

**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЕМ АДМИНИСТРАЦИИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЕЙСКИЙ РАЙОН
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ СТАНЦИЯ
ЮНЫХ ТЕХНИКОВ ГОРОДА ЕЙСКА МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ЕЙСКИЙ РАЙОН**

Принята на заседании
педагогического совета МБОУ ДО СЮТ
г.Ейска МО Ейский район
от 10 «04» 2023 г
Протокол №3

Утверждаю
Директор МБОУ ДО СЮТ
г.Ейска МО Ейский район
_____ Л.А.Хоренкова
Приказ № 29-од от «10» 04 2023г

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«ЦИФРОВОЙ МИР. ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»

(Графический дизайн, web-дизайн)

Уровень программы: ознакомительный

Срок реализации программы: 1 год: 72 часа

Возрастная категория: от 9 до 17 лет

Форма обучения: очная

Вид программы: модифицированная

Программа реализуется на бюджетной основе

ID-номер Программы в Навигаторе: 21527

Автор-составитель:

Гринев Николай Сергеевич

педагог дополнительного образования

г.Ейск, 2023

Раздел I «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты »

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Современный человек должен хорошо ориентироваться в громадном потоке информации, уметь ей управлять, используя современные информационно-технические средства.

В настоящее время компьютер и информация, обрабатываемая им, имеют большое значение в профессиональной деятельности человека, а понятие «дизайна» и «digital иллюстрация» настолько расширило свои границы, что нам уже сложно представить себе окружающий мир без него. Дизайн проник практически во все сферы деятельности человека. Это в полной мере касается и такого вида дизайнерского искусства, как графический дизайн и цифровой рисунок. С его проявлениями мы сталкиваемся повсюду — мы покупаем газеты, книги и глянцевые журналы, обращаем внимание на рекламные листовки, этикетки и красочные афиши, сталкиваемся с графическим и цифровым дизайном в полиграфии и сети Интернет. Посещая занятия объединения «Цифровой мир. Графический дизайн», ребята смогут сделать первые шаги в изучении информационных технологий и цифрового творчества, уверенно продолжить свое движение в заданном направлении. Будущее докажет им необходимость этого, а занятия помогут им найти своё место в современном информационном мире.

Научившись работать с универсальными компьютерными программами, дети, осваивая специализированные программы, могут в дальнейшем совершенствовать свои знания и опыт, и применять их как в образовательной области, так и в творческой деятельности и сфере графического дизайна, а также повысить свою профориентацию.

Непрерывность образовательного процесса в течение всего календарного года – отличительная особенность системы дополнительного образования детей, поэтому одной из ключевых задач для организаций дополнительного образования детей является создание и обеспечение оптимальных условий для творческого развития, укрепления здоровья, профессионального самоопределения, социализации и для творческого труда учащихся. Исходя из того, что профессиональные знания стареют очень быстро, необходимо их непрерывное совершенствование. Дистанционная форма обучения дает сегодня возможность создания систем массового непрерывного самообучения, всеобщего обмена информацией, независимо от наличия временных и пространственных поясов.

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа объединения «Цифровой мир. Графический дизайн» обновляется с учетом

применения электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в период режима «повышенной готовности» в соответствии со следующими **законодательными нормативно - правовыми документами:**

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» и Федеральный закон от 31 июля 2020г. №304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»

2. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся.

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

4. Письмо Министерства образования и науки РФ от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»

5. Письмо Минпросвещения России от 7 мая 2020 г. № ВБ-976/04 «Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации, дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий».

6. Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года от 31 марта 2022 г. №678-р

7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

8. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года ТЧ 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»

9. Устав муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования станция юных техников города Ейска муниципального образования Ейский район.

10. Обновляется программа с учетом развития науки, техники, экономики, технологий и социальной сферы.

Программа рассчитана на 72 часа обучения (2 часа в неделю) и реализацию ПФДО. В программу ПФДО входят изучение сферы графического и web дизайна, работа с программами и курсами по созданию растровой и векторной графикой – Adobe Indesign и Fligma.

