

**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ СЛАВЯНСКИЙ РАЙОН**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ГОРОДА СЛАВЯНСКА-НА-КУБАНИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
СЛАВЯНСКИЙ РАЙОН**

ОТДЕЛЕНИЕ «СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ»

ПРИНЯТО:

на заседании педагогического совета
МАУ ЦДО города Славянска-на-Кубани
от 29 августа 2025 г.
Протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ:

Директор МАУ ЦДО
города Славянска-на-Кубани
_____ Е.П. Слюсарева
приказ № 337 от 29 августа 2025 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Графический и веб-дизайн в Figma»

Уровень программы: ознакомительный

Срок реализации программы: 36 часов

Возрастная категория: от 10 до 16 лет

Размер группы: до 12 человек

Форма обучения: очная

Вид программы: модифицированная

Программа реализуется на бюджетной основе

ID-номер Программы в Навигаторе: _____

**Автор-составитель:
Шишкина Юлия Сергеевна,
педагог дополнительного образования,**

Славянск-на-Кубани, 2025

Содержание

I	Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты	3
	Пояснительная записка	3
	Цель и задачи программы	14
	Содержание программы	15
	Планируемые результаты	16
II	Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации	18
	Календарный учебный график	18
	Раздел программы «Воспитание»	22
	Условия реализации программы	31
	Формы аттестации	31
	Оценочные материалы	32
	Методические материалы	32
	Список литературы	36
	Приложения	38

РАЗДЕЛ 1.
КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБРАЗОВАНИЯ:
ОБЪЕМ, СОДЕРЖАНИЕ, ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Современный цифровой ландшафт требует от подрастающего поколения не только потребления, но и создания визуального контента. Графический и веб-дизайн являются одними из самых востребованных навыков на рынке труда, а также мощным инструментом для самовыражения и реализации творческих и предпринимательских идей.

Программа ориентирована на формирование инженерно-дизайнерских компетенций через освоение инструментов Figma. Сочетает творческий подход с технической строгостью, готовя школьников к работе в цифровой индустрии (digital-индустрии). Акцент на практике и реальных кейсах позволяет учащимся уже во время обучения создавать проекты для портфолио.

Освоение Figma в инженерно-дизайнерском ключе позволяет школьникам не только создавать визуально привлекательные продукты, но и развивать критичное для ИТ-сферы мышление: модульность, адаптивность и ориентацию на пользователя.

Инженерно-дизайнерский подход в Figma — это синтез творчества и технической дисциплины. Он учит школьников:

- Работать с точными параметрами (отступы, размеры).
- Создавать масштабируемые системы.
- Готовить продукты для реальной разработки.

Это напрямую соответствует технической направленности и готовит учащихся к цифровым профессиям (digital-профессиям), где требуется сочетание эстетики и функциональности.

Работа в объединении организуется и проводится в соответствии с нормативными документами:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями)
2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2023года).
3. Федеральный закон от 13 июля 2020 г. № 189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере;
4. Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 г. N 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»
5. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2030 года;

6. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением правительства РФ от 31 марта 2022 года № 678-р;

7. Концепция информационной безопасности детей в Российской Федерации, утвержденная распоряжением правительства РФ от 28 апреля 2023 г. № 1105-р;

8. Концепция развития творческих (кreatивных) 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;

9. Концепция технологического развития на период до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства РФ от 20.05.2023 года № 1315-р;

10. Федеральный проект «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации» национального проекта «Образование»;

11. План мероприятий Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, II этап (2025-2030), утвержденный распоряжением Правительства Российской Федерации от 1 июля 2025 г. № 1745-р

12. План основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года (распоряжение правительства РФ от 23 января 2021 г. № 122-р);

13. План действий по реализации Основ государственной политики в области экологического развития на период до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 23.12.2014 года № 2423);

14. Постановление главного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

15. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СП 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

16. Постановление правительства Российской Федерации от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

17. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

18. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления

образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

19. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13 марта 2019 г. № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;

20. Изменения в Федеральные государственные образовательные стандарты в части воспитания обучающихся (приказ Минпросвещения России от 11 декабря 2020 г. № 712);

21. Приказ Министерства просвещения РФ от 15 апреля 2019 года № 170 «Об утверждении методики расчета показателя национального проекта «Образование» «Доля детей в возрасте от 5 до 18 лет, охваченных дополнительным образованием»;

22. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 года № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ;

23. Распоряжение Министерства просвещения РФ от 25 декабря 2019 года № Р-145 «Об утверждении методологии (целевой модели) наставничества обучающихся для организаций, осуществляющих образовательную деятельность по общеобразовательным, дополнительным общеобразовательным и программам среднего профессионального образования, в том числе с применением лучших практик обмена опыта между обучающимися»;

24. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

25. Письмо Минобрнауки РФ «Методические рекомендации по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны» 29.09.2023 № АБ- 3935/06;

26. Письмо Минпросвещения России от 1 июня 2023 г. № АБ-2324/05 «О внедрении Единой модели профессиональной ориентации» (вместе с

«Методическими рекомендациями по реализации профориентационного минимума для образовательных организаций Российской Федерации, реализующих образовательные программы основного общего и среднего общего образования», «Инструкцией по подготовке к реализации профориентационного минимума в образовательных организациях субъекта Российской Федерации»);

27. Письмо Минобрнауки РФ «О направлении методических рекомендаций по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей» № ВК-1232/09 от 28 апреля 2017 года;

28. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ от 18.11.2015 г. Министерство образования и науки РФ;

29. Методические рекомендации «Воспитание как целевая функция дополнительного образования детей», Министерство просвещения Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное учреждение культуры «Всероссийский центр художественного творчества и гуманитарных технологий», Москва, 2023 год;

30. Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей (Приложение к письму Минобрнауки России от 29 марта 2016 г. № ВК-641/09);

31. Методические рекомендации для субъектов Российской Федерации по вопросам реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме от 28 июня 2019 г.;

32. Методические рекомендации по определению модели взаимодействия образовательных организаций, организаций реального сектора экономики, иных организаций по реализации дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме на территории Краснодарского края, 2020 г.;

33. Методические рекомендации «Воспитание как целевая функция дополнительного образования детей», Министерство просвещения Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное учреждение культуры «Всероссийский центр художественного творчества и гуманитарных технологий», Москва, 2023 год;

34. Методические рекомендации «Разработка и реализация раздела о воспитании в составе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы», Федеральное государственное бюджетное учреждение научное учреждение «Институт изучения детства семьи и воспитания»;

35. Методические рекомендации по определению модели взаимодействия образовательных организаций, организаций реального сектора

экономики, иных организаций по реализации дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме на территории Краснодарского края, 2020 г.;

36. Краевые методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ от 2020г.(РМЦ);

37. Устав муниципального автономного учреждения центра дополнительного образования города Славянска-на-Кубани муниципального образования Славянский район, Положение об обучении по индивидуальному учебному плану, в том числе об ускоренном обучении, в пределах осваиваемой образовательной программы и иные локальные акты, регламентирующие организацию образовательного процесса в учреждении, локальные акты министерств и ведомств по направлению деятельности.

38. Программа воспитательной работы муниципального автономного учреждения центра дополнительного образования города Славянска-на-Кубани муниципального образования Славянский район на 2024-2030 гг.

Программа является модифицированной. Составлена на основе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерное моделирование», автор-составитель Солодкий Максим Борисович, учитель информатики, технологии.

