

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Лапин Вячеслав Александрович
Должность: Директор
Дата подписания: 29.09.2024 13:41:38
Уникальный программный ключ:
df48b51be157e2f6cf8adf83bc04ff59a6aeacac

ТЕХНИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ
УГМК



Негосударственное частное образовательное учреждение высшего образования
«Технический университет УГМК»
(НЧОУ ВО «ТУ УГМК»)

УТВЕРЖДАЮ
Директор НЧОУ ВО «ТУ УГМК»



В.А. Лапин
(инициалы, фамилия)

« 1 » сентября

2024 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая ПРОГРАММА

«Цифровое искусство на графическом планшете»

(наименование программы)

Направленность: информатика и вычислительная техника

Возраст обучающихся: 10-16 лет

Срок реализации: 8 месяцев

Автор-разработчик:
Астафьева Александра Алексеевна

Верхняя Пышма, 2024 год

Оглавление

1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ.....	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи общеразвивающей программы	4
1.3 Содержание общеразвивающей программы	5
1.4 Содержание учебного плана.....	7
1.5 Планируемые результаты	10
1.6 Календарный учебный график	10
2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ	14
2.1 Условия реализации программы	14
2.2 Форма аттестации/контроля и оценочные материалы	14
3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	15

1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Направленность общеобразовательной программы:

В современном мире компьютер используется в самых разных областях и каждому необходимо постоянно повышать уровень компьютерной грамотности. Технологии не стоят на месте и прогресс заставляет человечество двигаться в ногу со временем. Курс рисования на графическом планшете способствует формированию инструментальной и функциональной грамотности, а также развитию таких качеств как креативное и логическое мышление, интуиция, организованность, гибкость и т.д.

Дополнительная образовательная программа имеет техническую направленность так как включает в себя освоение информационных технологий позволяющих развивать интерес детей к созданию цифровой живописи, иллюстрации и анимации на графических планшетах. Содержание и материал программы не требует предварительной подготовки и соответствует начальному уровню сложности, но предусматривает отбор учеников по возрасту.

Актуальность общеобразовательной программы

На протяжении всего существования человечества люди хранили и передавали информацию из поколения в поколение, это всегда было и будет актуальным. У каждого временного периода были свои способы и традиции для того, чтобы увековечить значимое событие. Так, например, у людей в каменном веке развитие речи шло в ногу с развитием мышления. Изначально они общались с помощью языка жестов и звуковых образов, которые стали подспорьем для появления речи. Неандертальцы также положили начало живописи, они создали наскальные рисунки, через которые могли общаться и выстраивать отношения. Сегодня же компьютер является средством, которое позволяет хранить, обрабатывать, создавать и передавать данные. Курс по созданию диджитал-арта на графическом планшете позволит детям познакомиться с редакторами, которыми пользуются профессиональные художники, а также поработать в них и создать свою авторскую новогоднюю открытку.

Адресат: учащиеся средних школ возраста от 10 до 16 лет включительно.

Режим занятий: Занятия проходят 1 раз в неделю. Дети занимаются в классе с учителем, самостоятельно работая за компьютером (непрерывно — не более 20 минут).

Объем: 2 академических часа (1 академический час — 45 минут). Занятие разделено перерывом, который длится 10 минут.

Форма обучения:

- Игровая, задачная и проектная.
- Обучение от общего к частному.
- Поощрение вопросов и свободных высказываний по теме.
- Уважение и внимание к каждому ученику.
- Создание мотивационной среды обучения.

- Создание условий для дискуссий и развития мышления учеников при достижении учебных целей вместо простого одностороннего объяснения темы преподавателем.

Основные формы работы — индивидуальная, групповая и фронтальная. Печатные материалы не предусмотрены.

Занятия проводятся в группах не больше 15 человек и индивидуально. Язык обучения-русский

1.2. Цель и задачи общеразвивающей программы

Цель:

Познакомить учащихся с растровой графикой, научить создавать иллюстрации и анимации с нуля в графическом редакторе Krita.

Задачи:

- Обучающие

1. Познакомить с таким направлением компьютерной графики, как анимация и растровая иллюстрация.

2. Познакомить с возможностями графического редактора Krita.

