Общество с ограниченной ответственностью
«Новосибирская Академия Информационных Технологий»
(ООО «НАИТ»)

СОГЛАСОВАНО
Педагогическим советом
ООО «НАИТ»
(протокол от 11.11.2026 № 2)

УТВЕРЖДЕНО
приказом директора ООО «НАИТ»
от 11.11.2026 № 1111

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ПРОСТОЙ ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Владелец: Тиль Антон Эмильевич
Должность: директор ООО «НАИТ»
Дата подписания: 11.11.2026
Идентификатор: ПЭП-НАИТ-2026-015

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

художественной направленности

«Графический факультет»

Возраст обучающихся: 11–17 лет
Срок реализации: 5 лет
Объём программы: 675 академических часов (135 ак. ч в год)
Уровни: стартовый (1-й год), базовый (2–3-й годы), продвинутый (4–5-й годы)
Разработчики: педагогические работники ООО «НАИТ»

г. Новосибирск, 2026

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утверждённым приказом Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждённой распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р;
- санитарными правилами СП 2.4.2.4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02.06.2026 № 19) и гигиеническими нормативами СанПиН 1.2.3685-21;
- Уставом ООО «НАИТ», Положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся и иными локальными нормативными актами ООО «НАИТ».

Направленность программы — художественная.

Актуальность. Визуальные коммуникации, цифровой дизайн, 3D-графика и видео окружают современного человека повсюду, а специалисты в этой области востребованы в рекламе, медиа, разработке игр и сайтов. Программа развивает художественный вкус и творческие способности подростков и даёт им практические навыки работы с профессиональными графическими инструментами.

Отличительные особенности. Программа разноуровневая и модульная. Первый год — общий курс, единый для Технического и Графического факультетов: обучающийся знакомится с программированием, веб-разработкой, компьютерной графикой, кибербезопасностью, устройством компьютера и искусственным интеллектом и осознанно выбирает направление. Со второго по пятый год обучающийся ежегодно осваивает один профильный модуль (135 ак. ч) из перечня, формируя индивидуальную образовательную траекторию. По окончании базового уровня (3-й год) и продвинутого уровня (5-й год) обучающийся может защитить дипломный проект.

Педагогическая целесообразность. Обучение строится на практике и проектной деятельности: за время обучения выполняется более 50 проектов. Работа в малой группе (6–12 человек) позволяет индивидуализировать задания по сложности.

Адресат программы — подростки 11–17 лет. Для зачисления на 1-й год специальные знания не требуются. Обучающиеся, имеющие подготовку (в том числе выпускники Подготовительного факультета), по итогам собеседования и выполнения практического задания могут быть зачислены на следующий год обучения.

Объём и срок освоения — 5 лет, 675 академических часов: 135 ак. ч в год (15 ак. ч в месяц, как правило 4 ак. ч в неделю).

Уровни программы: стартовый — 1-й год (общий курс); базовый — 2–3-й годы; продвинутый — 4–5-й годы.

Форма обучения — очная, групповые занятия. Наполняемость группы — 6–12 человек. Язык обучения — русский.

1.2. Цель и задачи программы

Цель — развитие творческих способностей и формирование у подростков компетенций в области цифрового дизайна, компьютерной графики, 3D-моделирования и видеомонтажа через выполнение практических проектов.

Обучающие задачи: сформировать знания основ композиции, цветоведения, типографики; научить работать в растровых и векторных редакторах, программах 3D-моделирования, видеомонтажа и прототипирования интерфейсов; научить проектировать, выполнять и представлять проекты.

Развивающие задачи: развивать художественный вкус, пространственное мышление и воображение, самостоятельность, умение работать с информацией и документацией, навыки самоорганизации и командной работы.

Воспитательные задачи: воспитывать ответственное и этичное поведение в цифровой среде, уважение к авторскому праву и чужому труду, профессиональную культуру, интерес к творческим и IT-профессиям.