Направленность программы: техническая.

Программа обладает технической (или ИТ-) направленностью, поскольку нацелена на формирование конкретных профессиональных навыков (hard skills) в одной из самых востребованных сфер ИТ-индустрии. Учащиеся осваивают:

- Профессиональный инструмент: Figma — это промышленный стандарт, используемый в компаниях по всему миру.
- Основы веб-технологий: Понимание структуры сайтов, принципов адаптивности и взаимодействия дизайнера с разработчиком.
- Логику и структуру: Проектирование интерфейсов учит системному мышлению, логике и вниманию к деталям.

Важнейшие принципы построения программы:

- целенаправленность и последовательность деятельности (от простого к сложному);
- комплексное развитие (взаимосвязь разделов Программы);
- доступность и наглядность;
- связь практики с теорией при условии первичности практики;
- учет индивидуальных способностей, интересов и творческого потенциала каждого ребенка;
- личностная оценка каждого ребенка без сравнения с другими детьми, помогающая почувствовать свою индивидуальность и значимость.

Актуальность. Обучение школьников графическому и веб-дизайну в Figma является высокоактуальным и социально значимым направлением дополнительного образования. Это обусловлено комплексом факторов:

1. Развитие «мягких навыков» (Soft Skills), критических для будущего

Figma — это не просто инструмент для рисования кнопок. Это среда, которая в игровой форме прокачивает важнейшие навыки (crucial skills):

- Системное и структурное мышление: Ребенок учится не просто рисовать, а проектировать. Он понимает, что сайт — это не набор картинок, а продуманная система компонентов (шапка, меню, кнопки), связанных логикой. Это прямой перенос в умение структурировать любую сложную информацию.
- Логика и последовательность: Создание интерактивного прототипа (где кнопки нажимаются) — это чистая логика (pure logic). «Если пользователь нажимает сюда, то происходит это». Это развивает алгоритмическое мышление, основанное на причинно-следственных связях.
- Критическое мышление и анализ: Дети начинают смотреть на любой интерфейс (игру, приложение, сайт) глазами создателя. Они задают вопросы: «Почему эта кнопка здесь?», «Удобно ли мне было найти нужное?», «Какое настроение создает этот цвет?». Это учит их не просто потреблять, а анализировать цифровой продукт.
- Коммуникация и презентация: Защита своего проекта перед классом — это умение ясно излагать мысли, аргументировать свои дизайнерские решения и принимать конструктивную критику.

2. Ранняя профессиональная ориентация и конкурентное преимущество

- Знакомство с востребованной профессией: UX/UI-дизайнеры — одни из самых высокооплачиваемых и нужных специалистов в IT-индустрии. Figma — это промышленный стандарт (industry standard), золотой стандарт отрасли. Раннее знакомство с ним снимает страх перед профессией и дает огромную фору перед сверстниками.
- Портфолио с школьной скамьи: К 16-17 годам у мотивированного ребенка может быть не одна полноценная работа в портфолио. Это серьезное преимущество при поступлении на профильные специальности (дизайн, информатика, маркетинг) и при поиске первых проектов на фрилансе.
- Мощный творческий выход (outlet): Для детей, увлеченных рисованием, но не видящих себя классическими художниками, веб-дизайн — это идеальный симбиоз творчества и технологий. Здесь можно реализовать свой эстетический вкус с практической пользой.

3. Повышение цифровой и медиаграмотности

Современные дети — «цифровые аборигены», но они в основном являются потребителями контента. Figma учит их быть создателями.

- Понимание «кухни» цифрового мира: Они перестают воспринимать интерфейсы как данность и начинают понимать, какой труд и мысли стоят за каждым элементом на экране.

- Осознанное потребление: Навык анализа заставляет их критичнее относиться к некачественным, навязчивым или манипулятивным интерфейсам, что является важной частью медиабезопасности.

4. Практическая польза здесь и сейчас

Навыки работы в Figma применимы не только для создания сайтов:

- Создание презентаций: Ребенок, освоивший Figma, сможет создавать стильные и структурные презентации для школы, которые будут выгодно выделяться на фоне стандартных шаблонов PowerPoint.
- Дизайн для соцсетей: Оформление собственного канала на YouTube, аккаунта в Instagram, VK, создание обложек, баннеров, аватарок и т.п.
- Организация информации: Создание интеллект-карт (mind maps), инфографики для школьных проектов, плакатов и т.д.

5. Доступность и низкий порог входа

- Бесплатность: Для индивидуального использования Figma предлагает очень мощный бесплатный тариф, которого более чем достаточно для обучения. Это снимает финансовый барьер.
- Кроссплатформенность: Работает в браузере на любом компьютере (Windows, macOS, ChromeOS), не требуя мощного «железа».
- Интуитивность: Интерфейс Figma считается одним из самых дружелюбных среди профессиональных инструментов. Дети схватывают основы очень быстро.

Обучение Figma школьников — это не про то, чтобы сделать из всех дизайнеров. Это про развитие цифрового творчества, структурного мышления и проектного подхода — ключевых компетенций XXI века.

Это инвестиция в развитие гибких навыков, которые пригодятся ребенку в любой будущей профессии, будь то ИТ, наука, бизнес или искусство. Это дает ему язык для коммуникации с цифровым миром на уровне создателя, а не просто пользователя.

Новизна программы.

Новизна представленной программы заключается в комплексном подходе, который синтезирует актуальный цифровой инструмент, современные педагогические методики и ориентацию на реальные потребности подростков. Это не просто кружок по рисованию на компьютере, а система подготовки к профессии и развитию цифровой грамотности.

Ключевые аспекты новизны:

1. Использование облачной и актуальной профессиональной среды (Figma).

- Отказ от устаревшего ПО: В отличие от программ, построенных на изучении устаревающих или сложных пакетов (например, Adobe Photoshop для веб-дизайна), программа использует Figma — индустриальный стандарт, который является облачным, бесплатным для индивидуального использования и интуитивно понятным для начинающих.
- Коллaborация изнутри: Облачная природа Figma с возможностью командной работы в реальном времени закладывает основы понимания современных моделей взаимодействия в IT-среде (как в удаленных командах).

2. Проектно-ориентированный подход, ориентированный на личный интерес школьника.

- От абстрактных заданий к реальным продуктам: Теория немедленно закрепляется через создание проектов, значимых для самого ученика: стикеры для мессенджера, лендинг (целевая веб-страница, которая побуждает пользователя к конкретному действию: покупке, регистрации или подписке), презентации, коллажи и другое.
- Формирование портфолио с первого занятия: Каждый модуль завершается готовым проектом, который можно добавить в портфолио. Это мотивирует и дает ощутимый результат, что критически важно для подросткового восприятия.

3. Интеграция основ UX (User Experience) — проектирования пользовательского опыта.

- Фокус на полезность, а не только на красоту: Это ключевое отличие от традиционных программ по компьютерной графике. Школьники учатся не просто «красиво рисовать кнопку», а проектировать интерфейс, который будет понятным, логичным и удобным для другого человека. Они осваивают основы empathy (сопереживания пользователю).
- Прототипирование и интерактивность: Умение создавать не статичные картинки, а кликабельные прототипы, которые можно протестировать, является современным требованием и кардинально меняет восприятие дизайна как деятельности.

4. Формирование «цифрового гражданства» и «мягкие навыки» (soft skills).