3. Сформировать навык использования графического редактора для решения творческой задачи.

4. Сформировать навык разработки графической анимации и иллюстрации от идеи до результата.

5. Сформировать навык использования основных законов колористики, композиции и перспективы в работе над иллюстрацией.

6. Сформировать навык исследования различных источников информации для погружения в тему перед работой над анимацией и иллюстрацией.

7. Сформировать навык разработки собственной иллюстрации с исследованием и использованием накопленного в конкретной области опыта.

8. Сформировать навык проектной работы (от постановки цели и задач до презентации результата).

- Развивающие

1. Формировать и развивать наглядно-образное и критическое мышление.

2. Формировать навык публичных выступлений и презентаций.

3. Развивать память, внимание, воображение и речь.

4. Развивать насмотренность и восприимчивость к эстетике в иллюстрации.

5. Совершенствовать диалогическую речь: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл заданий, задавать вопросы, отвечать на них.

- Воспитательные

1. Воспитывать умение сотрудничать со сверстниками и умение подчинять свои интересы определенным правилам.

2. Формировать культуру взаимодействия с чужой работой и авторским правом.

1.3 Содержание общеразвивающей программы

Учебно-тематический план

Наименование раздела		Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
Модуль 1. Растровый рисунок		30	15	15	
1.1	Введение в растровую графику	2	1	1	Задание в растровом редакторе
1.2	Светотень. Основы работы с цветом.	2	1	1	Задание в растровом редакторе
1.3	Основы композиции. Динамика и статика в композиции.	2	1	1	Задание в растровом редакторе
1.4	Основы перспективы. Создание пейзажа	2	1	1	Задание в растровом редакторе
1.5	Творческий урок. Рисуем сказочный пейзаж. Ч.1.	2	1	1	Задание в растровом редакторе
1.6	Творческий урок. Рисуем сказочный пейзаж. Ч.2.	2	1	1	Задание в растровом редакторе
1.7	Основы работы с текстом	2	1	1	Задание в растровом редакторе
1.8	Основы стилизации	2	1	1	Задание в растровом редакторе
1.9	Основы создания персонажа. Пропорции и позы.	2	1	1	Задание в растровом редакторе

1.10	Эмоции и мимика	2	1	1	Задание в растровом редакторе
1.11	Создание авторского персонажа	2	1	1	Задание в растровом редакторе
1.12	Творческий урок. Основы создания авторской новогодней открытки. Разработка идеи.	2	1	1	Задание в растровом редакторе
1.13	Творческий урок. Создание авторской новогодней открытки. Разработка эскиза.	2	1	1	Задание в растровом редакторе
1.14	Творческий урок. Создание авторской новогодней открытки. Работа с цветом.	2	1	1	Задание в растровом редакторе
1.15	Творческий урок. Создание авторской новогодней открытки. Проработка деталей.	2	1	1	Задание в растровом редакторе
Модуль 2. Растровая анимация и мультипликация		34	17	17	
2.1	Введение в анимацию.	2	1	1	Задание в растровом редакторе
2.2	Основы анимации.	2	1	1	Задание в растровом редакторе
2.3	Ассеты в анимации.	2	1	1	Задание в растровом редакторе
2.4	Движение в анимации.	2	1	1	Задание в растровом редакторе
2.5	Слои анимации.	2	1	1	Задание в растровом редакторе
2.6	Введение в мультипликацию.	2	1	1	Задание в растровом редакторе
2.7	Основы мультипликации.	2	1	1	Задание в растровом редакторе
2.8	Творческий урок. Разработка сценария бедующего мультфильма.	2	1	1	Задание в растровом редакторе
2.9	Творческий урок. Мультипликация в графическом редакторе Krita.	2	1	1	Задание в растровом редакторе
2.10	Творческий урок. Раскадровка и аниматика.	2	1	1	Задание в растровом редакторе