1.3. Учебный план

Структура программы

Годы обучения	Уровень	Содержание
1-й год	стартовый	Общий курс (135 ак. ч) — единый для Технического и Графического факультетов
2–3-й годы	базовый	Ежегодно один профильный модуль по выбору (по 135 ак. ч); в 3-й год — подготовка и защита дипломного проекта базового уровня (по желанию)
4–5-й годы	продвинутый	Ежегодно один профильный модуль по выбору (по 135 ак. ч); в 5-й год — итоговая аттестация: защита дипломного проекта

Профильные модули (2–5-й годы обучения):

– «Мастерская графического дизайна: от новичка до профи»
– «3D Мир: от моделирования до анимации»
– «Видеомагия: профессиональный видеомонтаж»
– «Веб-дизайнер: творчество в цифровом пространстве»

Модули изучаются в последовательности, определяемой по выбору обучающегося (родителей (законных представителей)) из числа модулей, по которым в ООО «НАИТ» сформированы группы; за 2–5-й годы осваиваются все четыре модуля. Каждый модуль изучается один раз.

В 3-м и 5-м годах обучения последний раздел модуля «Итоговый проект года и промежуточная аттестация» выполняется в форме дипломного проекта.

1-й год обучения. Общий курс (стартовый уровень)

№	Раздел, тема	Всего	Теория	Прак-тика	Формы аттестации (контроля)
1	Вводное занятие. Техника безопасности, правила поведения, организация рабочего места	2	1	1	Беседа, опрос
2	Старт в мире программирования с Python	28	8	20	Практическая работа
3	Захватывающее путешествие по миру веб-разработки: HTML, CSS, JavaScript	24	7	17	Практическая работа
4	Творческая мастерская: открытие мира компьютерной графики	24	7	17	Творческая работа
5	Кибер-дозор: патруль в мире цифровой безопасности	16	6	10	Тестирование, практическая работа
6	Мастер ПК: от компонентов до сборки	16	5	11	Практическая работа
7	Погружение в мир ИИ: от теории к практике	16	6	10	Мини-проект
8	Итоговый проект года и промежуточная аттестация	9	1	8	Защита проекта

№	Раздел, тема	Всего	Теория	Прак-тика	Формы аттестации (контроля)
	Итого	**135**	**41**	**94**	

Профильный модуль «Мастерская графического дизайна: от новичка до профи» (2–5-й годы обучения)

№	Раздел, тема	Всего	Теория	Прак-тика	Формы аттестации (контроля)
1	Вводное занятие. Техника безопасности, правила поведения, организация рабочего места	2	1	1	Беседа, опрос
2	Основы композиции и цветоведения	14	6	8	Творческая работа
3	Растровая графика: обработка и ретушь изображений	20	6	14	Практическая работа
4	Векторная графика: иллюстрация и логотип	20	6	14	Творческая работа
5	Типографика и вёрстка	16	5	11	Практическая работа
6	Фирменный стиль и брендинг	18	5	13	Мини-проект
7	Полиграфия: макеты для печати	14	4	10	Практическая работа
8	Анимированная графика	18	5	13	Мини-проект
9	Итоговый проект года и промежуточная аттестация	13	1	12	Защита проекта
	Итого	**135**	**39**	**96**	

Профильный модуль «3D Мир: от моделирования до анимации» (2–5-й годы обучения)

№	Раздел, тема	Всего	Теория	Прак-тика	Формы аттестации (контроля)
1	Вводное занятие. Техника безопасности, правила поведения, организация рабочего места	2	1	1	Беседа, опрос
2	Основы трёхмерной графики, интерфейс Blender	12	4	8	Практическая работа
3	Полигональное моделирование	24	6	18	Практическая работа
4	Материалы и текстурирование	16	5	11	Практическая работа
5	Освещение, камера, рендеринг	16	5	11	Практическая работа
6	Архитектурная визуализация и дизайн интерьера (SketchUp, 3ds Max или аналоги)	16	5	11	Мини-проект
7	Анимация: ключевые кадры, риггинг персонажа	22	6	16	Мини-проект
8	Композитинг и визуальные эффекты (Adobe After Effects или аналоги)	14	4	10	Практическая работа
9	Итоговый проект года и промежуточная аттестация	13	1	12	Защита проекта
	Итого	**135**	**37**	**98**	