- Авторское право и этика: Программа включает важный социальный аспект — обучение правовым и этическим нормам (использование стоковых изображений, авторство, критическое восприятие визуальной информации в сети).
- Развитие гибких навыков (soft skills):
 - Презентация и самопрдвижение: Защита своих проектов.
 - Критическое мышление: Анализ и аргументация дизайн-решений.
 - Работа с обратной связью: Умение давать и принимать конструктивную критику.
 - Командная работа: Совместные проекты в Figma.

5. Профориентационная направленность в сфере digital (цифровой сфере).

- Язык современной IT-индустрии: Программа знакомит учащихся не с абстрактными понятиями, а с терминологией и процессами, используемыми в реальных студиях и продуктивных командах (moodboard, прототип, UI-кит, компонент, макет).
- Мост между хобби и профессией: Курс демонстрирует прямой путь от увлечения к востребованной профессии (веб-дизайнер, UX/UI-дизайнер, продуктовый дизайнер, графический дизайнер), что помогает школьникам с ранних лет осознанно подходить к выбору вуза и карьерного пути.

6. Доступность и инклюзивность.

- **Низкий порог входа:** Для начала обучения не требуется умение рисовать от руки или наличие мощного компьютера. Figma работает в браузере на обычных школьных ноутбуках.
- **Бесплатный доступ:** Отсутствие необходимости приобретать дорогостоящее лицензионное ПО снимает финансовые барьеры и делает программу максимально доступной для любой образовательной организации.

Новизна программы заключается в ее прагматичном и современном подходе. Она не просто учит работать в программе, а воспитывает цифрового творца — человека, способного с помощью современных инструментов решать практические задачи, мыслить структурно и критически, эффективно коммуницировать и создавать востребованные продукты, что является прямой инвестицией в будущую профессиональную успешность ученика.

Педагогическая целесообразность данной программы.

Инструмент для достижения ключевых общепедагогических целей развития личности в условиях цифровой трансформации общества.

Это образование, а не просто инструктирование. Вот как это соотносится с фундаментальными педагогическими принципами и задачами:

1. Соответствие принципу развивающего обучения (Л.С. Выготский)

Обучение Figma выстраивается в зоне ближайшего развития ребенка:

- **От простого к сложному:** От рисования фигур к созданию систем компонентов и сложных интерактивных прототипов.
- **Преодоление познавательного конфликта:** Ребенок сталкивается с задачей, которую нельзя решить интуитивно (например, выровнять объекты или создать компонент). Разрешение этого конфликта через освоение инструмента ведет к интенсивному интеллектуальному развитию.
- **Формирование высших психических функций:** Проектирование интерфейса требует пространственного мышления, логического планирования и произвольного внимания (удержание focus на проекте).

2. Реализация деятельностного подхода

Ученик не пассивно потребляет информацию, а является субъектом деятельности:

- **Целеполагание:** Он сам определяет тему проекта (сайт для игры, хобби, блога), что резко повышает внутреннюю мотивацию.
- **Планирование:** Разрабатывает структуру сайта, продумывает логику переходов.
- **Проектирование и исполнение:** Создает дизайн, преодолевая технические и творческие трудности.
- **Рефлексия и презентация:** Анализирует свой результат, получает обратную связь, защищает свой проект. Это ключевой этап осмыслиения деятельности.

3. Формирование универсальных учебных действий (УУД)

Курс по Figma напрямую формирует все группы УУД, предусмотренных ФГОС:

Группа УУД	Реализация в процессе обучения Figma
Личностные	Формирование цифровой идентичности ("я —

	создатель"), развитие вкуса, ответственности за качество продукта, самоопределение в мире цифровых профессий.
Регулятивные	Целеполагание (поставить цель — создать работающий прототип), планирование (разбить проект на этапы), контроль (следить за соответствием макета сетке, стилю), коррекция (исправлять ошибки по ходу работы), оценка (анализ итогового результата).
Познавательные	Анализ (разбор удачных и неудачных интерфейсов), синтез (комбинирование шрифтов, цветов, элементов в единую композицию), логические действия (построение прототипа), знаково-символические действия (иконки, интерфейсные элементы — это современные символы).
Коммуникативные	Умение ясно презентовать свою идею, аргументировать дизайн-решения, вести дискуссию, принимать и давать конструктивную критику (<i>design critique</i>).

4. Межпредметная интеграция

Курс естественным образом интегрируется с другими школьными дисциплинами, показывая их практическую ценность:

- Информатика: Углубленное понимание логики, алгоритмов (прототипирование), структуры данных. Figma — это визуальное программирование без кода.
- Математика: Работа с пропорциями (золотое сечение), геометрией (сетки, выравнивание), симметрией.
- Изобразительное искусство (ИЗО): Углубленное изучение и практическое применение теории цвета, композиции, типографики.
- Язык и литература: Развитие навыка лаконичного и четкого изложения мысли (тексты для интерфейсов — микрокопия), структурирования информации.
- Психология: Основы UX — это прикладная психология восприятия и поведения человека.

5. Социализация и подготовка к жизни в цифровом обществе

- Формирование цифровой грамотности: Ребенок переходит от роли пассивного потребителя цифрового контента к роли активного и критически мыслящего создателя. Он понимает механизмы воздействия интерфейсов.
- Развитие проектного мышления: Умение работать над проектом от идеи до реализации — ключевой навык для любой современной деятельности.
- Коллаборация: Figma изначально создана для командной работы в режиме реального времени. Дети учатся работать вместе над одним проектом, видеть правки друг друга, что воспитывает командный дух.

6. Инклюзивность и поддержка разнообразия образовательных траекторий

Этот курс может стать точкой раскрытия для разных детей:

- Для технически подкованных — это область для применения логики.

- Для творческих — это канал для реализации художественного потенциала с практическим выходом.
- Для детей с трудностями в коммуникации — это способ выразить себя через структурированный визуальный язык.

Педагогическая целесообразность обучения графическому и веб-дизайну в Figma высока. Это современная, практико-ориентированная образовательная среда, которая эффективно решает задачи развития личности, заложенные в образовательных стандартах. Она не подменяет собой фундаментальные дисциплины, а обогащает их, давая детям инструмент для синтеза знаний, творчества и критического мышления в актуальном цифровом контексте.

Адресат программы.

Дополнительная общеобразовательная программа «Графический и веб-дизайн в Figma» предполагает возможность вовлечения детей разной возрастной группы: младшего и среднего школьного возраста. Программа предусматривает занятия с учащимися от 10 лет и старше. В группе от 12 человек, но занятия могут проводиться в микро-группах 4-6 человек. В группах могут заниматься дети с ОВЗ, одаренные, состоящие на учёте. При зачислении учащихся среди учебного года на полный курс дополнительной общеразвивающей программы, реализуемой с 1 сентября, а также в случае длительного отсутствия учащегося по причине болезни или длительного санаторного лечения предусмотрен *индивидуальный маршрут обучения* в режиме ускоренного обучения в очно-заочной форме (приложение 1).

В объединении могут заниматься дети из семей разного социального уровня: малообеспеченные, многодетные, социально-неблагополучные, а также дети с ограниченными возможностями здоровья, не имеющие противопоказаний по состоянию здоровья, одаренные дети.

Уровень программы, объём и срок освоения программы.