2.11	Творческий урок. Работа над кадрами. Ч.1.	2	1	1	Задание в растровом редакторе
2.12	Творческий урок. Работа над кадрами. Ч.2.	2	1	1	Задание в растровом редакторе
2.13	Творческий урок. Работа над кадрами. Ч.3.	2	1	1	Задание в растровом редакторе
2.14	Творческий урок. Работа над кадрами. Ч.4.	2	1	1	Задание в растровом редакторе
2.15	Творческий урок. Работа над кадрами. Ч.5.	2	1	1	Задание в растровом редакторе
2.16	Творческий урок. Работа с цветом.	2	1	1	Задание в растровом редакторе
2.17	Творческий урок, презентация мультфильма.	2	1	1	Задание в растровом редакторе
Итого		64	32	32	

1.4 Содержание учебного плана

Модуль 1. Растровый рисунок (30часов)

1.1. Введение в растровую графику

Теория (1 час): Понятия «растровая графика», «рисунок», «набросок». Знакомство с интерфейсом и инструментами редактора Krita.

Практика (1 час): Выполнение задания. Создание абстрактного изображения для визитки.

1.2. Светотень. Основы работы с цветом

Теория (1 час): Понятия «светотень», «цвет», «контрастные цвета», «цветовой круг», «теплая и холодная гамма».

Практика (1 час): Выполнение заданий. Детализация изображения и придание объема. Рисуем фрукты. Знакомство с работой со слоями.

1.3. Основы композиции. Динамика и статика в композиции.

Теория (1 час): Понятия «композиция», «виды композиции» (размер, форма, текстура, цвет), «Динамика» и «Статика».

Практика (1 час): Игра на воображение и ассоциации (Имадженариум). Выполнение задания, нарисовать динамичную и статичную композицию с применением одного из способов выделения композиционного центра.

1.4. Основы перспективы. Создание пейзажа

Теория (1 час): Понятия «перспектива», «линия горизонта», «точка схода». Повторение основ создания растрового рисунка. Фильтры и эффекты в растровом редакторе.

Практика (1 час): Выполнение творческой работы на тему пейзаж в растровом редакторе Krita.

1.5. Творческий урок. Рисуем сказочный пейзаж.

Теория (1 час): Разбор ошибок, ответы на вопросы.

Практика (1 час): Выполнение творческой работы на тему пейзаж в растровом редакторе Krita.

1.6. Творческий урок. Рисуем сказочный пейзаж.

Теория (1 час): Разбор ошибок, ответы на вопросы.

Практика (1 час): Выполнение творческой работы на тему пейзаж в растровом редакторе Krita.

1.7. Основы работы с текстом.

Теория (1 час): Понятия «шрифт», «роль текста и шрифта в графике», «типы шрифтов».

Практика (1 час): Выполнение творческой работы, разработка авторской буквы (первой буквы имени).

1.8. Основы стилизации

Теория (1 час): Понятия «стилизация», «виды стилизации», «приемы стилизации».

Практика (1 час): Выполнение творческой работы, стилизация животного на выбор.

1.9. Основы создания персонажа. Пропорции и позы.

Теория (1 час): Понятие «образ», «характер персонажа», «отличие персонажа от героя», «пропорции», «соотношение пропорций».

Практика (1 час): упражнение по одушевлению предмета, придание эмоций простыми линиями (создание смайликов) не менее 5 шт.

1.10. Эмоции и мимика

Теория (1 час): Понятия «эмоции», «мимика», «отличие эмоций от мимики», «приемы передачи эмоций».

Практика (1 час): Выполнение творческой работы по созданию портрета персонажа с более детальной прорисовкой эмоций.

1.11. Создание авторского персонажа

Теория (1 час): Понятие «фигура и ее характер», приемы передачи характера и эмоционального состояния персонажа, через позу и пропорции.

Практика (1 час): Упражнение по созданию наброска фигуры будущего персонажа по заданным параметрам характера, с помощью направляющей линии.

1.12. Творческий урок. Создание авторской новогодней открытки. Разработка идеи.

Теория (1 час): Повторение понятий и особенностей создания персонажа, продумывание позы, фигуры, внешнего вида (одежды) в соответствии с выбранным образом и характером персонажа.

Практика (1 час): Создание персонажа.

1.13. Творческий урок. Создание авторской новогодней открытки. Разработка эскиза

Теория (1 час): Обсуждение идеи, продумывание деталей, постановка задач и требований, которым должна отвечать новогодняя открытка.

Практика (1 час): создание набросков, отбор лучшего варианта и проработка детализации, создание черно белого эскиза.

