

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ТВЕРСКОЙ ОБЛАСТИ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ЦЕНТР
ОБРАЗОВАНИЯ»
СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ
ЦЕНТР ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «ИТ-КУБ»**

РАССМОТРЕНО
на заседании
педагогического совета
протокол №5 от 20.05.2026

УТВЕРЖДЕНО
Директор МБОУ «Центр
образования» (ЦПОД «ИТ-КУБ»)
О.С. Савинцева
Приказ №30 от 20.05.2026



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»

Направленность: техническая
Общий объем программы: 72 часов
Возраст обучающихся: 10-17 лет
Срок реализации программы: 1 год
Уровень: стартовый;

Авторы: педагоги дополнительного образования - В.А. Антонова

Торжок 2026 г

Информационная карта программы

Название программы	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»
Направленность	техническая
Общий объем программы в часах	72 часа
Целевая категория обучающихся	10-17 лет
Аннотация программы	Данная программа разработана для обучения учащихся основам создания визуального контента (афиш, объявлений, памяток, иллюстраций) при помощи искусственного интеллекта (нейросети ChatGPT). Программа предполагает минимальный уровень знаний операционной системы Windows.
Планируемые результаты обучения (компетенции)	Создание визуально привлекательных изображений с помощью ИИ. Управление результатом генерации при помощи текстовых запросов (промптов). Применение на практике изученные композиционные, дизайнерские и языковые умения и навыки. Проявление творческого подхода к решению поставленной задачи, создавая афиши, объявления, памятки и иллюстрации;

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Графический дизайн»** составлена в соответствии с требованиями:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273 - ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- письма Минобрнауки РФ от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- письма Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» вместе с методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- приказа Министерства образования Тверской области от 23.09.2022 г. №939/ПК «Об утверждении Регламента проведения независимой оценки качества дополнительных образовательных программ Тверской области».

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Графический дизайн» заключается в популяризации и развитии цифрового творчества у учащихся, формировании у них первичных представлений о возможностях искусственного интеллекта, его свойствах и назначении в жизни человека. Детское творчество - одна из форм самостоятельной деятельности ребёнка, в процессе которой он отступает от привычных и знакомых ему способов проявления окружающего мира, экспериментирует и создаёт нечто новое для себя и других. Техническое детское творчество является одним из важных способов формирования профессиональной ориентации учащихся, способствует развитию устойчивого интереса к технологиям и науке, а также стимулирует креативные и изобретательские способности.

Актуальность программы. Современное общество – стремительно развивающаяся система, для ориентирования в которой ребятам приходится обладать постоянно растущим кругом дисциплин и знаний. Данный курс помогает учащимся не только познакомиться с вливающимся в нашу жизнь направлением

искусственного интеллекта, но и интегрироваться в современную цифровую систему.

Очень важным представляется тренировка работы в коллективе и развитие самостоятельного технического творчества. Простота интерфейса нейросети ChatGPT в сочетании с большими творческими возможностями позволяют учащимся в конце занятия увидеть сделанный своими руками (и словами) продукт, который выполняет поставленную ими же самими задачу.

Программа разработана для того, чтобы позволить учащимся работать наравне со сверстниками и подготавливает к работе с более взрослыми учащимися. Способствует развитию самосознания учащегося как полноценного и значимого члена общества.

Новизна программы. Работа с нейросетью ChatGPT позволяет учащимся в форме познавательной игры узнать многие важные идеи и развить необходимые в дальнейшей жизни навыки. При создании изображения затрагивается множество проблем из разных областей знания - от лингвистики (составление запроса) до дизайна и психологии восприятия, - что является вполне естественным. Ценность, новизна программы состоит в том, что в ней уделяется большое внимание практической деятельности учащихся: освоение базовых понятий промпт-инжиниринга, а также применение полученных знаний русского языка, информатики и искусства в реальных проектах (афиши, объявления, памятки).

Программа основана на принципах развивающего обучения, способствует повышению качества обучения, формированию алгоритмического стиля мышления и усилению мотивации к обучению.