Уровень программы – ознакомительный.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический и веб-дизайн в Figma» рассчитана на 36 занятий (1 занятие - 40 минут): это начальный этап, на уровне исполнительской, репродуктивной деятельности, предполагает знакомство учащихся с правилами безопасности при работе с компьютером, санитарно-гигиеническими требованиями и способствует развитию интереса к техническому творчеству.

Форма обучения - очная с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения.

Режим работы: 36 занятий (1 занятие 40 минут), 1 раз в неделю 1 занятие.

Особенности организации образовательного процесса.

Преподавание курса предполагает использование компьютеров и специальной среды Figma — онлайн-сервис для разработки интерфейсов и прототипирования с возможностью организации совместной работы в режиме реального времени.

Виды занятий по программе обусловлены ее содержанием, это в основном: лекции, практические и самостоятельные работы.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы: формирование у учащихся цифровой грамотности и базовых профессиональных компетенций в области графического и веб-дизайна через освоение инструментария Figma, развитие креативного мышления и подготовку к осознанному выбору профессии в цифровой сфере (digital-сфере).

Задачи программы:

1. Предметные задачи:

- Обучить основам работы в программе Figma: интерфейс, инструменты, функции.
- Сформировать понимание принципов композиции, цветоведения и типографики.
- Дать представление о UX/UI-дизайне (пользовательский опыт и интерфейсы).
- Научить создавать современные макеты : от баннеров и постеров до лэндингов и интерфейсов мобильных приложений.
- Обучить работе с векторной графикой (создание иконок, логотипов).
- Освоить прототипирование — создание интерактивных, кликабельных макетов.
- Научить использовать компоненты и стили для эффективной работы.

2. Метапредметные задачи:

- Развивать проектное мышление — умение видеть задачу целиком, планировать этапы работы и реализовывать проект от идеи до готового продукта.
- Развивать критическое мышление и насмотренность — умение анализировать чужие работы, аргументировать свои дизайн-решения и принимать обратную связь.
- Развивать внимание к деталям и чувство гармонии.
- Совершенствовать навыки презентации — умение ясно и убедительно представлять свою работу.
- Формировать навыки самообразования — умение искать информацию, осваивать новые функции и плагины.

3. Личностные задачи:

- Воспитывать ответственность за результат своей работы.
- Формировать цифровую культуру и этику: понимание авторского права, уважение к труду других дизайнеров.

- Повышать уверенность в себе через успешное завершение проектов и положительную оценку сверстников.
- Стимулировать познавательную активность и интерес к современным профессиям.
- Воспитывать дисциплину работы в цифровой среде.
- Воспитать бережное отношение к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план

№ п/п	Содержание темы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1.	Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство со средой Figma.	1	0,5	0,5	Устный опрос, беседа
2.	Основы графического дизайна в Figma	10	4	6	Педагогическое наблюдение, устный опрос, беседа
3.	Волшебные помощники: плагины в Figma	7	3	4	Педагогическое наблюдение, устный опрос, беседа
4.	Веб-дизайн в Figma	9	4	5	Педагогическое наблюдение, устный опрос, беседа
5.	Проекты для выполнения в Figma	8	2	6	Педагогическое наблюдение, устный опрос, беседа
6.	Итоговое занятие	1	0,5	0,5	Устный опрос, конкурс
ИТОГО		36	14	22	

Содержание учебного плана

Тема № 1. Вводное занятие (1 час)

Теория: Вводное занятие. Техника безопасности.

Практическая работа: знакомство, ознакомление с уровнем подготовки детей.

Формы контроля: Устный опрос, беседа.

Тема № 2. Основы графического дизайна в Figma (10 часов)

Теория: Познакомить учащихся с основными элементами интерфейса Figma, их назначением и базовыми принципами навигации (регистрация, панели инструментов, слои и др.). Научиться создавать простые, но стильные графические работы, понимая ключевые принципы дизайна.

Практическая работа: знакомство с инструментами. Создание простой геометрической композиции.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, устный опрос, беседа.

Тема № 3. Волшебные помощники: плагины в Figma (7 часов)

Теория: Научиться использовать плагины для расширения графических возможностей Figma, ускорения работы, генерации контента и решения рутинных задач

Практическая работа: Понять, что такое плагины, познакомиться и освоить инструменты для быстрого наполнения макетов.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, устный опрос, беседа.

Тема № 4. Веб-дизайн в Figma (9 часов)

Теория: Познакомить учащихся с основами веб-дизайна. Научиться создавать лендинг используя компоненты и стили, прототипирование.

Практическая работа: спроектировать и создать лендинг, используя компоненты, стили и прототипирование.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, устный опрос, беседа.

Тема № 5. Проекты для выполнения в Figma (8 часов)

Теория: Выполнение различных проектов нужно для эффективного обучения школьников. Формирование устойчивых навыков (закрепление инструментов, преодоление страха), развитие системного и проектного мышления, креативности и умения решать проблемы, создание портфолио.

Практическая работа: создания цифровых продуктов.

Формы контроля: Педагогическое наблюдение, устный опрос, беседа.

Тема 6. Итоговое занятие (1 час).

Теория: Публикация проектов в сети.

Практическая работа: Представление лучших творческих проектов. Подведение итогов работы объединения, результаты, достижения.

Формы контроля: Устный опрос; конкурс.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. Предметные результаты

Учащийся будет знать:

- Основные элементы интерфейса Figma и принципы работы в программе
- Основные инструменты создания и редактирования векторных фигур (Shape Tools, Pen Tool)
- Базовые принципы композиции, цветоведения (цветовой круг, контраст) и типографики
- Основные понятия UX/UI (пользовательский опыт, интерфейс, прототипирование)
- Правила подготовки макетов к передаче разработчику (экспорт, организация слоев)

Учащийся будет уметь:

- Создавать и редактировать векторные объекты, иконки, простые логотипы

- Работать с текстом: выбирать и сочетать шрифты, настраивать интерлиньяж и кернинг
- Создавать адаптивные макеты, используя сетки (Grids) и Auto Layout
- Создавать интерактивные прототипы с переходами между экранами (Prototype mode)
- Использовать компоненты и стили для эффективной работы над проектом
- Экспортировать активы (assets) в нужных форматах (PNG, SVG, JPG)
- Работать с плагинами для расширения функционала Figma

2. Метапредметные результаты

Учащийся сможет развить:

- Умение учиться: Способность самостоятельно осваивать новые функции и ресурсы для расширения знаний
- Проектное мышление: Умение планировать этапы работы над проектом, от идеи до реализации, оценивать риски
- Критическое мышление: Способность анализировать свои и чужие работы, давать и принимать конструктивную критику
- Коммуникативные навыки: Умение ясно презентовать свою идею, аргументировать выбор дизайн-решений
- Навыки командной работы: Умение работать над общим проектом в режиме реального времени, распределять задачи
- Базовые навыки тайм-менеджмента: Умение организовать свое время для выполнения проекта в срок

3. Личностные результаты

У учащегося будет сформировано:

- Уверенность в своих силах и способностях к творческой и технической деятельности
- Ответственное отношение к процессу и результату своего труда
- Эстетический вкус и насмотренность
- Понимание основ профессиональной этики и авторского права в дизайне
- Мотивация к дальнейшему самостоятельному обучению и профессиональному развитию
- Активная жизненная позиция и осознание своих возможностей в цифровом мире
- Воспитано бережное отношение к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ, ВКЛЮЧАЮЩИЙ ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Календарный учебный график к программе «Графический и веб-дизайн в Figma»