1.1. Направленность программы.

Данная программа имеет *техническую направленность*. Являясь наиболее доступным и относительно новым для детей младшего и среднего школьного возраста, начальное знание работы по созданию растрового рисунка, разработке сайтов и их рекламном продвижении. Программа разрабатывалась с учетом реализации дистанционного обучения и ориентирована на развитие интереса детей к созданию изображений, редактированию графических файлов, маркетингу и получение первоначальных знаний об цифровых и информационных технологиях, а также сфере графического дизайна.

1.2. Обоснование необходимости разработки и внедрения программы в образовательный процесс:

Новизна данной программы заключается в использовании новых форм и видов занятий, современных образовательных технологий и методических материалов, в приобретении детьми начальных навыков в доступной и увлекательной форме посредством дистанционного обучения. В зависимости от конкретных условий, ресурсов, форм обучения, требований жизни и интересов учащихся, педагог может вносить новые технологии в работе с созданием изображений. С помощью ознакомления с компьютерными программами для создания растровой и векторной графики процесс обучения предусматривает *уникальную* возможность - создание уникальных изображений и элементов дизайна, сайтов и лендинг страниц, их редактирование и обработку, а также развитие навыков в сфере графического дизайна и web-дизайна.

Актуальность.

Актуальность программы обусловлена тем, что в настоящее время одной из задач современного образования является содействие воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества. В наше время велика роль информатики как фундаментальной отрасли научного знания, формирующей представление об информационных процессах, объектах и явлениях, а также методах и средствах их представления и моделирования на базе информационных и коммуникационных технологий. Актуальность графического дизайна и создания сайтов сегодня не вызывает сомнения, поэтому искусство тоже не стало исключением: такие технологии находят свое применение и получают все более широкое распространение в музыке, театре, кино. Дети, которые занимаются созданием цифрового рисунка и продвижением сайтов развивают чувство вкуса, воображение, практические навыки в рисовании и просто занимаются тем, что им нравится. В дальнейшем они могут работать в обширной сфере графического дизайна, ведь сама сфера быстро развивается и охватывает другие различные направления. Такие увлекательные уроки особенно полезны для детей, испытывающих некоторые затруднения в общении со сверстниками и освоении школьной программы, а использование дистанционного обучения способствует решению задач повышения

эффективности: учебной деятельности учащихся, организации учебного процесса, использования возможностей информационно – коммуникационных технологий при организации учебно-воспитательного процесса.

Педагогическая целесообразность включает в себя следующие аспекты:

- изучение образовательных и игровых развивающих компьютерных программ, направленных на развитие логики, мышления, воображения, внимания, наблюдательности, а также математических, гуманитарных, естественнонаучных способностей;

- изучения ряда компьютерных программ, отличных от курса общеобразовательной школы;

- наличие конструктивно- творческих заданий в обучении, учитывающих психологические и возрастные особенности детей данного возраста.

Содержание программы построено таким образом, что учащиеся знакомятся с основными компьютерными программами, а также курсами и программами для создания векторной и растровой графики, а также разработки и продвижения индивидуальных сайтов для возможности их дальнейшего широкого использования в области компьютерной графики и цифрового искусства.

1.3. Отличительные особенности программы.

Программу отличает сочетание теоретической и практической направленности, творческий поиск, научный и современный подход, внедрение новых оригинальных методов, приемов и форм обучения, а также упор на профориентацию учащихся. Детям предлагается первоначальное ознакомление с одной из тем основной ознакомительной программы объединения «Цифровой мир. Графический дизайн» с целью мотивировать детей продолжать дальнейшее обучение в данном объединении.

1.4. Адресат программы.

Программа предназначена для работы с детьми в возрасте *9-17 лет* и рассчитана на *72 часа* обучения. В объединения «Цифровой мир. Графический дизайн» принимаются все желающие без специального отбора.