Профильный модуль «Видеомагия: профессиональный видеомонтаж» (2–5-й годы обучения)

№	Раздел, тема	Всего	Теория	Прак-тика	Формы аттестации (контроля)
1	Вводное занятие. Техника безопасности, правила поведения, организация рабочего места	2	1	1	Беседа, опрос
2	Основы видео: форматы, кадр, план, драматургия ролика	12	5	7	Беседа, творческая работа
3	Съёмка: камера, свет, звук	14	4	10	Практическая работа
4	Монтаж: инструменты и приёмы	24	6	18	Практическая работа
5	Звук в видео	14	4	10	Практическая работа
6	Цветокоррекция	14	4	10	Практическая работа
7	Моушн-дизайн и визуальные эффекты	24	6	18	Мини-проект
8	Ролики для социальных сетей, экспорт и публикация, авторское право	18	5	13	Мини-проект
9	Итоговый проект года и промежуточная аттестация	13	1	12	Защита проекта
	Итого	**135**	**36**	**99**	

Профильный модуль «Веб-дизайнер: творчество в цифровом пространстве» (2–5-й годы обучения)

№	Раздел, тема	Всего	Теория	Прак-тика	Формы аттестации (контроля)
1	Вводное занятие. Техника безопасности, правила поведения, организация рабочего места	2	1	1	Беседа, опрос
2	Основы веб-дизайна и пользовательского опыта (UX)	14	6	8	Беседа, практическая работа
3	Работа в Figma (или аналогах): интерфейс, компоненты, стили	20	6	14	Практическая работа
4	Исследование пользователей, сценарии, прототипирование	18	6	12	Мини-проект
5	UI-дизайн: сетки, типографика, цвет, иконки	20	6	14	Практическая работа
6	Адаптивный дизайн	16	5	11	Практическая работа
7	Дизайн-системы и передача макета разработчику	14	4	10	Практическая работа
8	Сборка сайта на конструкторе и основы SEO	18	5	13	Мини-проект
9	Итоговый проект года и промежуточная аттестация	13	1	12	Защита проекта
	Итого	**135**	**40**	**95**	

1.4. Содержание программы

1-й год обучения. Общий курс (стартовый уровень)

1. Вводное занятие. Техника безопасности, правила поведения, организация рабочего места (2 ч)

Теория. Цели и задачи года обучения, правила поведения в кабинете и техника безопасности при работе с компьютером, электробезопасность, гимнастика для глаз и физкультминутки.

Практика. Настройка рабочего места и учётной записи, знакомство с программным обеспечением года обучения, входная диагностика.

2. Старт в мире программирования с Python (28 ч)

Теория. Понятие алгоритма и программы, среда разработки, переменные и типы данных, ввод и вывод, условия, циклы, функции, списки, черепашья графика.

Практика. Программы-калькуляторы, игра «Угадай число», викторина, рисунки и узоры средствами библиотеки turtle, мини-проект «Моя первая игра».

3. Захватывающее путешествие по миру веб-разработки: HTML, CSS, JavaScript (24 ч)

Теория. Как устроен сайт и браузер, структура HTML-документа, основные теги, каскадные таблицы стилей, блочная вёрстка, основы JavaScript и обработка событий.

Практика. Вёрстка страницы-визитки, оформление стилями, добавление интерактивных элементов (кнопка, галерея, форма), публикация учебной страницы.

4. Творческая мастерская: открытие мира компьютерной графики (24 ч)

Теория. Растровая и векторная графика, цветовые модели, слои, выделение, маски, кривые, основы композиции.