1.14. Творческий урок. Создание авторской новогодней открытки. Работа с цветом.

Теория (1 час): Разбор примеров чужих работ, проведение анализа, поиск ошибок на наглядном примере.

Практика (1 час): Продумывание цветового решения, определение источника цвета, разработка эскиза в цвете.

1.15. Творческий урок. Создание авторской новогодней открытки. Проработка деталей.

Теория (1 час): Работа над ошибками в эскизе, консультация.

Практика (1 час): Заключительный этап, отрисовка предметов, прорабатывание деталей.

Модуль 2. Растровая анимация и мультипликация (34 часов)

2.1. Введение в анимацию.

Теория (1 час): Понятия «анимация», «виды анимации», «история анимации». Актуальные сферы применения анимации. Обзор возможностей редактора Krita.

Практика (1 час): Выполнение заданий в растровом редакторе Krita по созданию простой анимации с бегающим ползунком.

2.2. Основы анимации.

Теория (1 час): Понятия «Кадровая анимация». Сферы применения анимации. Знакомство с координатами и кривыми редактора Krita.

Практика (1 час): Выполнение заданий в растровом редакторе Krita по созданию простой анимации с бегающим ползунком.

2.3. Ассеты в анимации.

Теория (1 час): Понятие «Ассеты». Область применения ассетов. Приёмы создания анимации с помощью ассетов.

Практика (1 час): Выполнение творческой работы по созданию анимации с применением ассетов.

2.4. Движение в анимации.

Теория (1 час): Понятия «Кадр и его значение в анимации», «движение в анимации». Создание многокадровой анимации.

Практика (1 час): Выполнение творческой работы по созданию многокадровой анимации с движением.

2.5. Слои анимации.

Теория (1 час): Понятия «Многослойная анимация», «Цикл». Область применения многослойной анимации.

Практика (1 час): Выполнение творческого задания по созданию цикличной многослойной анимации.

2.6. Введение в мультипликацию.

Теория (1 час): Понятия «мультипликация», «виды мультипликации».

Практика (1 час): Выполнение творческого задания по созданию покадровой анимации, движущегося персонажа

2.7. Основы мультипликации.

Теория (1 час): Понятие «ключевой кадр», «временная шкала», «опорная точка». Роль ключевого кадра в мультипликации.

Практика (1 час): Выполнение творческой работы по созданию нескольких ключевых кадров нескольких прыгающих мячиков.

2.8. Творческий урок. Разработка сценария будущего мультфильма.

Теория (1 час): Понятие «Сценарий и его составляющие». Сюжет и его персонажи. Начало (экспозиция, завязка), середина (развитие действия, кульминация), логическое завершение (развязка). Неизменные составные части сценария: монолог, диалог, ремарка.

Практика (1 час): Выполнение творческой работы по разработке сценария.

2.9. Творческий урок. Мультипликация в графическом редакторе Krita.

Теория (1 час): Понятия «главная сцена» «персонаж», «главный герой». Просмотр примеров выполненных творческих работ.

Практика (1 час): Выполнение творческого задания по созданию эскиза главной сцены для будущего мини-мультфильма.

2.10. Творческий урок. Раскадровка и аниматика.

Теория (1 час): Понятия «раскадровка» и «аниматика». Основы и задачи раскадровки.

Практика (1 час): Выполнение творческого задания по раскадровке сценария будущего мультфильма в графике.

2.11. Творческий урок. Работа над кадрами. Ч.1.

Теория (1 час): Основы создания кадра с нуля. Повторение основ простой анимации.

Практика (1 час): Работа над ключевым кадром 1.

2.12. Творческий урок. Работа над кадрами. Ч.2.

Теория (1 час): Повторение основ по работе с многокадровой анимацией в графическом редакторе Krita в форме индивидуальной викторины.

Практика (1 час): Работа над ключевым кадром 2.

2.13. Творческий урок. Работа над кадрами. Ч.3.

Теория (1 час): Повторение основ по созданию многослойной анимации в форме групповой викторины.

Практика (1 час): Работа над ключевым кадром 3.

2.14. Творческий урок. Работа над кадрами. Ч.4.

Теория (1 час): Анализ ключевых кадров, разбор ошибок.

