воспитания, а также уровня освоения программы.

#### **Предметные результаты:**

- применяет знания основ композиции, формообразования, цветоведения в практической деятельности;
- умеет работать с редакторами Figma, Krita, знает основной функционал;
- применяет средства графических программ в повседневной жизни, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий.



### Метапредметные результаты:

- заложены основы развития познавательных процессов (восприятие, внимание, память, образно-логическое мышление, пространственное воображение);
- развиты основы творческого потенциала;
- планирует свою деятельность, контролирует и оценивает учебные действия в соответствии с поставленной задачей.

### Личностные результаты:

- в процессе работы доводит начатое дело до конца, аккуратно выполняет творческие задания;
- проявляет самостоятельность, ответственность при выполнении заданий.

## 6. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных часов	Режим занятий	Сроки проведения аттестации
1.	2025-2026	01.09.2025	31.05.2026	36	144	2 академических часа 2 раза в неделю	Промежуточная (полугодовая) аттестация: с 01.12.2025 по 23.12.2025
2.					72	2 академических часа 1 раз в неделю	

## 7. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

К условиям реализации программы относится характеристика следующих аспектов:

### Материально-техническое обеспечение:

- сведения о помещении, в котором проводятся занятия: учебный кабинет;
- перечень оборудования учебного помещения, кабинета: шкафы и стеллажи для хранения дидактических пособий и учебных материалов, столы и стулья для обучающихся и педагога;
- перечень технических средств обучения: персональный компьютер для педагога и обучающегося (каждого), компьютерная мышь (для каждого обучающегося), телевизор;
- программное обеспечение: Figma V125.2.3 и Krita 5.1.5 (на русском языке);
- перечень материалов для занятий, приобретаемых, при необходимости, за счёт спонсорских средств: тетрадь, ручка, карандаш.

**Информационное обеспечение:** аудио-, видео-, фото-, интернет - источники, цифровые, учебные и другие информационные ресурсы, обеспечивающие реализацию программы.

**Кадровое обеспечение.** Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим образование - не ниже средне - профессионального или педагогическое.

## 8. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся:

– промежуточный контроль (декабрь).

Форма проведения: тестирование, творческое задание.

– итоговый контроль (апрель-май).

Форма проведения: тестирование, творческое задание.

Фонд оценочных материалов располагается в конце программы.

## 9. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

При реализации программы используются следующие методы обучения:

- словесные (устное изложение, беседа, объяснение, диалог);

- наглядные (показ видеоматериалов, иллюстраций, наблюдение);

- практические (упражнения, творческая работа, ролевые игры, мастер-классы, работа по образцу).

Программа предусматривает такие **формы организации образовательного процесса**, как индивидуальная и групповая.

Занятия проводятся в форме: игра, соревнование, практикум, мастер - класс.

В процессе работы используются следующие **педагогические технологии**: технология группового обучения, технология дифференцированного обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, коммуникативная технология обучения, здоровьесберегающая технология.

Методический и дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебным планом, возрастными и психологическими особенностями детей, уровнем их развития и способностями.

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала используются наглядные пособия следующих видов:

- сценарные планы практических занятий, мастер-классов;

- дидактические пособия (карточки, раздаточный материал, вопросы и задания для устного или письменного опроса);

- тематические подборки материалов, сценариев, игр.

## 10. МОНИТОРИНГ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

Эффективность реализации программы будет оцениваться согласно заявленным результатам (предметным, метапредметным и личностным).

В рамках каждого планируемого результата (предметного, метапредметного и личностного) сформулированы измеряемые критерии.

По каждому результату в соответствующей ведомости по аттестации выставляется уровень (высокий, средний, низкий).