Целевой аудиторией являются обучаемые в возрасте от 10 до 17 лет, проявляющие интерес к техническому творчеству.

Цель реализации программы: развитие технического творчества и формирование цифровой грамотности у учащихся младшего школьного возраста средствами искусственного интеллекта.

Задачи:

Образовательные:

1. создать условия для обучения с нейросетью ChatGPT и программным обеспечением самостоятельно (в группе);

2. планировать процесс работы с проектом с момента появления идеи или задания и до создания готового продукта;

3. содействовать учащимся в умении применять знания и навыки, полученные при изучении других предметов: русского языка, информатики, технологии;

4. в умение собирать, анализировать и систематизировать визуальную информацию;

5. дать учащимся навыки оценки сгенерированного изображения и поиска пути его усовершенствования через изменение запроса.

Развивающие:

1. содействовать учащимся в развитии дизайнерских, композиционных и языковых навыков, в творческом мышлении;

2. развить у учащихся умение самостоятельно определять цель, для которой должна быть создана иллюстрация или объявление;

3. способствовать развитию у учащихся умения исследовать проблемы путём моделирования запросов, анализа результатов и корректировки параметров;

4. создать условия для развития умения излагать мысли в чёткой логической последовательности (в тексте промпта), отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путём логических рассуждений;

5. развивать умение работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.

Воспитательные:

1. способствовать формировать мотивацию успеха и достижений, творческой самореализации на основе организации предметно-преобразующей деятельности;

2. формировать внутренний план деятельности на основе поэтапной отработки действий;

3. создать условия для формирования умений искать и преобразовывать необходимую информацию на основе различных информационных технологий (графических - текст, рисунок, схема; информационно-коммуникативных);

4. содействовать учащимся в воспитании командного духа, команды, где каждый ребёнок умеет сотрудничать со сверстниками и взрослыми;

5. сформировать у учащихся адекватное отношение к командной работе, без стремления к соперничеству, а также ответственное отношение к авторскому праву и этике использования ИИ.

Отличительная особенность: данная программа разработана для обучения учащихся основам создания визуального контента при помощи нейросети ChatGPT. Программа предполагает минимальный уровень знаний операционной системы Windows. Курс «Графический дизайн» является одним из интереснейших способов изучения компьютерных технологий и цифрового дизайна. Во время занятий учащиеся формулируют запросы, генерируют и отбирают изображения, проектируют и реализуют проекты (афиши, объявления, памятки). Командная работа при выполнении практических заданий способствует развитию коммуникационных компетенций, а программная среда ChatGPT позволяет легко и эффективно изучать основы работы с ИИ

Функции программы:

Образовательная. Формирование первичных представлений об искусственном интеллекте и нейросетях. Обучение навыкам составления текстовых запросов (промптов) для генерации изображений. Освоение алгоритмов создания визуального контента (афиш, объявлений, памяток) с помощью цифровых инструментов.

Творческая/Развивающая: Развитие композиционного мышления, чувства цвета и стиля при работе с ИИ. Стимулирование креативности через поиск нестандартных решений и вариативность генерации. Развитие языковой культуры и точности формулировок при взаимодействии с нейросетью.

Техническая: Формирование навыков уверенного пользователя ПК и интернет-сервисов. Освоение интерфейса современных ИИ-платформ. Развитие цифровой грамотности и понимания принципов работы генеративных моделей.

Воспитательная: Воспитание ответственности за создаваемый контент и соблюдения авторских прав. Формирование этического отношения к использованию технологий (безопасность, достоверность информации). Развитие

навыков командной работы, взаимопомощи и критического оценивания результатов труда.

Адресат программы. Обучающиеся, имеющие склонности к творчеству, рисованию, компьютерам, а также устойчивое желание заниматься цифровым дизайном в возрасте от 10 до 17 лет, не имеющие противопоказаний по состоянию здоровья. Обучение производится в малых разновозрастных группах. Состав групп постоянен.

Количество обучающихся в группе 10-12 человек.

Форма обучения: очная.