№ п/п	Дата		Тема занятий	Кол-во часов	Форма занятий	Место проведения	Время проведения	Формы контроля
	план	факт						
	Вводное занятие			1				
1	05.09.25		Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство со средой Figma.	1	Рассказ-беседа Практическая работа			Устный опрос, беседа
	Основы графического дизайна в Figma			10				
2	12.09.25		Знакомство с Figma и основы композиции	1	Рассказ-беседа Практическая работа			Педагогическое наблюдение
3	19.09.25		Сверхспособности в Figma: осваиваем горячие клавиши	1	Рассказ-беседа Практическая работа			Педагогическое наблюдение
4	26.09.25		Работа с цветом и градиентами	1	Практическая работа			Педагогическое наблюдение
5	03.10.25		Типографика — искусство работы с текстом	1	Рассказ-беседа Практическая работа			Педагогическое наблюдение
6	10.10.25		Векторная графика и иконки	1	Рассказ-беседа Практическая работа			Педагогическое наблюдение
7	17.10.25		Создание наклейки (стикера)	1	Рассказ-беседа Практическая работа			Педагогическое наблюдение, устный опрос
	24.10.25		Создание открытки	1	Рассказ-беседа			Педагогическое

					Практическая работа			наблюдение, устный опрос
8	31.10.25		Создание коллажа	1	Рассказ-беседа Практическая работа			Педагогическое наблюдение, устный опрос
9	07.11.25		Создание коллажа-портрета ветерана	1	Рассказ-беседа Практическая работа			Педагогическое наблюдение, устный опрос
10	14.11.25		Создание визитной карточки	1	Рассказ-беседа Практическая работа			Педагогическое наблюдение, устный опрос
Волшебные помощники: плагины в Figma				7				
11	21.11.25		Знакомство с плагинами. Генерация контента	1	Рассказ-беседа Практическая работа			Педагогическое наблюдение
12	28.11.25		Плагины для дизайнеров-разработчиков	1	Рассказ-беседа Практическая работа			Педагогическое наблюдение.
13	05.12.25		Плагины для анимации и нетривиальных задач	1	Рассказ-беседа Практическая работа			Педагогическое наблюдение
14	12.12.25		Горизонтальный скролл с помощью плагина Unsplash	1	Рассказ-беседа Практическая работа			Педагогическое наблюдение
15	19.12.25		Перспектива с помощью плагина Mockup	1	Рассказ-беседа Практическая работа			Педагогическое наблюдение
16	26.12.25		Знакомство с плагином Photoshop	1	Рассказ-беседа Практическая работа			Педагогическое наблюдение
17	16.01.26		Продолжение работы с использованием плагина Photoshop	1	Практическая работа			Педагогическое наблюдение

Веб-дизайн в Figma				9				
18	23.01.26		Введение в веб-дизайн. Интерфейс Figma для web	1	Рассказ-беседа Практическая работа			Педагогическое наблюдение, тестирование
19	30.01.26		Компоновка страницы. Работа с Auto Layout	1	Рассказ-беседа Практическая работа			Педагогическое наблюдение
20	06.02.26		Компоненты и стили	1	Рассказ-беседа Практическая работа			Педагогическое наблюдение
21	13.02.26		Создаем библиотеку элементов	1	Рассказ-беседа Практическая работа			Педагогическое наблюдение
22	20.02.26		Проектирование и создание лендинга	1	Рассказ-беседа Практическая работа			Педагогическое наблюдение
23	27.02.26		Продолжение работы над проектированием и созданием лендинга	1	Рассказ-беседа Практическая работа			Педагогическое наблюдение
24	06.03.26		Прототипирование	1	Рассказ-беседа Практическая работа			Педагогическое наблюдение
25	13.03.26		Делаем макет «живым»	1	Рассказ-беседа Практическая работа			Педагогическое наблюдение
26	20.03.26		Финальный проект. Презентация и защита	1	Практическая работа			Педагогическое наблюдение, устный опрос
Проекты для выполнения в Figma				8				
27	27.03.26		Создание презентации. Обсуждение. Выбор темы. Начало работы	1	Рассказ-беседа Практическая			Педагогическое наблюдение

					работа			
28	03.04.26		Продолжение работы над презентацией. Заключительные этапы	1	Практическая работа			Педагогическое наблюдение, устный опрос
29	10.04.26		Создание генеологического древа. Беседа об истории семьи. Сбор информации	1	Рассказ-беседа Практическая работа			Педагогическое наблюдение
30	17.04.26		Практическое исполнение генеологического древа	1	Практическая работа			Педагогическое наблюдение, устный опрос
31	24.04.26		Дизайн продающей карточки товара для маркетплейса. Анализ и структура дальнейшей работы	1	Рассказ-беседа Практическая работа			Педагогическое наблюдение
32	08.05.26		Практическое исполнение дизайна карточки товара	1	Практическая работа			Педагогическое наблюдение, устный опрос
33	15.05.26		Дизайн страницы ВКонтакте. Обсуждение макета страницы	1	Рассказ-беседа Практическая работа			Педагогическое наблюдение
34	22.05.26		Практическое исполнение дизайна страницы ВКонтакте	1	Практическая работа			Педагогическое наблюдение, устный опрос
Итоговое занятие				1				
36	29.05.26		Представление творческих проектов. Публикация проектов в сети. Подведение итогов работы.	1	Беседа			Устный опрос, беседа, конкурс
Итого				36				

Раздел программы «Воспитание»

Раздел программы «Воспитание» в объединении реализуется согласно программе по воспитанию МАУ ЦДО города Славянска-на-Кубани.

Цель: создание условий для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также к духовному, патриотическому и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

Задачи воспитательной программы.

- содействие в организации единого образовательного пространства, разумно сочетающего внешние и внутренние условия воспитания учащегося;
- развитие системы отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;
- способствование развитию личности обучающегося, с позитивным отношением к себе, способного вырабатывать и реализовывать собственный взгляд на мир, развитие его субъективной позиции.
- развитие воспитательного потенциала, поддержка социальных инициатив и достижений обучающихся через традиционные мероприятия, выявление и работа с одаренными детьми;
- содействие в активном и полезном взаимодействии учреждения и семьи по вопросам воспитания учащихся.
- способствование умению самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности;
- формирование социально значимых ценностей и социально адекватных приемов поведения;
- содействие в формировании сознательного отношения обучающихся к своей жизни, здоровью, а также к жизни и здоровью окружающих людей;
- развитие компетенций, включающих знания, умения, навыки, способы деятельности, развитие универсальных способностей и форм мышления, необходимых для успешного осуществления не только учебной, но и предпрофессиональной и в дальнейшем профессиональной деятельности.

Формы работы направлены на:

1. работа с коллективом учащихся:

- формирование навыков по этике и психологии общения, технологий социального и творческого проектирования (коммуникация и кооперация);

- обучение практических умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;
- развитие творческого культурного, коммуникативного потенциала обучающихся в процессе участия в совместной общественно – полезной деятельности;
- содействие формированию активной гражданской позиции;
- воспитание сознательного отношения к труду, к природе, к своему городу.