Практика. Коллаж и ретушь фотографии в растровом редакторе (Adobe Photoshop или аналоги: GIMP, Krita), логотип и иллюстрация в векторном редакторе (Adobe Illustrator или аналоги: Inkscape).

5. Кибер-дозор: патруль в мире цифровой безопасности (16 ч)

Теория. Как работает интернет, IP-адрес и доменные имена, основные угрозы (вредоносные программы, фишинг, социальная инженерия), цифровой след, защита персональных данных, правила общения в сети.

Практика. Распознавание фишинговых писем и ссылок, создание надёжных паролей и настройка двухфакторной аутентификации, настройка приватности учётных записей, памятка «Безопасный интернет».

6. Мастер ПК: от компонентов до сборки (16 ч)

Теория. Архитектура компьютера, назначение комплектующих (процессор, память, накопители, материнская плата, блок питания, видеокарта), совместимость, правила безопасной работы с оборудованием.

Практика. Разборка и сборка учебного системного блока под руководством педагога, подбор конфигурации под задачу, знакомство с BIOS/UEFI, установка программ.

7. Погружение в мир ИИ: от теории к практике (16 ч)

Теория. Что такое искусственный интеллект и машинное обучение, данные и обучение модели, классификация, нейросети в повседневной жизни, этика и безопасность использования нейросетей.

Практика. Обучение простой модели классификации на учебных данных, работа с генеративными нейросетями по правилам безопасности, мини-проект «ИИ-помощник».

8. Итоговый проект года и промежуточная аттестация (9 ч)

Теория. Этапы работы над проектом: идея, план, распределение времени, оформление результата, подготовка короткого выступления.

Практика. Выполнение индивидуального или группового проекта по материалу года, презентация и защита проекта, самооценка и взаимооценка.

Профильный модуль «Мастерская графического дизайна: от новичка до профи» (2–5-й годы обучения)

1. Вводное занятие. Техника безопасности, правила поведения, организация рабочего места (2 ч)

Теория. Цели и задачи года обучения, правила поведения в кабинете и техника безопасности при работе с компьютером, электробезопасность, гимнастика для глаз и физкультминутки.

Практика. Настройка рабочего места и учётной записи, знакомство с программным обеспечением года обучения, входная диагностика.

2. Основы композиции и цветоведения (14 ч)

Теория. Законы композиции, цветовой круг, гармонии цвета, психология цвета.

Практика. Композиционные этюды, цветовые палитры.

3. Растровая графика: обработка и ретушь изображений (20 ч)

Теория. Слои, маски, корректирующие слои, ретушь, фотомонтаж.

Практика. Ретушь портрета, фотоколлаж (Adobe Photoshop или GIMP, Krita).

4. Векторная графика: иллюстрация и логотип (20 ч)

Теория. Кривые Безье, контуры, работа с цветом и градиентами.

Практика. Иллюстрация и логотип (Adobe Illustrator, CorelDRAW или Inkscape).

5. Типографика и вёрстка (16 ч)

Теория. Шрифты и их классификация, интерлиньяж, модульные сетки.

Практика. Афиша, разворот журнала.

6. Фирменный стиль и брендинг (18 ч)

Теория. Элементы фирменного стиля, бренд-бук.

Практика. Фирменный стиль для учебного заказчика.

7. Полиграфия: макеты для печати (14 ч)

Теория. Форматы, вылеты, цветовые профили, подготовка к печати.

Практика. Макет визитки, буклета, плаката.

8. Анимированная графика (18 ч)

Теория. Принципы анимации, ключевые кадры, анимация в графических программах (Adobe Animate или аналоги).

Практика. Анимированный баннер, стикеры.

9. Итоговый проект года и промежуточная аттестация (13 ч)

Теория. Этапы работы над проектом: идея, план, распределение времени, оформление результата, подготовка короткого выступления.

Практика. Выполнение индивидуального или группового проекта по материалу года, презентация и защита проекта, самооценка и взаимооценка.