Уровень программы: 1 год - стартовый

Форма реализации образовательной программы: традиционная.

Организационная форма обучения: групповая, всем составом группы.
Группы разновозрастные, постоянного состава.

Возможные формы проведения занятий:

- теоретическое занятие (тренинг, мастер-класс);
- практическое занятие;
- командный турнир (соревнование по решению кейсов);
- защита проектов (питч-сессия);
- деловая игра .

Рекомендуемые методы проведения занятий:

- кейс-метод;
- проектная деятельность (выполнение технических проектов);
- геймификация (деловые игры, симуляция реальных IT-процессов)

Режим занятий: 1 раз в неделю по 2 академических часа.

Ожидаемые результаты освоения программы

Личностные результаты:

- Сформированность познавательного интереса к новым технологиям и искусственному интеллекту.
- Развитие творческого потенциала ребенка через создание уникального визуального контента.
- Осознание ответственности за создаваемый цифровой продукт, понимание важности соблюдения авторских прав и этики использования ИИ.

- Умение работать в команде, слушать собеседника, аргументировать свою точку зрения при выборе стиля и содержания изображения.
- Готовность к самообразованию и саморазвитию в сфере цифровых технологий.

Метапредметные результаты:

Регулятивные универсальные учебные действия:

- Умение самостоятельно определять цель деятельности на занятии (какое изображение нужно создать и для какой цели).
- Способность планировать последовательность действий: от идеи -> к составлению промпта -> к генерации -> к отбору и доработке.
- Умение осуществлять контроль своей деятельности: сравнивать полученный результат с замыслом, находить ошибки в запросе.
- Навык коррекции своих действий: умение изменять текст промпта для улучшения качества изображения.
- Оценка качества выполненной работы (своей и одноклассников) по заданным критериям (соответствие теме, эстетика, оригинальность).

Познавательные универсальные учебные действия:

- Умение искать и выделять необходимую информацию о возможностях нейросетей.
- Развитие навыков смыслового чтения и анализа текстовых инструкций.
- Умение структурировать знания: понимать связь между словами в запросе и элементами на картинке.
- Развитие логического мышления: построение причинно-следственных связей (почему ИИ нарисовал именно так?).
- Умение осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме (текст промпта).
- Моделирование: создание знаково-символических моделей объектов (описание объекта словами для ИИ).

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- Умение слушать и вступать в диалог с педагогом и сверстниками.
- Участие в коллективном обсуждении созданных изображений, умение конструктивно критиковать и принимать критику.

- Интеграция в группу сверстников и построение продуктивного взаимодействия со взрослыми.

- Умение точно выражать свои мысли в соответствии с задачами коммуникации (четкая формулировка промпта).

- Владение монологической формой речи при презентации своего проекта.

Предметные результаты:

- Знание основных понятий: «искусственный интеллект», «нейросеть», «промпт» (запрос), «генерация», «стилизация».

- Умение работать с интерфейсом нейросети (ChatGPT/DALL-E или аналогов): вводить запросы, сохранять результаты.

- Навык составления эффективных текстовых запросов: указание объекта, действия, стиля, освещения, композиции.

- Умение создавать конкретные виды графической продукции: афиши, объявления, памятки, иллюстрации, открытки.

- Понимание основ композиции и цветовой гармонии при оценке сгенерированных изображений.

- Соблюдение правил безопасного поведения в сети Интернет и этических норм при использовании чужих образов и идей.

Способы определения результативности реализации программы и формы подведения итогов реализации программы

В процессе обучения проводятся разные виды контроля результативности усвоения программного материала.

Текущий контроль проводится на занятиях в виде наблюдения за успехами каждого обучающегося, процессом формирования компетенций, оценкой командного взаимодействия.

Периодический (промежуточный) контроль проводится по окончании изучения каждой темы в виде решения кейсов или представления практических результатов выполнения заданий. Проводится в форме педагогического анализа, опросов, выполнения диагностических заданий.