2. работа с родителями:

- организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации);

Основные педагогические методы, применяемые в процессе воспитания:

- методы формирования сознания (методы убеждения) – объяснение, рассказ, беседа, диспут, пример;
- методы организации деятельности и формирования опыта поведения – приучение, педагогическое требование, упражнение, общественное мнение, воспитывающие ситуации;
- методы стимулирования поведения и деятельности – поощрение (выражение положительной оценки, признание качеств и поступков) и наказание (обсуждений действий и поступков, противоречащих нормам поведения).

Основные направления воспитательной работы

Патриотическое воспитание:

- воспитание патриотизма, любви и уважения к Отечеству, чувства гордости за свою Родину;
- усвоение традиционных ценностей многонационального российского общества;
- формирование личности как активного гражданина – патриота, обладающего политической и правовой культурой, критическим мышлением, способного самостоятельно сделать выбор на основе долга, совести и справедливости;
- воспитание у учащихся чувства патриотизма и любви к Родине на примере старших поколений;
- развитие и углубление знаний об истории и культуре родного края.

1. Нравственное воспитание:

- совершенствование духовной и нравственной культуры, укрепление у учащегося позитивной нравственной самооценки, самоуважения и жизненного оптимизма;
- развитие у учащегося уважительного отношения к родителям, близким людям, осознанного, заботливого отношения к старшим и младшим; доброжелательности и эмоциональной отзывчивости.

2. Национальное воспитание:

- Формирование у учащихся национального сознания и самосознания, любви к родной земле, семье, народа;
- формирование у учащихся ответственности к истории, религии, национальной традиции, национальной культуры, обычаям своего народа, Родины;
- утверждение принципов общечеловеческой морали: правды, справедливости, патриотизма, доброты, толерантности, трудолюбия.

3. Трудовое и профориентационное воспитание:

- развитие ответственного, творческого и добросовестного отношения учащихся к разным видам трудовой деятельности, накопление профессионального опыта;
- формирования у детей творчества, самостоятельности, ответственности, активности, уверенности в себе;
- привитие любви к труду и творческого отношения к нему;
- развитие индивидуальных интересов и наклонностей в различных видах трудовой деятельности.

4. Интеллектуальное воспитание:

- развитие познавательной потребности, определяемой расширением объема знаний;
- развитие памяти, воображения, внимания, представлений, восприятия.

5. Семейное воспитание:

- воспитание семейных ценностей, традиций, культуре семейной жизни;
- воспитание у детей чувства бережного отношения к семье, близким людям.

6. Эстетическое воспитание:

- воспитание основ эстетической культуры, способность различить и видеть прекрасное;
- развитие художественных способностей;
- воспитание чувства любви к прекрасному.

7. Физическое воспитание:

- формирование потребности в здоровье, как жизненно важной ценности, сознательного стремления к ведению здорового образа жизни; позитивного отношения учащихся к занятиям спортом;
- развитие чувства ответственности к своему здоровью и здоровью окружающих людей.

8. Экологическое воспитание:

- формирование элементарных экологических знаний;
- формирование умений и навыков наблюдений за природными объектами и явлениями;
- воспитание гуманного, бережного, заботливого отношения к миру природы, и окружающему миру в целом.

9. Правовое воспитание:

- воспитание свободного гражданина, функционально-грамотного, способного к сотрудничеству в интересах человека, общества, государства.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Направление воспитательной работы	Наименование мероприятий	Срок выполнения	Форма проведения	Планируемый результат
1.	Патриотическое воспитание	«Россия – это мы!»	ноябрь	Беседа	- воспитание патриотизма, любви и уважения к Отечеству, чувства гордости за свою Родину; развитие и углубление знаний об истории и культуре родного края.
		«Есть такая профессия – Родину защищать» »	февраль		
		«Победа деда –моя Победа»	май		
2.	Нравственное воспитание	«Письмо солдату»	февраль	Акция	- совершенствование духовной и нравственной культуры учащегося; - воспитание любви и уважения к семье, близким людям, к старшим, к друзьям, к знакомым людям.
		«Не знали эти руки скуки»	ноябрь		
		«Пернатым надо помогать»	март		
3.	Национальное воспитание	«О родных и близких с любовью»	октябрь	Беседа, дискуссия	формирование у учащихся ответственности к истории, религии, национальной традиции, национальной

		«Один за всех и все за одного!»	январь		культуры, обычаев своего народа, Родины; утверждение принципов общечеловеческой морали: правды, справедливости, патриотизма, доброты, толерантности, трудолюбия.
4.	Трудовое и профориентационное воспитание	«Без труда ничего не даётся»	март	Беседа дискуссия, творческая мастерская	- развитие ответственного, творческого и добросовестного отношения учащихся к разным видам трудовой деятельности, накопление профессионального опыта; - формирования у детей творчества, самостоятельности, ответственности, активности, уверенности в себе.
		«Роль знаний в выборе профессии»	сентябрь		
		«Город мастеров»	декабрь		
5.	Интеллектуальное воспитание	«В гостях у Ученого»	сентябрь	Беседа, викторина, интеллектуальная игра	- развитие познавательной потребности, определяемой расширением объема знаний; - развитие памяти, воображения, внимания, представлений, восприятия.
		«Умники и умницы»	март		
		«Загадочный космос»	апрель		

		«Рисуй и зачеркивай»	декабрь		
6.	Семейное воспитание	«Милая мама!»	ноябрь	Беседа, игровая программа, творческая мастерская	- воспитание семейных ценностей, традиций, культуры семейной жизни; - воспитание у детей чувства бережного отношения к семье, близким людям.
		«Новый год к нам мчится»	декабрь		
		«Рождественские посиделки»	январь		
		«С любовью в сердце»	март		
7.	Эстетическое воспитание	«Я рад общаться с тобой»	октябрь	Беседа, акция	воспитание основ эстетической культуры, способность различить и видеть прекрасное; - развитие художественных способностей; - воспитание чувства любви к прекрасному.
		«Спешите делать добро!»	февраль		
		«Дорогою добра»	май		
8.	Физическое воспитание	«Мы за здоровый образ жизни»	октябрь	Беседа, викторина	формирование потребности в здоровье; сознательного

		«Спорт –это жизнь»	апрель		стремления к ведению здорового образа жизни; позитивного отношения учащихся к занятиям спортом; развитие чувства ответственности к своему здоровью и здоровью окружающих людей.
		«Родник здоровья»	май		
9.	Экологическое воспитание	«Вместе ярче!»	май	Беседа-дискуссия, акция	- воспитание гуманного, бережного, заботливого отношения к миру природы, и окружающему миру в целом.
		«Природа и человек»	март		
		«Сдайте батарейку – спасите планету!»	ноябрь		
		«Очистим планету от мусора!»	апрель		
10.	Правовое воспитание	«Я – гражданин России»	ноябрь	Беседа, дискуссия	- воспитание свободного гражданина, функционально-грамотного, способного к

		<p>«Бережно относись к школьному и другому общественному имуществу, к своим вещам, вещам товарищей»</p>	сентябрь	сотрудничеству в интересах человека, общества, государства.
--	--	---	----------	---

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение

Необходимые ресурсы для проведения занятий:

– помещения для занятий, оборудованные:

1. Стулья – 12 шт.
2. Парты – 10 шт.
3. Стол для педагога – 1 шт.
4. Стол для педагога – 1шт.
5. Шкаф для оборудования – 1 шт.
6. Чертежная доска – 1 шт.
7. Полки для литературы – 2 шт.
8. Аптечка – 1 шт.
9. Персональный компьютер или ноутбук– 13 шт.