Профильный модуль «3D Мир: от моделирования до анимации» (2–5-й годы обучения)

1. Вводное занятие. Техника безопасности, правила поведения, организация рабочего места (2 ч)

Теория. Цели и задачи года обучения, правила поведения в кабинете и техника безопасности при работе с компьютером, электробезопасность, гимнастика для глаз и физкультминутки.

Практика. Настройка рабочего места и учётной записи, знакомство с программным обеспечением года обучения, входная диагностика.

2. Основы трёхмерной графики, интерфейс Blender (12 ч)

Теория. Трёхмерное пространство, интерфейс и навигация, примитивы.

Практика. Простая сцена из примитивов.

3. Полигональное моделирование (24 ч)

Теория. Вершины, рёбра, грани, модификаторы, топология.

Практика. Моделирование предметов и персонажа.

4. Материалы и текстурирование (16 ч)

Теория. Материалы, UV-развёртка, текстуры.

Практика. Текстурирование собственной модели.

5. Освещение, камера, рендеринг (16 ч)

Теория. Источники света, камера, движки рендеринга.

Практика. Предметная визуализация.

6. Архитектурная визуализация и дизайн интерьера (SketchUp, 3ds Max или аналоги) (16 ч)

Теория. Масштаб и размеры, моделирование помещений, мебели.

Практика. Проект комнаты или здания.

7. Анимация: ключевые кадры, риггинг персонажа (22 ч)

Теория. Ключевые кадры, кривые анимации, скелет и риггинг.

Практика. Анимация предмета и персонажа.

8. Композитинг и визуальные эффекты (Adobe After Effects или аналоги) (14 ч)

Теория. Совмещение 3D и видео, частицы, эффекты.

Практика. Короткий ролик с эффектами.

9. Итоговый проект года и промежуточная аттестация (13 ч)

Теория. Этапы работы над проектом: идея, план, распределение времени, оформление результата, подготовка короткого выступления.

Практика. Выполнение индивидуального или группового проекта по материалу года, презентация и защита проекта, самооценка и взаимооценка.

Профильный модуль «Видеомагия: профессиональный видеомонтаж» (2–5-й годы обучения)

1. Вводное занятие. Техника безопасности, правила поведения, организация рабочего места (2 ч)

Теория. Цели и задачи года обучения, правила поведения в кабинете и техника безопасности при работе с компьютером, электробезопасность, гимнастика для глаз и физкультминутки.

Практика. Настройка рабочего места и учётной записи, знакомство с программным обеспечением года обучения, входная диагностика.

2. Основы видео: форматы, кадр, план, драматургия ролика (12 ч)

Теория. Форматы и кодеки, виды планов, сценарий и раскадровка.

Практика. Сценарий и раскадровка короткого ролика.

3. Съёмка: камера, свет, звук (14 ч)

Теория. Экспозиция, композиция кадра, схемы освещения, запись звука.

Практика. Учебная съёмка.

4. Монтаж: инструменты и приёмы (24 ч)

Теория. Монтажные программы (Adobe Premiere Pro, Vegas или аналоги: DaVinci Resolve, Shotcut), склейки, переходы, ритм.

Практика. Монтаж ролика из отснятого материала.

5. Звук в видео (14 ч)

Теория. Звуковые дорожки, шумоподавление, музыка и закадровый голос.

Практика. Звуковое оформление ролика.

6. Цветокоррекция (14 ч)

Теория. Баланс белого, коррекция и стилизация цвета.

Практика. Цветокоррекция учебного ролика.

7. Моушн-дизайн и визуальные эффекты (24 ч)

Теория. Анимация текста и графики, маски, трекинг (Adobe After Effects или аналоги).

Практика. Заставка, титры, эффекты.

8. Ролики для социальных сетей, экспорт и публикация, авторское право (18 ч)

Теория. Форматы площадок, настройки экспорта, использование чужих материалов и авторское право.

Практика. Серия коротких роликов.