Итоговый контроль проводится педагогом с целью оценки качества освоения содержания программы после завершения обучения в виде

педагогического анализа результатов выполнения обучающимися диагностических заданий и защиты решений кейсов.

Итоговая аттестация - проводится аттестационной комиссией с целью оценки качества освоения программы путем защиты индивидуального или группового инженерного проекта в виде публичного выступления с демонстрацией продукта (действующее устройство, 3D-модель, программный продукт).

Способы определения результативности реализации программы и формы подведения итогов реализации программы

В процессе обучения проводятся разные виды контроля результативности усвоения программного материала.

Текущий контроль проводится на занятиях в виде наблюдения за успехами каждого обучающегося, процессом формирования компетенций. Текущий контроль успеваемости носит без отметочный характер и служит для определения педагогических приемов и методов для индивидуального подхода к каждому обучающемуся, корректировки плана работы с группой.

Периодический (промежуточный) контроль проводится по окончании изучения каждой темы в виде конкурсов или представления практических результатов выполнения заданий. Конкретные проверочные задания промежуточной аттестации разрабатывает педагог с учетом возможности проведения промежуточного анализа процесса формирования компетенций. Периодический контроль проводится в виде педагогического анализа результатов анкетирования, тестирования, зачётов, опросов, выполнения учащимися диагностических заданий, участия обучающихся в мероприятиях (викторинах, соревнованиях). активности обучающихся на занятиях и т.п.

Итоговый контроль проводится педагогом дополнительного образования с целью оценки качества освоения обучающимися содержания всего объема дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы после завершения обучения в виде педагогического анализа результатов выполнения обучающимися диагностических заданий, участия обучающихся в мероприятиях (викторинах, соревнованиях), защиты решений кейсов и выполнения задач поискового характера.

Итоговая аттестация — проводится аттестационной комиссией с целью

оценки качества освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы после завершения ее изучения путем защиты индивидуального или группового проекта в виде публичного выступления с демонстрацией проектной (кейсовой) работы, анализа участия обучающихся в мероприятиях в викторинах, соревнованиях.

В процессе проведения итоговой аттестации оценивается результативность освоения программы.

Критерии оценивания приведены в таблицах 1, 2, 3.

Таблица 1

**Критерии оценивания сформированности компетенций
SoftSkills и HardSkills**

Уровень	Описание поведенческих проявлений
1 уровень недостаточный	Обучающийся не владеет навыком, не понимает его важности, не пытается его применять и развивать.
2 уровень — развивающийся	Обучающийся находится в процессе освоения данного навыка. Обучающийся понимает важность освоения навыков, однако не всегда эффективно применяет его в практике.
3 уровень — опытный пользователь	Обучающийся полностью освоил данный навык. Обучающийся эффективно применяет навык во всех стандартных, типовых ситуациях.
4 уровень продвинутый пользователь	Особо высокая степень развития навыка. Обучающийся способен применять навык в нестандартных ситуациях или ситуациях повышенной сложности.
5 уровень мастерство	Уровень развития навыка, при котором обучающийся становится авторитетом и экспертом в среде сверстников. Обучающийся способен передавать остальным необходимые знания и навыки для освоения и развития данного навыка.

Таблица 2

Критерии оценивания проекта

	Критерий	Баллы (от 0 до 3)
Оценка представленной работы: тема		

1.	Обоснование выбора темы. Соответствие содержания сформулированной теме, поставленным целям и задачам.	1. не было обоснования темы, цель сформулирована нечетко, тема раскрыта не полностью 2. был обоснован выбор темы, цель сформулирована нечетко, тема раскрыта не полностью 3. было обоснование выбора темы, цель сформулирована в соответствии с темой, тема раскрыта полностью
2.	Рефлексия. Владение рефлексией; социальное и прикладное значение полученных результатов	0 - нет выводов 1 - выводы по работе представлены неполно 2 - выводы полностью соответствуют теме и цели работы
Оценка выступления участников:		
3.	Качество публичного выступления, владение материалом	1. участник читает текст 2. участник допускает речевые и грамматические ошибки 3. речь участника грамотная и безошибочная, хорошо владеет материалом
4.	Качество представления продукта проекта.	1. участники представляют продукт 2. оригинальность представления продукта 3. оригинальность представления и качество выполнения проекта
5.	Умение вести дискуссию, корректно защищать свои идеи, эрудиция докладчика	1. не умеет вести дискуссию, слабо владеет материалом 2. участник испытывает затруднения в умении отвечать на вопросы комиссии и слушателей 3. участник умеет вести дискуссию. Доказательно и корректно защищает свои идеи
6.	Дополнительные баллы	0-3