Дети данной возрастной группы имеют свои *психологические особенности*:

- «потребность во внешних впечатлениях», которые реализуются при участии взрослого, его поддержке и одобрении, что способствует созданию климата эмоционального благополучия;

- познавательная потребность, выражающаяся в желании приобретать новые знания;

- потребность в общении, принимающая форму желания выполнять важную общественно значимую деятельность, имеющую значение не только для него самого, но и для окружающих взрослых.

Для успешной реализации программы, согласно требованиям СанПин 2.4.4.3172-20, Устава МБОУ ДО СЮТ г.Ейска МО Ейский район, численность детей составляет **6-15 человек**.

1.5. Уровень программы, объем и сроки реализации программы.

Программа объединения «Цифровой мир. Графический дизайн» реализуется на **ознакомительном уровне**.

Продолжительность образовательного процесса **72 часа**.

Сроки реализации программы: с **15.09.2023 по 31.05.2024**

1.6. Формы обучения – очная.

В период возможных временных ограничений, связанных с эпидемиологической ситуацией, программа предусматривает обучение детей с применением дистанционных технологий. В этом случае вносятся изменения в календарный учебный график, в расписание занятий в соответствии с рекомендациями.

1.7. Режим занятий.

Согласно санитарно-гигиеническим требованиям СанПиН 2.4.3648-20, Устава МБОУ ДО СЮТ г.Ейска МО Ейский район в группе занятия проводятся **1 раз в неделю по 2 часа**.

Общее количество часов **72 часа**.

1.8. Особенности организации образовательного процесса.

Состав учащихся в данной группе формируется из детей разного возраста, т.е. группа является **разновозрастной**.

Форма занятий: групповые занятия.

Виды занятий:

- практические;
- интегрированные (изучение одной учебной темы с использованием 2-3 видов творческой деятельности);
- индивидуальные консультации;
- конференции;
- презентация результатов творчества.

2. Цель и задачи программы.

Основная цель программы: создание мотивирующей образовательной среды для формирования познавательного интереса детей для занятий информатикой.

Основные задачи работы объединения:

Образовательные:

- развитие познавательного интереса детей к занятию информатикой;
- освоение навыков организации и планирования работы;
- знакомство с программами для создания графики и цифровых рисунков;
- получение навыков создания изображений и графических файлов;
- получение навыков создания сайтов и лендинг страниц;
- изучение принципов маркетинга и продвижения продукта;
- расширение знаний обучающихся о профессиях: художника, моделист, арт-продюсерах, графический дизайнер, разработчик сайтов, маркетолог, СММ менеджер.

Личностные:

- формирование творческого мышления, ассоциативных образов фантазии, умения решать художественно-творческие задачи;
- формирование общественной активности личности, гражданской позиции;
- формирование навыков культуры общения и поведения в социуме (умение строить свои отношения, работать в группе, с аудиторией);
- развитие навыков рефлексии;
- совершенствовать навыки познавательной самостоятельности учащихся;

Метапредметные:

- развитие мотивации к техническому творчеству;
- развитие потребности в творческой саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности, аккуратности;
- воспитание у детей понимание необходимости саморазвития и самообразования как залога дальнейшего жизненного успеха;
- воспитывать толерантность и гуманистическое мировоззрение.

3. Содержание программы

1 модуль «Работа с графикой» (34 часа)

Реализация данного модуля направлена на изучение узконаправленных программ и получение детьми навыков работы с растровой и векторной графикой, создание и реализацию элементов графического дизайна.

В ходе обучения по данному модулю у детей будет возможность разработать элементы рекламы: брошюра, рекламные баннеры, прайс лист компании, создать графические открытки, взаимодействовать с material дизайном и анимацией.

Цель модуля: развитие познавательного интереса к техническому творчеству через взаимодействие с графическим дизайном.