**Таблица критериев сформированности предметных, метапредметных, личностных результатов для промежуточной и итоговой аттестаций**

Результаты	Критерии	Уровни
<b>Предметный результат:</b>  - применяет знания основ	1. знает технику безопасности при работе с компьютером, применяет ее на практике;	<b>Высокий уровень:</b> знает технику безопасности при работе с компьютером и применяет её.
		<b>Средний уровень:</b> знает технику безопасности при работе с

<p>композиции, формообразования, цветоведения в практической деятельности</p> <p>- применяет при работе в программах Figma, Krita</p>		<p>компьютером, но иногда допускает ошибки.</p> <p><b>Низкий уровень:</b> не знает техники безопасности при работе с компьютером.</p>
	<p>2. умеет работать с программой Figma, Krita, применяет разные композиции и оформление в своей работе.</p>	<p><b>Высокий уровень:</b> освоил работу с программами Figma, Krita в полном объеме.</p>
		<p><b>Средний уровень:</b> освоил более 1/2 объема работы с программами Figma, Krita</p>
		<p><b>Низкий уровень:</b> освоил менее 1/2 объема работы с программами Figma, Krita</p>
<p><b>Метапредметные результаты:</b></p> <p>- планирует свою деятельность, контролирует и оценивает учебные действия в соответствии с поставленной задачей</p>	<p>1. самостоятельно организует и управляет своей деятельностью; контролирует и корректирует её;</p>	<p><b>Высокий уровень:</b> умеет самостоятельно организовать и управлять своей деятельностью; контролирует и корректирует её.</p>
		<p><b>Средний уровень:</b> не всегда самостоятельно организует и управляет своей деятельностью; контролирует и корректирует её.</p>
		<p><b>Низкий уровень:</b> не умеет самостоятельно организовать и управлять своей деятельностью; контролирует и корректирует её.</p>
	<p>2. эффективно применяет на практике навыки коммуникации.</p>	<p><b>Высокий уровень:</b> умеет эффективно применять на практике навыки коммуникации.</p>
		<p><b>Средний уровень:</b> не всегда эффективно применяет на практике навыки коммуникации.</p>
		<p><b>Низкий уровень:</b> не умеет эффективно применять на практике навыки коммуникации.</p>
<p><b>Личностный результат:</b></p> <p>- в процессе работы доводит начатое дело до конца, аккуратно выполняет творческие задания</p>	<p>1. умеет организовывать свое рабочее место и убирать его за собой;</p>	<p><b>Высокий уровень:</b> самостоятельно готовит рабочее место и убирает за собой.</p>
		<p><b>Средний уровень:</b> организовывает рабочее место и убирает за собой при напоминании педагога.</p>
	<p>2. выполненная работа не требует доработки</p>	<p><b>Низкий уровень:</b> рабочее место организовывать не умеет; испытывает серьезные затруднения при организации своего рабочего места, нуждается в постоянном контроле и помощи педагога.</p>
		<p><b>Высокий уровень:</b> работа выполнена в полном объеме.</p> <p><b>Средний уровень:</b> работа</p>

		выполнена не полностью и нуждается в доработке.
		<b>Низкий уровень:</b> работать аккуратно не умеет и не стремится; испытывает серьезные затруднения при необходимости выполнить работу полностью, нуждается в постоянном контроле и помощи педагога.

## 11. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

**Литература, используемая педагогом** для разработки программы и организации образовательного процесса:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы): приложение к письму Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242.
4. СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (утвержден постановлением Роспотребнадзора от 28.01.2021 г. №2).
5. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»
6. Д. Эйри. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера (2-е издание) 224 - стр. - Издательство: Питер, 2016 – 70 с.
7. Д. Лауэр. Основы дизайна. - Издательство: Питер, 2014 – 140 с.
8. Э. Кимберли. Графический дизайн. Принцип сетки. - Издательство: Питер, 2014 – 70 с.
9. Владимир Лесняк. «Графический дизайн (основы профессии)» , Index Market, 2011

**Литература, рекомендуемая для обучающихся** для успешного освоения данной образовательной программы;

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

**Литература, рекомендуемая для родителей обучающихся** в целях расширения диапазона образовательного воздействия и помощи родителям в обучении и воспитании ребенка.

1. С. Окунев. «Руководство по Figma». — СПб.: БХВ-Петербург, 2020 — 168 с.