Практика (1 час): Работа над ошибками ключевых кадров.

2.15. Творческий урок. Работа над кадрами. Ч.5.

Теория (1 час): Повторение основ по созданию сценария, викторина.

Практика (1 час): Работа над ключевыми кадрами 1,2,3. Внесение необходимых изменений в сюжет.

2.16. Творческий урок. Работа с цветом.

Теория (1 час): Повторение понятий «Цвет», «контрастные цвета», «цветовой круг», «теплая и холодная гамма». Значение цвета в анимации.

Практика (1 час): Работа над цветовым заполнением кадров будущего мини-мультфильма.

2.17. Творческий урок. Презентация мультфильма.

Теория (1 час): Повторение понятий анимации и мультипликации. Викторина по анимации и мультипликации, графическому редактору Krita и его инструментам.

Практика (1 час): Завершение и презентация проекта.

1.5 Планируемые результаты

-Метапредметные результаты:

1. Умение самостоятельно работать в графических редакторах и разбираться в их функционале;
2. Умение работать над целями и задачами, соблюдая ограничения, основанные на авторских правах;
3. Умение презентовать свою работу;
4. Умение работать в коллективе и быть его частью.

-Личностные результаты:

1. Формирование личной мотивации обучения и приобретения новых знаний, умений и навыков;
2. Коммуникабельность и умение находить общий язык со сверстниками, а также способность справляться со спорными ситуациями и извлекать из них пользу;
3. Умение быстро приспосабливаться к работе с новыми технологиями.

-Предметные результаты:

1. Знание актуальных направлений графических иллюстраций и анимаций, отслеживание современных трендов;
2. Знание функционала графического редактора Krita;
3. Знание различных форматов растровых иллюстраций и анимаций;
4. Знание и применение законов композиции, перспективы, колористики;
5. Желание и умение создавать творческие проекты, привлекающие внимание зрителя;
6. Умение принимать критику и трезво оценивать ситуацию, а также способность дорабатывать проекты уделяя внимание индивидуальным требованиям заказчика;

1.6 Календарный учебный график

Количество учебных недель по программе – 32 недели

Количество учебных дней – 32 дня

№п/п	Неделя	Форма занятия	Всего часов	Название темы	Место проведения	Форма контроля
Модуль 1. Растровый рисунок						
1.1	1	Беседа, демонстрация, творческая практическая работа.	2	Введение в растровую графику	Аудитория ТУ УГМК	Творческое упражнение в редакторе Krita.
1.2	2	Беседа, объяснение, демонстрация,	2	Светотень. Основы работы с цветом.	Аудитория ТУ УГМК	Практическое упражнение в

		практическая работа.				редакторе Krita.
1.3	3	Беседа, демонстрация, объяснение, рефлексия, творческая практическая работа.	2	Основы композиции. Динамика и статика в композиции.	Аудитория ТУ УГМК	Устный опрос, упражнение в редакторе Krita.
1.4	4	Беседа, демонстрация, творческая работа.	2	Основы перспективы. Создание пейзажа.	Аудитория ТУ УГМК	Наблюдение, анализ, творческая работа и ее презентация.
1.5	5	Беседа, дискуссия, творческое задание.	2	Творческий урок. Рисуем сказочный пейзаж. Ч.1.	Аудитория ТУ УГМК	Викторина, наблюдение.
1.6	6	Дискуссия анализ, творческая работа.	2	Творческий урок. Рисуем сказочный пейзаж. Ч.2.	Аудитория ТУ УГМК	Наблюдение, презентация творческой работы.
1.7	7	Беседа, демонстрация, объяснение, практическая работа.	2	Основы работы с текстом.	Аудитория ТУ УГМК	Практическое задание.
1.8	8	Беседа, демонстрация, объяснение, творческая практическая работа.	2	Основы стилизации.	Аудитория ТУ УГМК	Творческая практическая работа.
1.9	9	Демонстрация, дискуссия, рефлексия, творческое задание.	2	Основы создания персонажа. Пропорции и позы.	Аудитория ТУ УГМК	Викторина, творческое задание.
1.10	10	Демонстрация, беседа, объяснение, Творческое задание.	2	Эмоции и мимика.	Аудитория ТУ УГМК	Творческое задание.
1.11	11	Демонстрация, беседа, объяснение, Творческое задание.	2	Создание авторского персонажа.	Аудитория ТУ УГМК	Творческое задание.
1.12	12	Демонстрация, беседа, объяснение,	2	Творческий урок. Основы создания авторской новогодней	Аудитория ТУ УГМК	Наблюдение, презентация, наброски