Задачи модуля:

образовательные результаты:

- сформирован познавательный интерес детей к техническому творчеству;
- освоены навыки организации и планирования работы;
- сформировано представление о программе Adobe Indesign и ее функциях;
- сформировано представление о программе Fligma и ее функциях;
- освоены навыки создания растровой и векторной графики;
- освоены навыки работы с типографией;

личностные результаты:

- сформированы навыки самообслуживания, самостоятельности, культуры общения, дисциплины, добросовестного отношения к труду, общественной собственности; чувства товарищества и взаимопомощи; выражения и отстаивания своей жизненной позиции;
- сформированы эстетическая, нравственная культуры поведения учащихся через приобщение к хореографическому творчеству;
- сформированы навыки рефлексии;
- освоены знания и применения правил гигиены и здорового образа жизни.

метапредметные результаты:

- развита мотивация к техническому творчеству;
- сформирована потребность в творческой саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности, аккуратности;

- сформировано аналитическое мышление, умения объективно оценивать явления, события, собственные действия в ходе образовательного процесса.

3.1. Учебный план.

№ п/ п	Название темы.	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	2	0	Беседа
2.	Создание предметной области в программе Adobe Indesign..	20	4	16	Беседа, практическая работа.
3.	Работа в приложении Figma.	12	4	8	Беседа, практическая работа.

Итого: 34 часа

3.2. Содержание учебного плана.

1. Вводное занятие (2 часа). Знакомство с направлениями объединения «Цифровой мир. Графический дизайн». Правила техники безопасности и санитарно-гигиенические нормы. Подготовка рабочего места и установка необходимого программного обеспечения.

2. Работа в приложении Figma. (20 часов). Изучение элементов графического дизайна и способов их применения. Разработка графических открыток, работа с material дизайном, анимацией и разметкой страниц. Создание индивидуального бланка.

3. Создание предметной области в программе Adobe Indesign. (12 часов). Индивидуальная разработка концепции предметной области и элементов дизайна. Создание в программе Adobe Indesign элементов рекламы: брошюра, рекламные баннеры, прайс лист компании. Компиляция всех работ в единую презентацию.

2 модуль «Создание сайта и маркетинг» (38 часов)

Реализация данного модуля направлена на взаимодействие с ранее созданными элементами графического дизайна и внедрением их в элементы разработки сайта, изучение понятий маркетинга и рекламы, продвижение сайта посредством соц-сетей.

В ходе обучения по данному модулю у детей будет возможность разработать индивидуальный сайт, взаимодействовать с языками программирования html и css, научиться работать с элементами маркетинга и изучить профессию SMM менеджера.

Цель модуля: развитие познавательного интереса к техническому творчеству через взаимодействие с графическим дизайном и версткой сайта.

Задачи модуля:

образовательные результаты:

- сформирован познавательный интерес детей к техническому творчеству;
- освоены навыки организации и планирования работы;
- сформированы знания в сфере web-дизайна;
- освоены навыки работы с html и css кодом;
- освоены навыки создания презентаций;
- освоены навыки создания изображения на основе имеющихся ресурсов;

личностные результаты:

- сформированы навыки самообслуживания, самостоятельности, культуры общения, дисциплины, добросовестного отношения к труду, общественной собственности; чувства товарищества и взаимопомощи; выражения и отстаивания своей жизненной позиции;
- сформированы эстетическая, нравственная культуры поведения учащихся через приобщение к хореографическому творчеству;
- сформированы навыки рефлексии;
- освоены знания и применения правил гигиены и здорового образа жизни.

метапредметные результаты:

- развита мотивация к техническому творчеству;
- сформирована потребность в творческой саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности, аккуратности;
- сформировано аналитическое мышление, умения объективно оценивать явления, события, собственные действия в ходе образовательного процесса.

3.1. Учебный план.

№ п/ п	Название темы.	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Работа в приложении Figma.	8	0	8	Беседа, практическая работа.
2.	Разработка и верстка сайтов.				
3.	Маркетинг. Продвижение индивидуального продукта в соц. сетях.	8	2	6	Беседа, практическая работа.
4.	Итоговое занятие.	2	2	0	Беседа

Итого: 38 часов

3.2. Содержание учебного плана.