Перечень оборудования, инструментов и материалов, необходимых для реализации программы (в расчете на количество обучающихся):

– наличие доступа к сети «Интернет».

Кадровое обеспечение

Программу может реализовывать педагог, имеющий педагогическое профильное образование.

Шишикина Юлия Сергеевна, педагог дополнительного образования, стаж работы 1 год, специальность по диплому - учитель «Математики» с дополнительной специальностью «Информатика».

ОЦЕНКА ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ УЧАЩИХСЯ (АТТЕСТАЦИЯ)

Проводится текущий контроль, промежуточная аттестация, аттестация по итогам освоения дополнительной общеразвивающей программы «Графический и веб-дизайн в Figma».

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Аттестация детей по итогам освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, посещающих объединение ««Графический и веб-дизайн в Figma»» является добровольной, что не ущемляет личности ребенка и дает ему возможность свободно продемонстрировать свои знания. Предметом проверки являются знания, умения и навыки детей, полученные ими в процессе обучения. Основными принципами аттестации являются учет индивидуальных и возрастных особенностей обучающихся, свобода выбора педагогом методов и форм проведения аттестации и оценки результатов; открытость результатов аттестации для родителей.

В качестве основных средств контроля используются: беседа, устный опрос, практическая работа.

Система оценки учебных достижений позволяет проследить связи процесса усвоения программного материала на разных его этапах, поэтому предполагает предварительный (вводный) контроль, текущий (тематический) контроль, итоговый контроль (может касаться как отдельного цикла обучения, так и какого-либо раздела).

Учебные достижения обучающихся (усвоение программного материала) в дополнительном образовании необходимо рассматривать, в первую очередь, как систему творческой самореализации детей.

Формы подведения итогов

В процессе реализации поставленных задач осуществляется отслеживание усвоения детьми обучающего и развивающего материала. Формы отслеживания результатов за деятельностью детей:

- устный опрос;

По итогам обучения у каждого учащегося будет сформировано портфолио, включающее:

1. Графический дизайн: Набор стикеров для мессенджера / Презентация / Серия иконок и т.п.
2. Веб-дизайн: Полноценный макет и кликабельный прототип лендинга
3. UI-дизайн: Макет и прототип интерфейса мобильного приложения

Итогом обучения станет не только набор конкретных знаний и умений, но и готовое цифровое портфолио, которое ученик сможет использовать для дальнейшего поступления или профессионального развития, а также сформированное дизайн-мышление, применяемое в самых разных сферах жизни.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Оценочные материалы приведены в карточке учета результатов обучения по образовательной программе «Графический и веб-дизайн в Figma» (приложение 2).

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Реализация программы предполагает использование групповой формы занятий. При этом акцент делается на разнообразные приемы активизации познавательной, исследовательской деятельности, рефлексии собственных процедур, осуществляемых на занятиях. Подача материала строится, прежде всего, на эвристической основе, мобилизующей внимание, поддерживающей высокую степень мотивации в успешном обучении. Большое внимание отводится практическому методу обучения. Кроме традиционных методов на занятиях запланировано и активно применяются творческие методы, которые выражаются в составлении программы под конкретные условия и задачи, разработке новых алгоритмов, оптимизации готовых решений, участие в конкурсах и соревнованиях. В рамках этих форм учащиеся самостоятельно разрабатывают проекты и для них составляют алгоритмы и программы.

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих методических видов продукции:

- электронные учебные пособия;
- видеоролики;
- информационные материалы, посвященные данной дополнительной общеобразовательной программе.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ:

Технология индивидуализации обучения – это: 1) организация учебного процесса, при котором выбор способов, приемов, темпа обучения обуславливается индивидуальными особенностями учащихся; 2) различные учебно-методические, психолого-педагогические и организационно-управленческие мероприятия, обеспечивающие индивидуальный подход.

Индивидуальный подход как принцип осуществляется в той или иной мере во всех существующих технологиях, поэтому индивидуализацию обучения можно также считать «проникающей технологией». Однако технологии, ставящие во главу угла индивидуализацию, делающие ее основным средством достижения целей обучения, можно рассматривать отдельно, как самостоятельную систему, обладающую всеми качествами и признаками целостной педагогической технологии.

Технология дифференцированного обучения по общим способностям осуществляется на основе учета общего уровня развития учащихся, отдельных особенностей психического развития: памяти, мышления, уровня внимания, познавательной деятельности. В дидактике обучение принято считать дифференцированным, если в его процессе учитываются индивидуальные различия учащихся. В решение проблемы успешного обучения учащихся, развитие их познавательной активности я опираюсь на дифференцированный подход к обучению как средству формирования положительного отношения к учёбе, познавательных способностей.

Дифференцированный подход к учащимся обеспечивает успех в обучении, что ведет к пробуждению интереса к предмету, желанию получать новые знания, развивают способности учащихся. Дифференциация обучения – это способ увлечь учащихся вперед по пути знаний, а не отсекать и не бросать отстающих.

Технология проблемного обучения. Проблемное обучение – это тип развивающего обучения, в котором сочетаются систематическая самостоятельная поисковая деятельность учащихся с усвоением ими готовых выводов науки, а система методов построена с учетом целеполагания и принципа проблемности; процесс взаимодействия преподавания и учения ориентирован на формирование познавательной самостоятельности учащихся, устойчивости мотивов учения и мыслительных (включая и творческие) способностей в ходе усвоения ими научных понятий и способов деятельности, детерминированного системой проблемных ситуаций.

Технология проектной деятельности

Цель проектного обучения состоит в том, чтобы создать условия, при которых учащиеся: самостоятельно и охотно приобретают недостающие знания из разных источников; учатся пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и практических задач; приобретают коммуникативные умения, работая в различных группах; развиваются у себя исследовательские умения (умения выявления проблем, сбора информации, наблюдения, проведения эксперимента, анализа, построения гипотез, обобщения); развиваются системное мышление.

Исходные теоретические позиции проектного обучения:

1) в центре внимания – ученик, содействие развитию его творческих способностей;

2) образовательный процесс строится не в логике учебного предмета, а в логике деятельности, имеющей личностный смысл для ученика, что повышает его мотивацию в учении;

3) индивидуальный темп работы над проектом обеспечивает выход каждого ученика на свой уровень развития;

4) комплексный подход в разработке учебных проектов способствует сбалансированному развитию основных физиологических и психических функций ученика;

5) глубокое, осознанное усвоение базовых знаний обеспечивается за счет универсального их использования в разных ситуациях.

Здоровьесберегающие технологии – это система, создающая максимально возможные условия для сохранения, укрепления и развития духовного, эмоционального, интеллектуального, личностного и физического здоровья всех субъектов образования (учащихся, педагогов и др.).

На занятиях применяются:

- наблюдение за осанкой и позой учащихся и их чередованием в зависимости от характера выполняемой работы;
- чередование различных методов обучения: словесный, наглядный, аудиовизуальный, индивидуальная, групповая работа и др.;
- организация перерывов через каждые 40 минут с проветриванием кабинета;
- проведение физкультминутки.

АЛГОРИТМ УЧЕБНОГО ЗАНЯТИЯ

	Этап учебного занятия	Задачи этапа	Содержание деятельности
1	Организационный	Подготовка детей к работе на занятии. Проверка отсутствующих. Организация рабочего места	Организация начала занятия, создание психологического настроя на учебную деятельность и активизация внимания. Подготовка конструктора к работе.