9. Итоговый проект года и промежуточная аттестация (13 ч)

Теория. Этапы работы над проектом: идея, план, распределение времени, оформление результата, подготовка короткого выступления.

Практика. Выполнение индивидуального или группового проекта по материалу года, презентация и защита проекта, самооценка и взаимооценка.

Профильный модуль «Веб-дизайнер: творчество в цифровом пространстве» (2–5-й годы обучения)

1. Вводное занятие. Техника безопасности, правила поведения, организация рабочего места (2 ч)

Теория. Цели и задачи года обучения, правила поведения в кабинете и техника безопасности при работе с компьютером, электробезопасность, гимнастика для глаз и физкультминутки.

Практика. Настройка рабочего места и учётной записи, знакомство с программным обеспечением года обучения, входная диагностика.

2. Основы веб-дизайна и пользовательского опыта (UX) (14 ч)

Теория. Задачи веб-дизайна, пользовательский опыт, анализ сайтов.

Практика. Анализ сайтов и составление требований.

3. Работа в Figma (или аналогах): интерфейс, компоненты, стили (20 ч)

Теория. Фреймы, автолэйаут, компоненты и стили.

Практика. Макет экрана приложения.

4. Исследование пользователей, сценарии, прототипирование (18 ч)

Теория. Целевая аудитория, пользовательские сценарии, карта сайта, прототипы.

Практика. Интерактивный прототип.

5. UI-дизайн: сетки, типографика, цвет, иконки (20 ч)

Теория. Модульные сетки, иерархия, контраст, иконки.

Практика. Дизайн главной страницы сайта.

6. Адаптивный дизайн (16 ч)

Теория. Контрольные точки, мобильные версии, доступность.

Практика. Адаптация макета под разные устройства.

7. Дизайн-системы и передача макета разработчику (14 ч)

Теория. Дизайн-система, UI-кит, спецификации.

Практика. UI-кит проекта.

8. Сборка сайта на конструкторе и основы SEO (18 ч)

Теория. Конструкторы сайтов, основы поисковой оптимизации.

Практика. Публикация сайта на конструкторе.

9. Итоговый проект года и промежуточная аттестация (13 ч)

Теория. Этапы работы над проектом: идея, план, распределение времени, оформление результата, подготовка короткого выступления.

Практика. Выполнение индивидуального или группового проекта по материалу года, презентация и защита проекта, самооценка и взаимооценка.

1.5. Планируемые результаты

По окончании стартового уровня (1-й год) обучающийся: знает основные направления IT и дизайна; пишет простые программы на Python; верстает простую веб-страницу; создаёт растровое и векторное изображение; знает основные угрозы в сети и способы защиты; понимает устройство компьютера; понимает принципы работы искусственного интеллекта; выполняет и защищает проект.

По окончании базового уровня (3-й год) обучающийся: владеет инструментами двух профильных модулей на уровне самостоятельного выполнения типовых задач; выполняет законченные дизайнерские работы: иллюстрации, макеты, 3D-сцены, ролики; планирует проект и доводит его до результата; при желании защищает дипломный проект базового уровня.

По окончании продвинутого уровня (5-й год) обучающийся: владеет инструментами четырёх профильных модулей; выполняет комплексные проекты (фирменный стиль, 3D-анимация, видеоролик, дизайн сайта), формирует портфолио; защищает дипломный проект; ориентируется в профессиях отрасли.

Метапредметные результаты: умение ставить задачу и планировать её решение, искать и анализировать информацию, работать с технической документацией, работать в команде, представлять результаты работы.