1. Работа в приложении Figma. (8 часов). Изучение элементов графического дизайна и способов их применения. Разработка графических открыток, работа с material дизайном, анимацией и разметкой страниц. Создание индивидуального бланка.

2. Разработка и верстка сайтов. (20 часов). Просмотр презентации по предметной области. Работа с html кодом: изучение раздела body, создание шапки сайта и раздела «главное меню», структурирование кода. Подключение модуля css: настройка шрифтов и цветовой гаммы для сайта, подключаемых объектов и рабочей области.

3. Маркетинг. Продвижение индивидуального продукта в соц. сетях. (8 часов). Изучение профессии маркетолог. Работа с яндекс метрикой. Продвижение индивидуального продукта: создание группы Вконтакте и ее редактирование, работа с постами, публикациями и хэштегами, сбор статистики.

4. Итоговое занятие (2 часа).

Презентация полученных результатов. Подведение итогов.

Планируемые результаты.

Успешная реализация программы предполагает достижение следующих результатов:

1. Активизация интереса детей к занятиям техническим творчеством, сфере дизайна, типографии и цифровой живописи, расширение кругозора.

2. Развитие инициативы, активизация и реализация творческого потенциала.

3. Формирование у ребёнка установки на престижность занятий техническим творчеством.

4. Освоение учащимися знаний в сфере графического дизайна и типографии, работы с растровой и векторной графикой, а также разработкой и созданием сайтов.

5. Получение опыта организации содержательного досуга, участия в выставке детского творчества.

Раздел №II «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации».

Учебный календарный график (приложение №1)

Условия реализации программы.

1. Материально-техническое обеспечение.

Занятия в объединении «Цифровой мир. Графический дизайн.» проходят в соответствии с требованиями СанПиН 2.4.3648-20 к проведению дистанционного обучения в специально оборудованном кабинете.

Оборудование кабинета:

- стол и стул для педагога;
- столы и стулья для учеников
- ТСО: мультимедийный проектор с экраном;
- средства связи (веб-камера, микрофон);
- мультимедийное оборудование (компьютеры, принтер, наушники, мышки, клавиатуры)

2. Перечень оборудования, инструментов и материалов, необходимых для реализации программы.

1. Инструменты и приспособления, необходимые для дополнительной работы при создании индивидуальных концептов дизайна: линейки, бумага и картон, ручки и карандаши.

2. Программа для работы с растровой и векторной графикой Fligma.

3. Программа для работы с типографией Adobe Indesign.

4. Пакет ПО для работы с документами ms office.

5. Программа для работы с текстом Notepad или Блокнот.

3. Информационное обеспечение – аудио, видео, фото, интернет источники, литература для педагога и детей.

4.Кадровое обеспечение – педагог дополнительного образования.

3.Формы аттестации.

Подведение итогов по реализации данной программы может осуществляться в следующих **формах**:

- **текущая аттестация** - практическая работа.
- **итоговая аттестация** - выставка, итоговое занятие.

Для закрепления полученных знаний и умений большое значение имеет *коллективный анализ детских работ*. При этом отмечают наиболее удачные решения, оригинальные подходы к выполнению задания, разбираются характерные ошибки.

Проверка усвоения программы производится в форме: опроса обучающихся по пройденному материалу, наблюдения за практической работой учащихся.

Основным критерием результативности данной программы является защита в виде презентации промежуточных проектов по определенным темам и итоговая выставка готовых работ.

В конце каждого блока темы дети работают по принципу «ученик=учитель»: после разработки и реализации индивидуального проекта, ребенок компилирует свои наработки в виде презентации, после чего защищает ее перед группой, параллельно объясняя способы и методы реализации своей работы. К таким промежуточным проектам относятся:

- создание фирменного бланка
- создание индивидуальной графической открытки
- разработка material анимации
- разработка индивидуального прайса компании
- создание сайта
- подключение к сайту модуля css
- сбор статистики по продвижению сайта

4.Оценочные материалы.