Таблица 3

Критерии оценивания уровня освоения программы

Уровни освоения программы	Результат
---------------------------	-----------

Высокий уровень освоения программы	Обучающиеся демонстрируют высокую заинтересованность в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом тестировании показывают отличное знание теоретического материала, практическое применение знаний воплощается в качественный продукт
Средний уровень освоения программы	Обучающиеся демонстрируют достаточную заинтересованность в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом тестировании показывают хорошее знание теоретического материала, практическое применение знаний воплощается в продукт, требующий незначительной доработки
Низкий уровень освоения программы	Обучающиеся демонстрируют низкий уровень заинтересованности в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом тестировании показывают недостаточное знание теоретического материала, практическая работа не соответствует требованиям

2. Содержание программы

2.1. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»

Наименование раздела, темы	Всего часов	Теория	Практика
Вводное занятие.	2	1	1
Основы работы с нейросетью ChatGPT	4	1	3
Работа над проектом «Школьная жизнь» (объявления, расписания)	14	4	10
Работа над проектом «Культурный досуг» (афиши мероприятий)	16	5	11
Работа над проектом «Безопасность и польза» (памятки, инструкции)	16	5	11
Работа над проектом «Творческая мастерская» (иллюстрации, открытки)	18	6	12
Итоговый проект	2	1	1
ИТОГО:	72	23	49

2.2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»

Наименование раздела, темы	Всего часов	Теория	Практика	Форма аттестации/ контроля
Вводное занятие	2	1	1	Устный опрос
Основы работы с нейросетью ChatGPT	4	1	3	Устный опрос, индивидуальные задания
Работа над проектом «Школьная жизнь»	14	4	10	
«Потеряна вещь»	2	0	2	Устный опрос, индивидуальные задания
«Набор в кружок»	2	0	2	Устный опрос, индивидуальные задания
Школьное расписание	2	1	1	Устный опрос, индивидуальные задания
Новости класса	2	1	1	Устный опрос, индивидуальные задания
Визитка учителя	2	1	1	Устный опрос, индивидуальные задания
Замысел	2	1	1	Устный опрос, индивидуальные задания
Мини проект «Школьное объявление»	2	0	2	Устный опрос, индивидуальные задания

Наименование раздела, темы	Всего часов	Теория	Практика	Форма аттестации/ контроля
Работа над проектом «Культурный досуг»	16	5	11	
Афиша кино/театра	2	1	1	Устный опрос, индивидуальные задания
Афиша «День рождения»	2	0	2	Устный опрос, индивидуальные задания
Афиша «Школьный концерт»	2	0	2	Устный опрос, индивидуальные задания
Персонаж сказки	2	0	2	Устный опрос, индивидуальные задания
Композиция	2	1	1	Устный опрос, индивидуальные задания
Спорт	2	1	1	Устный опрос, индивидуальные задания
Праздник	2	1	1	Устный опрос, индивидуальные задания
Выставка	2	1	1	Устный опрос, индивидуальные задания
Работа над проектом «Безопасность и польза»	16	5	11	
ПДД	2	1	1	Устный опрос, индивидуальные задания
Безопасность в интернете	2	1	1	Устный опрос, индивидуальные задания
Здоровое питание	2	1	1	Устный опрос, индивидуальные задания
Как собрать портфель	2	1	1	Устный опрос, индивидуальные задания
Береги природу	2	1	1	Устный опрос, индивидуальные задания
Социальная реклама	2	0	2	Устный опрос, индивидуальные задания
Памятки	2	0	2	Устный опрос, индивидуальные задания
Памятки	2	0	2	Устный опрос, индивидуальные задания
Работа над проектом «Творческая мастерская»	18	6	12	
Герои сказки	2	1	1	Устный опрос, индивидуальные задания