Личностные результаты: устойчивый интерес к дизайну и цифровому творчеству, ответственное и этичное поведение в цифровой среде, уважение к авторскому праву, готовность к осознанному выбору профессии.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Показатель	Значение
Начало учебного года	1 сентября (при зачислении в течение года — с даты приказа о зачислении)
Окончание учебного года	31 мая
Количество учебных месяцев	9
Объём в месяц	15 ак. ч
Объём в год	135 ак. ч
Годы обучения	5 (1-й — общий курс, 2–5-й — профильные модули)
Режим занятий	по расписанию группы, 1–2 занятия в неделю
Нерабочие праздничные дни	занятия не проводятся, годовой объём сохраняется за счёт переноса занятий
Входная диагностика	сентябрь (первые занятия года)
Промежуточная аттестация	май, защита проекта года

Месяц	Сен	Окт	Ноя	Дек	Янв	Фев	Мар	Апр	Май	Итого
Ак. часов	15	15	15	15	15	15	15	15	15	135

Защита дипломного проекта базового уровня (по желанию) — май 3-го года обучения. Итоговая аттестация — май 5-го года обучения, защита дипломного проекта.

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение. Занятия проводятся в учебных кабинетах по адресам мест осуществления образовательной деятельности, указанным в реестре лицензий и на официальном сайте ООО «НАИТ». Кабинет оснащается: компьютерами или ноутбуками по числу обучающихся в группе и рабочим местом педагога, проектором или интерактивной панелью, акустической системой, доступом к сети «Интернет» с контентной

фильтрацией в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2010 № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»; для модуля «Видеомагия» — камера или смартфон со штативом, осветительное оборудование, микрофон; графические планшеты (при наличии).

Программное обеспечение: растровые и векторные графические редакторы (Adobe Photoshop, Illustrator, Animate, CorelDRAW или аналоги: GIMP, Krita, Inkscape), Blender, SketchUp или аналоги, программы видеомонтажа и композитинга (Adobe Premiere Pro, After Effects, Vegas или аналоги: DaVinci Resolve, Shotcut), Figma или аналоги, конструкторы сайтов, а также программное обеспечение общего курса (Python, редактор кода, браузер). При недоступности отдельных программ используются аналоги со сходными функциями, преимущественно отечественные или свободно распространяемые.

Кадровое обеспечение. Программу реализуют педагоги дополнительного образования (преподаватели), имеющие высшее или среднее профессиональное образование, соответствующее профилю программы, и отвечающие требованиям профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (приказ Минтруда России от 22.09.2021 № 652н). К реализации программы могут привлекаться специалисты-практики в области информационных технологий и дизайна.

Санитарно-гигиенические условия. Продолжительность академического часа — 45 минут, между академическими часами — перерыв не менее 10 минут. Работа за компьютером чередуется с другими видами деятельности; продолжительность использования электронных средств обучения на занятии не превышает норм, установленных санитарными правилами; на каждом занятии проводятся гимнастика для глаз и физкультминутка.

2.3. Формы аттестации и контроля

Входная диагностика проводится в начале каждого года обучения в форме беседы и практического задания и служит для выбора темпа и уровня заданий.

Текущий контроль проводится педагогом в течение года по каждому разделу: наблюдение, практическая работа, мини-проект, тестирование, творческая работа. Результаты используются для корректировки обучения и обратной связи обучающимся и родителям (законным представителям) и в журнал не выставляются.

Промежуточная аттестация проводится по итогам каждого года обучения в мае в форме защиты проекта. Результат — «зачтено» или «не зачтено».

Аттестация по завершении базового уровня (по желанию обучающегося и родителей (законных представителей)) проводится в мае 3-го года обучения в форме защиты дипломного проекта.

Итоговая аттестация проводится по окончании 5-го года обучения в форме защиты дипломного проекта перед комиссией из педагогов ООО «НАИТ». Результат — «зачтено» или «не зачтено».

Документы об обучении. Обучающемуся, освоившему программу и прошедшему итоговую аттестацию, бесплатно выдаётся сертификат об обучении по образцу, установленному ООО «НАИТ». По желанию заказчика вместо сертификата выдаётся диплом: уровня «Базовый» — после 3 лет обучения (405 ак. ч) и защиты дипломного проекта, уровня «Продвинутый» — после 5 лет обучения (675 ак. ч) и защиты дипломного проекта; стоимость диплома указана в договоре-оферте. Документы об обучении не являются документами о квалификации. Обучающемуся, освоившему часть программы или отчисленному досрочно, по запросу выдаётся справка об обучении.