Диагностика результативности и качества освоения программы.

Во время образовательного процесса используются такой метод отслеживания результативности и качества освоения программы как *педагогическое наблюдение* (с какими знаниями ребенок пришел на занятия и как эти знания развиваются и совершенствуются в течение образовательного процесса).

6. Календарный план воспитательной работы (приложение №2)

7. Методические материалы.

7.1. Формы, приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса.

Программа объединения «Цифровой мир. Графический дизайн» предусматривает использование таких **форм** организации учебно-воспитательного процесса, как:

- индивидуальный подход на занятиях, использование в практике элементов дифференцированного обучения, проведение нестандартных форм занятий;

- групповые занятия;

- использование современных ИКТ (интернет ресурсы, мультимедиа и др.);

- выставка.

Занятия в объединении «Цифровой мир. Графический дизайн.» организуются на основе **методов**:

- *исследовательский*;
- *частично-поисковый*- участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;
- *проблемный*;
- *репродуктивный* - учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности.

7.2. Современные образовательные технологии.

Технология личностно-ориентированного обучения – максимальное развитие индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования уже сформированных у него знаний и умений.

Технология разноуровневого обучения предполагает создание педагогических условий для включения каждого ученика в деятельность, соответствующую его развитию.

Технология индивидуализированного обучения – это такая организация учебного процесса, при которой индивидуальный подход и индивидуальная форма обучения являются приоритетными.

Технология исследовательского (проблемного) обучения при которой организация занятий предполагает создание под руководством педагога проблемных ситуаций и активную деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего происходит овладение знаниями, умениями и навыками; образовательный процесс строится как поиск новых познавательных ориентиров.

Под здоровьесберегающими образовательными технологиями (ЗОТ) в расширенном смысле можно понимать все те технологии, использование которых в образовательном процессе идет на пользу здоровья учащихся (это физминутки, подвижные игры).

Игровые технологии. В их основу положена педагогическая игра как основной вид деятельности.

Информационные и коммуникационные технологии (ИКТ) - это «широкий спектр цифровых технологий, используемых для создания, передачи и распространения информации и оказания услуг (компьютерное оборудование, программное обеспечение, электронная почта, мультимедийные средства, а также Интернет)»

7.3. Алгоритм учебного занятия.

Занятие в учреждении дополнительного образования детей представляет собой последовательность этапов в процессе усвоения знаний, построенных на смене видов деятельности обучающихся: восприятие, осмысление, запоминание, применение, обобщение, систематики.

При разработке занятия педагог дополнительного образования внимательно изучает:

- учебно-тематический план реализуемой образовательной программы;
- согласовывает определенный раздел и тему раздела с содержанием программы;
- определяет взаимосвязь содержания занятий с предыдущими и последующими;
- определяются тип и структура занятия; тема, цель, задачи.

Модель учебного занятия в учреждении дополнительного образования детей.

№ п/п	Этапы	Задачи этапа	Содержание деятельности
1.	<i>Подготовительный (Организационный)</i>	Подготовка детей к работе на занятии	Организация начала занятия, создание психологического настроя на учебную деятельность и активизация внимания

2.	Основной Подготовительный (Подготовка к новому содержанию)	Обеспечение мотивации и принятие детьми цели учебно-познаватель ной деятельности	Сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности детей
	Усвоение новых знаний и способов действий	Обеспечение восприятия, осмысления и первичного запоминания связей и отношений в объекте изучения	Использование заданий и вопросов, которые активизируют познавательную деятельность детей
	Закрепление новых знаний, способов действий и их применение	Обеспечение усвоения новых знаний, способов действий и их применения	Самостоятельная работа, беседа.
	Обобщение и систематизация знаний	Формирование целостного представления знаний по теме	Практические задания, беседа.
	Контрольный	Выявление качества и уровня овладения знаниями, самоконтроль и коррекция знаний и способов действий	Использование устного опроса, а также заданий различного уровня сложности.
3.	Итоговый Итоговый	Анализ и оценка успешности достижения цели, определение перспективы последующей работы	Совместное подведение итогов занятия

	Рефлексивный	Мобилизация детей на самооценку	Самооценка детьми своей работоспособности, психологического состояния, причин некачественной работы, результативности работы, содержания и полезности учебной работы
--	--------------	---------------------------------	--

6.Список литературы.