Наименование раздела, темы	Всего часов	Теория	Практика	Форма аттестации/ контроля
Открытки к празднику	2	1	1	Устный опрос, индивидуальные задания
Обложка книги	2	1	1	Устный опрос, индивидуальные задания
Аватар	2	1	1	Устный опрос, индивидуальные задания
Фон	2	1	1	Устный опрос, индивидуальные задания
Стилизация	2	1	1	Устный опрос, индивидуальные задания
Коллаж	2	0	2	Устный опрос, индивидуальные задания
Творчество	2	0	2	Устный опрос, индивидуальные задания
Проект	2	0	2	Подготовка индивидуального проекта
Итоговый проект	2	0	2	Презентация итогового проекта

2.3. СОДЕРЖАНИЕ ЗАНЯТИЙ

по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»

Наименование раздела, темы	Всего часов	Теория	Практика	Содержание занятия
Вводное занятие	2	1	1	Инструктаж по технике безопасности. Задачи кружка на новый учебный год. Обсуждение программ и планов. Организационные вопросы. Режим работы группы. Что такое ИИ? Где мы его встречаем?
Основы работы с нейросетью ChatGPT	4	1	3	Знакомство с интерфейсом ChatGPT. Правила безопасной работы в сети. Понятие «Промпт» (запрос). Структура хорошего запроса: объект, действие, стиль, детали. Практика: генерация простых изображений через встроенный инструмент DALL·E.

Наименование раздела, темы	Всего часов	Теория	Практика	Содержание занятия
				Ошибки новичков. Как исправить неудачный результат.
Работа над проектом «Школьная жизнь»	14	4	10	
«Потеряна вещь»	2	0	2	Создание объявления «Потеряна вещь». Подбор стиля (реалистичный, мультяшный).
«Набор в кружок»	2	0	2	Создание объявления «Набор в кружок». Акцент на яркость и призыв к действию.
Школьное расписание	2	1	1	Дизайн школьного расписания. Генерация тематических иконок для предметов.
Новости класса	2	1	1	Оформление стенгазеты «Новости класса». Генерация фонов и иллюстраций.
Визитка учителя	2	1	1	Создание визитки учителя или ученика (элементы дизайна).
Замысел	2	1	1	Работа по замыслу: свободная тема в рамках школьной жизни.
Мини проект «Школьное объявление»	2	0	2	Подготовка и защита мини-проекта «Лучшее школьное объявление».
Работа над проектом «Культурный досуг»	16	5	11	
Афиша кино/театра	2	1	1	Анализ афиш кино и театров. Цветовые решения.
Афиша «День рождения»	2	0	2	Создание афиши «День рождения друга». Тематика: космос, джунгли, супергерои.
Афиша «Школьный концерт»	2	0	2	Создание афиши «Школьный концерт». Передача настроения праздника.
Персонаж сказки	2	0	2	Генерация персонажей для афиши сказки. Единство стиля.
Композиция	2	1	1	Работа с текстом на афише (композиция).