		Творческое задание.		открытки. Разработка идеи.		новогодней открытки.
1.13	13	Демонстрация, беседа, объяснение, Творческое задание.	2	Творческий урок. Основы создания авторской новогодней открытки. Разработка эскиза.	Аудитория ТУ УГМК	Наблюдение, презентация, эскиз новогодней открытки.
1.14	14	Демонстрация, беседа, объяснение, Творческое задание.	2	Творческий урок. Основы создания авторской новогодней открытки. Работа с цветом.	Аудитория ТУ УГМК	Наблюдение, презентация, выполнение творческой работы в цвете.
1.15	15	Демонстрация, беседа, объяснение, Творческое задание.	2	Творческий урок. Основы создания авторской новогодней открытки. Проработка деталей.	Аудитория ТУ УГМК	Наблюдение, презентация, эскиз новогодней открытки.
Модуль 2. Растровая анимация и мультипликация.						
2.1	16	Демонстрация, беседа, объяснение. Практическое задание.	2	Введение в анимацию.	Аудитория ТУ УГМК	Наблюдение, викторина по пройденному модулю. Практическое задание.
2.2	17	Беседа, демонстрация, объяснение, Практическое задание.	2	Основы анимации.	Аудитория ТУ УГМК	Практическое задание.
2.3	18	Беседа, демонстрация, объяснение, Практическое задание.	2	Ассеты в анимации.	Аудитория ТУ УГМК	Практическое задание.
2.4	19	Беседа, демонстрация, объяснение, Творческое задание.	2	Движение в анимации.	Аудитория ТУ УГМК	Творческое задание.
2.5	20	Беседа, демонстрация, объяснение, Практическое задание.	2	Слои анимации.	Аудитория ТУ УГМК	Опрос, практическое задание.
2.6	21	Беседа, демонстрация, объяснение,	2	Введение в мультипликацию.	Аудитория ТУ УГМК	Викторина, практическое задание.

		Практическое задание.				
2.7	22	Беседа, демонстрация, объяснение, Творческое задание.	2	Основы мультипликации.	Аудитория ТУ УГМК	Творческое задание, демонстрация результатов работы.
2.8	23	Беседа, демонстрация, объяснение, творческое задание.	2	Творческий урок. Разработка сценария будущего мультфильма.	Аудитория ТУ УГМК	Творческое задание, сценарий и сюжет.
2.9	24	Беседа, демонстрация, объяснение, Практическое задание.	2	Творческий урок. Мультипликация в графическом редакторе Krita.	Аудитория ТУ УГМК	Наблюдение, Практическое задание.
2.10	25	Беседа, демонстрация, объяснение, творческая работа.	2	Творческий урок. Раскадровка и аниматика.	Аудитория ТУ УГМК	Творческая работа: раскадровка сценария.
2.11	26	Беседа, демонстрация, объяснение, творческая работа.	2	Творческий урок. Работа над кадрами. Ч.1.	Аудитория ТУ УГМК	Творческая работа.
2.12	27	Беседа, демонстрация, объяснение, творческая работа.	2	Творческий урок. Работа над кадрами. Ч.2.	Аудитория ТУ УГМК	Творческая работа.
2.13	28	Беседа, демонстрация, объяснение, творческая работа.	2	Творческий урок. Работа над кадрами. Ч.3.	Аудитория ТУ УГМК	Творческая работа.
2.14	29	Беседа, демонстрация, объяснение, творческая работа.	2	Творческий урок. Работа над кадрами. Ч.4.	Аудитория ТУ УГМК	Творческая работа.
2.15	30	Беседа, демонстрация, объяснение, творческая работа.	2	Творческий урок. Работа над кадрами. Ч.5.	Аудитория ТУ УГМК	Творческая работа.
2.16	31	Беседа, демонстрация, объяснение, творческая работа.	2	Творческий урок. Работа с цветом	Аудитория ТУ УГМК	Творческая работа.