1. <https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2016/01/28/aktualnost-issledovaniya-v-period-stanovleniya>
2. <https://linchakin.com/словарь/и/информатика/>
3. <https://www.adobe.com/ru/>
4. <https://открытыйурок.рф/статьи/643088/>
5. <https://htmlacademy.ru/courses#fe-trainee>
6. <http://softcatalog.info/ru/obzor/programmy-dlya-sozdaniya-programm-na-kompyutere>
7. <https://lumpics.ru/programs-for-make-programs/>
8. https://sch1467.mskobr.ru/novosti/trebovaniya_sanpin_k_organizacii_distancionnogo_obucheniya/
9. <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-zhivopis-kak-aktualnoe-napravlenie-otechestvennogo-iskusstva/viewer>
10. http://ddtyeisk.ucoz.ru/2019/pismo_mo_o_napravlenii_informacii_compressed.pdf
11. <https://figma.center/category/uroki/>
12. https://sch1467.mskobr.ru/novosti/trebovaniya_sanpin_k_organizacii_distancionnogo_obucheniya/
13. <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovye-napravleniya-v-sovremennom-izobrazitelnom-iskusstve/viewer>
14. https://developer.mozilla.org/ru/docs/Learn/Getting_started_with_the_web/HTML_basics
15. https://developer.mozilla.org/ru/docs/Learn/Getting_started_with_the_web/CSS_basics

Месяца обучения	январь				февраль				март				апрель				май			Всего учебн ых	Всего часов	
	08. 01- 14. 01	15. 01- 21. 01	22. 01- 28. 01	29. 01- 04. 02	05. 02- 11. 02	12. 02- 18. 02	19. 02- 25. 02	26. 02- 03. 03	04. 03- 10. 03	11. 03- 17. 03	18. 03- 24. 03	25. 03- 31. 03	01. 04- 07. 04	08. 04- 14. 04	15. 04- 21. 04	22. 04- 28. 04	29. 04- 05. 05	06. 05- 12. 05	13. 05- 19. 05			
Недели обучения																						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	19		
Кол-во часов Группа №1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		38	
Промежуточна я аттестация (П)	п	п	п	п	п	п	п	п	п	п	п	п	п	п	п	п	п	п	п			
Итоговая аттестация (И)																						
Каникулярны й период (К)										к												
Занятия не предусмотренн ые расписанием																						
Всего часов по программе в год				72																		

Календарный план воспитательной работы

№	Направления воспитательной деятельности	Мероприятие	Форма проведения	Дата проведения
1.	Трудовое воспитание и профессиональное самоопределение	«Будущее дизайна».	Беседа	сентябрь
2.	Популяризация научных знаний	«Своя игра»	Интеллектуальная игра	октябрь
3.	Популяризация научных знаний	«Изучаем интересные профессии»	Мастер-класс	ноябрь
4.	Популяризация научных знаний	«Своя игра» на базе платформы discord	Интеллектуальная игра	декабрь
5.	Трудовое воспитание и профессиональное самоопределение	«Новогодние открытки»	Мастер-класс	декабрь
6.	Приобщение детей к культурному наследию	«Рождественские посиделки»	Беседа	январь
7.	Патриотическое воспитание	«Защитники Отечества»	Мастер-класс	февраль
8.	Духовное и нравственное воспитание	«Мамин день»	Мастер-класс	март
9.	Трудовое воспитание и профессиональное самоопределение	«Своя игра»	Интеллектуальная игра	март
10.	Популяризация научных знаний	«Необъятный океан»	Мастер-класс	апрель
11.	Патриотическое воспитание	«Что для меня Родина?»	Беседа	май