Наименование раздела, темы	Всего часов	Теория	Практика	Содержание занятия
Спорт	2	1	1	Афиша спортивного мероприятия. Динамика в статике.
Праздник	2	1	1	Работа по замыслу: афиша выдуманного праздника.
Выставка	2	1	1	Выставка афиш. Голосование за лучшую работу.
Работа над проектом «Безопасность и польза»	16	5	11	
ПДД	2	1	1	Понятие инфографики. Памятка «Правила дорожного движения»
Безопасность в интернете	2	1	1	Памятка «Безопасность в интернете». Генерация понятных символов.
Здоровое питание	2	1	1	Памятка «Здоровое питание». Аппетитные и полезные образы.
Как собрать портфель	2	1	1	Инструкция «Как собрать портфель». Пошаговая визуализация.
Береги природу	2	1	1	Экологическая памятка «Береги природу».
Социальная реклама	2	0	2	Работа по замыслу: социальная реклама.
Памятки	2	0	2	Оформление серии памяток в едином стиле.
Памятки	2	0	2	Презентация серии памяток.
Работа над проектом «Творческая мастерская»	18	6	12	
Герои сказки	2	1	1	Иллюстрация к любимой сказке. Герои и декорации.
Открытки к празднику	2	1	1	Создание поздравительной открытки к празднику (Новый год, 8 марта).
Обложка книги	2	1	1	Дизайн обложки для собственной книги или рассказа.
Аватар	2	1	1	Создание персонажа (аватара) для игрового профиля.

Наименование раздела, темы	Всего часов	Теория	Практика	Содержание занятия
Фон	2	1	1	Генерация фонов для презентаций.
Стилизация	2	1	1	Стилизация фотографий (превращение фото в рисунок)
Коллаж	2	0	2	Коллаж: совмещение нескольких сгенерированных элементов.
Творчество	2	0	2	Работа по замыслу: свободное творчество.
Проект	2	0	2	Подготовка итоговой выставки работ.
Итоговый проект	2	0	2	Публичная защита проектов перед экспертами (педагоги, приглашенные специалисты, представители IT-компаний).

2.3. Календарный учебный график реализации программы

Год обучения	Название программы	Количество часов			Количество учебных		Даты начала и окончания	Продолжительность каникул
		все го	тео рия	прак тика	неде ль	дней		
1	«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»	72	23	49	36	36	01.09.26 31.05.27	10 дней, январь
	Итого	72	23	49	36	36		10

3. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический дизайн»

3.1. Материально-техническое обеспечение

Программа реализуется на базе Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Центр образования». Помещение – учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами.

п/п	Наименование	Количество, шт.
1	Компьютерное оборудование	
1.1	Ноутбук HP	14

1.2	мышь A4Tech	14
1.3	МФУ принтер	1
2	Презентационное оборудование	
2.1	Моноблочное интерактивное свойство TeachTouch 65”	1
2.2	Напольная мобильная стойка для интерактивных досок с площадкой для крепления проекторов к стойке	1

3.2 Информационное обеспечение

Список рекомендованной литературы

Для педагога

1. Каплан А., Хенлейн М. «Искусственный интеллект: современный подход». – М.: Вильямс, 2023.
2. Россум Г. «Жизнь 3.0: Человек в эпоху искусственного интеллекта». – М.: Альпина нон-фикшн, 2020.
3. «Искусственный интеллект в образовании»: методические рекомендации для педагогов / под ред. А.В. Петрова. – М.: Просвещение, 2024.
4. Спиваковская А.С. «Как быть родителями? Психология родительской любви». – М.: Педагогика, 2018. (Раздел о цифровом воспитании).
5. Волохова Е.А. Дидактика: Конспект лекций. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2004.
6. Евладова Е.Б. Дополнительное образование учащихся. – М.: Владос, 2004.
7. Сергеев И.С. Как организовать проектную деятельность учащихся. – М.: Аркти, 2007.
8. Материалы платформ Kandinsky, Шедеврум: руководства для преподавателей цифровых искусств.
9. Сборники задач по развитию креативного мышления и латерального мышления у младших школьников.

Для обучающегося

1. Детская энциклопедия «Что такое искусственный интеллект?». – М.: Росмэн, 2023.
2. Босова Л.Л. «Занимательные задачи по информатике». – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2022.
3. Кошелев М.В. «Справочник школьника по информатике». – М.: Издательство «Экзамен», 2023.
4. Залогова Л.А. «Компьютерная графика. Учебное пособие для начинающих». – М.: БИНОМ, 2021.
5. Новейшая энциклопедия персонального компьютера. – М.: ОЛМАПРЕСС, 2023.
6. Фролов М. «Учимся работать на компьютере: Самоучитель для учащихся». – М.: Бином Лаборатория знаний, 2022.