2	Проверочный	Установление правильности и осознанности усвоения материала прошлого занятия, выявление пробелов и их коррекция	Проверка усвоения знаний предыдущего занятия. Повторение, закрепление материала.
3	Подготовительный (подготовка к новому содержанию)	Обеспечение мотивации и принятие детьми цели учебно-познавательной деятельности	Сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности детей (например, эвристический вопрос, познавательная задача, проблемное задание, творческое задание детям)
4	Усвоение новых знаний и способов действий, первичная проверка понимания изученного	Обеспечение восприятия и усвоения учебного материала, выявление ошибочных или спорных представлений и их коррекция	Использование заданий и вопросов, которые активизируют познавательную деятельность детей. Применение практических заданий и упражнений, в сочетании с объяснением соответствующих правил.
5	Закрепление новых знаний, способов действий и их применение на практике.	Обеспечение усвоения новых знаний, способов действий и их применения в конструировании и программировании	Практическая работа. Конструирование по схеме, по инструкции педагог, или самостоятельно детьми. Программирование моделей.
6	Демонстрация выполненной работы	Проверка правильности выполнения практической работы	Запуск действующих моделей, выявление ошибок, корректировка, доработка моделей.
7	Контрольный	Выявление качества и уровня овладения знаниями, самоконтроль и коррекция знаний и способов действий	Использование устного опроса, педагогического наблюдения, проведение соревнований, конкурсов, защита творческого задания.
8	Итоговый	Анализ и оценка успешности достижения цели, определение перспективы последующей работы	Педагог совместно с детьми подводит итог занятия
9	Рефлексивный	Мобилизация детей на самооценку. Мотивация на следующее занятие	Самооценка детьми своей работоспособности, психологического состояния, причин некачественной работы, результативности работы, содержания и полезности учебной работы

Построение занятия в соответствии с этой моделью помогает четко структурировать занятие, определить его этапы, задачи и содержание

каждого из них. В соответствии с задачами каждого этапа педагог прогнозирует как промежуточный, так и конечный результат.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И РЕСУРСОВ

Для преподавателя (Методическая основа):

1. Книги по дизайну и методологии:

1. Робин Уильямс «Дизайн для недизайнеров» – П., 2022. – 240 с.
2. Стив Круг «Веб-дизайн: Не заставляйте меня думать» – Эксмо, 2017. – 256 с.
3. Александра Королькова «Живая типографика» <https://typejournal.ru>

2. Официальная документация и гайды:

1. Figma Education Community — официальное сообщество для педагогов с готовыми учебными планами и материалами <https://stepik.org/catalog/404>
2. Figma Learn — официальные интерактивные уроки от создателей Figma <https://www.figma.com/learn>
3. Figma Handbook — полное руководство по всем функциям Figma (на английском) <https://help.figma.com/hc/en-us>

Для школьников (Практика и вдохновение):

3. Онлайн-курсы и интерактивные платформы:

1. Stepik «Основы Figma» — бесплатный структурированный курс на русском языке <https://stepik.org/course/209088/promo?search=7642360435#toc>
2. Figma for Education (Student Guide) — гайд от Figma для учащихся <https://www.figma.com/education/higher-education>

4. Ресурсы для вдохновения и практики:

1. Figma Community — миллионы готовых макетов, дизайн-систем и плагинов для изучения и ремикширования <https://www.figma.com/community>
2. Dribbble, Behance — платформы для поиска вдохновения и трендов. Обязательно обсуждать с учениками, что хорошо в работах и почему.
 - <https://dribbble.com>
 - <https://www.behance.net>
3. Unsplash, Freepik — источники бесплатных качественных фотографий и иллюстраций для использования в проектах.
 - <https://unsplash.com>
 - <https://www.freepik.com>

Практические инструменты и плагины:

5. Справочники и инструменты:

1. Colors — генератор цветовых палитр <https://colors.co>
2. Google Fonts — каталог бесплатных шрифтов с возможностью подключения к Figma <https://fonts.google.com>

3. Material Design Color Tool — инструмент для подбора доступных (контрастных) цветовых пар <https://m3.material.io/styles/icons/overview>

Приложение 1

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ МАРШРУТ
учащегося _____
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программе
« _____ »

педагог: _____

на 20 -20 учебный год

№	Раздел	Наименование мероприятий
1	Учебный план	Перечень пройденных тем: 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____
2		Перечень выполненных заданий: 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____
3	«Творческие проекты»	Перечень тем: 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____
		Перечень выполненных заданий: 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____

4	Самостоятельная работа	<p>Перечень работ, выполненных внепрограммного материала самостоятельно</p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p> <p>4. _____</p> <p>5. _____</p>
5	«Профессиональная ориентация»	<p>Перечень мероприятий, проведенных учащимся в помощь педагогах и ориентированных на выбор профессии, т.е. открытые занятия, помощь начинающим детям, участие в творческих мастерских:</p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p> <p>4. _____</p> <p>5. _____</p>
6	Участие в мероприятиях	<p>Перечень мероприятий:</p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p> <p>4. _____</p> <p>5. _____</p>
		<p>Достижения:</p> <p>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p> <p>4. _____</p> <p>5. _____</p>

Приложение 2

КАРТОЧКА УЧЕТА РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ «ГРАФИЧЕСКИЙ И ВЕБ-ДИЗАЙН В FIGMA»

«_____» _____
объединение год обучения

Ф.И.О. педагога

дата наблюдения

ОЦЕНКА ОБЩЕУЧЕБНЫХ УМЕНИЙ И НАВЫКОВ РЕБЕНКА

**КЛЮЧ К ТЕХНОЛОГИИ
ОПРЕДЕЛЕНИЯ УЧЕБНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ПО ДОПОЛНИТЕЛЬНО-
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ**

Возможное количество баллов от 2 до 5

№ п/п	Оцениваемые параметры (ожидаемые результаты)	Критерии (мерило)	Степень выраженности оцениваемого качества
1	Теоретическая подготовка Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы).	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям (в программе определено - «Дети должны знать»)	<ul style="list-style-type: none"> - минимальный уровень: менее $\frac{1}{2}$ объема знаний, предусмотренных программой; - средний уровень: более $\frac{1}{2}$ объема знаний; - максимальный уровень: практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период. - минимальный уровень: как правило, избегает употребления специальных терминов; - средний уровень: сочетает специальную терминологию с бытовой; - максимальный уровень: специальные термины употребляются осознано и в полном соответствии с их содержанием.
	Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	
1	Практическая подготовка Практические умения и навыки, предусмотренные программой	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям (в программе определено как «Дети должны уметь»)	<ul style="list-style-type: none"> - минимальный уровень: менее $\frac{1}{2}$ предусмотренных умений и навыков; - средний балл: более $\frac{1}{2}$ объема усвоенных умений и навыков; - максимальный уровень: практически все умения и навыки. - минимальный уровень: серьезные затруднения при работе с оборудованием; - средний уровень: работа с оборудованием с помощью педагога; - максимальный уровень: работа с
	Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	

3	Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	<p>оборудованием самостоятельно, не испытывая особых трудностей.</p> <ul style="list-style-type: none"> - начальный уровень развития креативности: выполнение лишь простейших практических заданий педагога; - репродуктивный уровень: выполнение в основном задания на основе образца; - творческий уровень: выполнение практических заданий с элементами творчества.
---	-------------------	--	---