2.17	32	Беседа, объяснение, демонстрация результатов работы.	2	Творческий урок. Презентация мультфильма.	Аудитория ТУ УГМК	Опрос, презентация, мини проект.
------	----	--	---	---	-------------------	----------------------------------

2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1 Организационно-педагогические условия реализации Программы

Материально-технические условия реализации

- учебный кабинет с местами для 12 учеников;
- компьютеры для учеников (1 ученик — 1 компьютер) и компьютер для учителя;
- графический планшет для ученика;
- проектор, подключенный к компьютеру для учителя, выводящий изображение на экран;
- распечатанный список логинов и паролей учеников для доступа на платформу;
- платформа «Алгоритмика», Яндекс Браузер последней версии обновления;
- сервисы и программы, открываются или скачиваются из Интернета;
- доска или флипчарт, мел или маркер.

Учебно-методическое и информационное обеспечение Программы:

- поурочные методические рекомендации к занятиям;
- тематические презентации;
- задания на платформе;
- бонусные задания на платформе;
- программы и цифровые сервисы, в которых ученики будут создавать проекты.

Кадровое обеспечение: Педагогическая деятельность осуществляется лицами, имеющими среднее профессиональное или высшее образование (в том числе по направлениям, соответствующим направлению программы) и отвечающим квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональных стандартах.

2.2 Форма аттестации/контроля и оценочные материалы

Текущий контроль сформированности результатов освоения программы осуществляется с помощью нескольких инструментов на нескольких уровнях:

- **На каждом занятии:** комплексно по активности на занятии и выполнению обязательного задания;
- **В конце каждого модуля:** проведение презентации творческой работы модуля и их оценка достижений на занятиях.

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета в устной форме в виде собеседования. Результаты определяются отметками «зачтено», «не зачтено». Итоговая аттестация не проводится.

Критерии оценки уровня освоения программы.

– Минимальный уровень – соответствует оценке «удовлетворительно» и обязательный для всех слушателей по завершении освоения программы обучения.

– Базовый уровень – соответствует оценке «хорошо» и характеризуется превышением минимальных характеристик сформированности компетенции.

– Повышенный уровень – соответствует оценке «отлично» и характеризуется максимально возможной выраженностью компетенции, важен как качественный ориентир для самосовершенствования.

Оценка «зачтено» соответствует одному из уровней сформированности компетенций: минимальный, базовый, повышенный.

Оценки «неудовлетворительно» и «не зачтено» ставятся обучающемуся, имеющему существенные пробелы в знании основного материала по программе, а также допустившему принципиальные ошибки при изложении материала.

3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бенуа А. История живописи всех времён и народов. — М.: Нева, 2004. — Т. 2. — 512 с.
2. Черневич Е. В. Русский графический дизайн. 1880—1917 / Е. В. Черневич. — Москва: ТОО «Внешсигма», 1997. — 160 с. — Текст: непосредственный.
2. Руденко Т. Ю. Понятие графический дизайн / Т. Ю. Руденко. - Текст: непосредственный // Вестник Московского университета МВД России. - 2010. - № 8. - С. 154-159.
3. Основы графического дизайна: учеб.-метод. пособие / А. В. Манторова – Пермь: Пермский государственный национальный исследовательский университет, 2021. - 89 с. - Текст: электронный // ЭБС Пермский государственный национальный исследовательский университет: [сайт]. — URL: <http://www.psu.ru/files/docs/science/books/uchebnie-posobiya/mantorova-osnovy-graficheskogo-dizajna.pdf> (дата обращения: 10.04.2024).
4. Дубовиченко С. Б. Графические редакторы и вьюверы: учебное пособие по информатике для вузов / С. Б. Дубовиченко. — Алматы: Казахско-Американский Университет, 2003. — 158 с. — Текст: непосредственный.
5. Бухвостов В. О. В поисках оптимального графического редактора / В. О. Бухвостов, А. А. Козлов, О. Д. Ноздря, А. В. Батищев. - Текст: непосредственный // Территория науки. - 2017. - № 2. - С. 91-97.