7. Альбомы по искусству и дизайну для детей: «Основы композиции», «Цвет и форма».
8. Книга проектов «Мои первые иллюстрации с помощью ИИ». – М.: Детская литература, 2024.
9. Журнал «Квантик» (статьи о роботах, алгоритмах и нейросетях).
10. Онлайн-платформа «Урок цифры»: модули «Искусственный интеллект» для младших классов.
11. Интерактивный учебник «Азбука промптов: как дружить с нейросетью».

Для родителей

1. Щербатых Ю.В. «Компьютерные игры и психология подростка». – СПб.: Питер, 2022.
2. Преображенская Н.Г. «Цифровая гигиена: как защитить ребенка в интернете». – М.: Эксмо, 2023.
3. Кучма В.Р. «Гигиена детей и подростков в условиях информатизации образования». – М.: Научный центр здоровья детей, 2021.
4. Обухов А.С. «Искусственный интеллект: друг или враг вашего ребенка?». – М.: Бином, 2024.
5. Гурова Т.Ф. «Родителям о детском творчестве в цифровую эпоху». – СПб.: Речь, 2022.
6. Чудинова Е.В. «Как говорить с детьми об этике и технологиях». – М.: Самокат, 2023.
7. Берк Л.Е. «Развитие ребенка». – СПб.: Питер, 2020. (Главы о когнитивном развитии в цифровой среде).
8. Интернет-ресурс «Дети онлайн»: памятки для родителей по безопасному использованию нейросетей.
9. Журнал «Квантик», статьи о современных технологиях и ИИ для совместного чтения с детьми.

Электронные образовательные ресурсы и интернет-ресурсы

1. <https://chat.openai.com> — Официальный сайт ChatGPT (нейросеть для работы с текстом и генерации изображений).
2. <https://урокцифры.рф> — Всероссийский образовательный проект «Урок цифры» (материалы по ИИ и нейросетям для школьников).
3. <https://www.учительскийпортал.рф> — Учительский портал: методические разработки, презентации, планы-конспекты занятий по информатике и ИКТ.
4. <https://www.metod-kopilka.ru> — «Методическая копилка»: презентации, планы-конспекты уроков, тесты для учителей.
5. <https://lbz.ru/metodist> — Методическая служба издательства «БИНОМ. Лаборатория знаний» (учебники по информатике).
6. <http://klyaksa.net> — Информатика и информационно-коммуникационные технологии в школе.
7. <https://kids.kaspersky.ru> — Детский портал «Касперского»: безопасный интернет, советы детям и родителям.
8. <https://www.deti-online.ru> — Портал «Дети онлайн»: материалы по цифровой грамотности и безопасности для школьников.

9. <https://roboto.in> — Портал о современных технологиях и искусственном интеллекте (адаптированные статьи для детей).
10. <https://www.uchportal.ru> — Международное сообщество учителей: методические материалы, статьи по использованию ИИ в образовании.
11. <https://infourok.ru> — «Инфоурок»: библиотека презентаций и конспектов занятий по дополнительному образованию.
12. <https://pikabu.ru/community/ai> — Сообщество по искусственному интеллекту (примеры работ, обсуждение возможностей нейросетей).
13. https://www.canva.com/ru_ru/ — Онлайн-сервис графического дизайна (для доработки сгенерированных изображений, создания афиш и памяток).
14. <https://www.figma.com> — Инструмент для дизайна и прототипирования (для работы над макетами афиш и объявлений).
15. <https://zavuch.info> — «ЗАВУЧ.инфо»: методические материалы для педагогов дополнительного образования.
16. <https://www.3dnews.ru> — Ежедневник цифровых технологий (новости о развитии ИИ и графических технологий).
17. <https://tinko.ru> — «Творческие конкурсы для детей и педагогов»: возможность участия в онлайн-конкурсах цифрового творчества.
18. <https://ai.ru> — Национальный портал «Искусственный интеллект»: новости, исследования, образовательные материалы.