2.4. Оценочные материалы

Проект (работа) оценивается педагогом по пяти критериям, каждый от 0 до 2 баллов:

Критерий	0 / 1 / 2 балла
Соответствие теме и замыслу	не соответствует / частично / полностью

Критерий	0 / 1 / 2 балла
Техническое исполнение (работоспособность, качество)	не работает / работает с ошибками / работает корректно
Применение изученного материала	не применён / применён частично / применён полно и уместно
Самостоятельность и творческий подход	работа выполнена педагогом / с существенной помощью / самостоятельно, есть авторские решения
Представление и защита	не может рассказать о работе / рассказывает с подсказками / уверенно объясняет решения и отвечает на вопросы

Сумма 8–10 баллов — высокий уровень освоения, 5–7 баллов — средний уровень, 0–4 балла — низкий уровень. «Зачтено» ставится при сумме 5 баллов и более. При результате «не зачтено» обучающемуся предоставляется возможность доработать проект и повторно представить его в течение 30 дней.

Дипломный проект оценивается по тем же критериям с дополнительными требованиями: проект выполняется не менее чем за 2 месяца, имеет пояснительную записку (описание цели, этапов и использованных инструментов) и публичную защиту продолжительностью 5–10 минут с ответами на вопросы комиссии. Дипломный проект продвинутого уровня должен объединять материал не менее чем двух профильных модулей.

Примерные задания для промежуточной аттестации по каждому году (модулю) определяются темой итогового проекта раздела учебного плана «Итоговый проект года и промежуточная аттестация»; тему обучающийся выбирает из предложенных педагогом или предлагает сам.

2.5. Методические материалы

Методы обучения: объяснительно-иллюстративный, репродуктивный (выполнение по образцу), частично-поисковый, проектный, метод кейсов, исследовательский.

Формы занятий: комбинированное занятие, практикум, мастер-класс, игра, мини-проект, творческая мастерская, выставка, просмотр работ, защита проекта.

Педагогические технологии: проектное обучение, технология творческих мастерских, технология портфолио, информационно-коммуникационные технологии, технология развития критического мышления, здоровьесберегающие технологии.

Структура типового занятия: организационный момент и постановка цели; актуализация знаний; изучение нового материала с демонстрацией; практическая работа (основная часть занятия); физкультминутка и гимнастика для глаз; подведение итогов и рефлексия.

Дидактические материалы: презентации и видеоуроки по темам, пошаговые инструкции и памятки, шаблоны и заготовки проектов, банк практических заданий разного уровня сложности, примеры работ обучающихся.

Воспитательная составляющая. В ходе реализации программы формируются ответственное и безопасное поведение в цифровой среде, уважение к чужому труду и авторским правам, навыки командной работы, интерес к профессиям в сфере информационных технологий и дизайна. Проводятся беседы о профессиях, конкурсы и выставки проектов, открытые занятия для родителей.

2.6. Список литературы и информационных ресурсов

Нормативные документы

– Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

- Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
- СП 2.4.2.4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Литература для педагога и обучающихся

- Иттен И. Искусство цвета. — М.: Д. Аронов.
- Лаптон Э., Филлипс Дж. К. Графический дизайн. Базовые концепции. — СПб.: Питер.
- Круг С. Не заставляйте меня думать. — М.: Эксмо.
- Мёрч У. В мгновение ока. Взгляд на кинемонтаж.
- Дакетт Дж. HTML и CSS. Разработка и дизайн веб-сайтов. — М.: Эксмо.

Информационные ресурсы

- Руководство пользователя Blender — https://docs.blender.org/manual/ru/
- Справочник веб-технологий MDN — https://developer.mozilla.org/ru/
- Документация языка Python — https://docs.python.org/3/