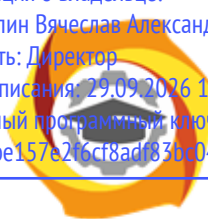


Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Лапин Вячеслав Александрович
Должность: Директор
Дата подписания: 29.09.2026 13:21:52
Уникальный программный ключ:
df48b51be157e2f6cf8adf83bc04ff59abacacac



ТЕХНИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ
УГМК



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

УТВЕРЖДАЮ
Директор НЧОУ ВО «ТУ УГМК»

(подпись) В.А. Лапин
(инициалы, фамилия)
« 1 » сентября 2022 г.


Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая ПРОГРАММА

«Графический дизайн»

(наименование программы)

Направленность: информатика и вычислительная техника

Возраст обучающихся: 13-16 лет

Срок реализации: 8 месяцев

Автор-разработчик:
Попова Светлана Борисовна

Верхняя Пышма, 2022 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	12
2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ	15
2.1 Условия реализации программы	15
2.2 Форма аттестации/контроля и оценочные материалы	15
3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	16

1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Направленность общеобразовательной программы:

Данная дополнительная образовательная программа имеет техническую направленность, которая заключается в развитии интереса детей младшего подросткового возраста к технологиям взаимодействия с графической информацией и популяризации графического дизайна.

Курс способствует формированию знаний по основам графического дизайна, развитию инструментальной и функциональной грамотности и овладению навыками, связанными с компетенцией взаимодействия с окружающими и собой.

Курс не требует предварительной подготовки, но предусматривает отбор учеников по возрасту. Программа курса составлена с учётом актуальных трендов сферы графического дизайна и задач национального проекта «Образование».

Актуальность общеобразовательной программы

В настоящее время основное образование переживает масштабную цифровую трансформацию под влиянием непрерывного развития информационных технологий. Одним из вызовов образования является сокращение неравенства между пассивными (выполняющими рутинные операции) и активными (ведущими продуктивную и творческую работу) пользователями. В связи с этим в обучении современных школьников должно быть место не только для изучения базового инструментария ПК, но и создания собственного цифрового контента. Чем раньше ученик начнёт овладевать этими навыками, тем больший запас знаний он получит к моменту выбора основного рода деятельности.

Кроме того, сегодня компьютер — это проводник в мир интересных и творческих направлений XXI века. Одно из таких направлений — графический дизайн, — способно ответить на актуальные вызовы и мотивировать школьников создавать собственный творческий продукт.

Первой уникальной особенностью курса «Графический дизайн» является развитие навыков работы с графической информацией через их использование в актуальных направлениях дизайна. По мере обучения каждый ученик попробует себя в роли иллюстратора, ретушера, 3D-художника, верстальщика, бренд-менеджера и аниматора. Учащиеся узнают, что графические дизайнеры используют ПК не только для выполнения базовых задач (плакаты, буклеты, визитки и др.), но и для разработки комплексных многоуровневых решений (инфографики, фирменных стилей, айдентики и др.). Запрос на последние особенно высок, т. к. в эпоху постоянного роста потребления цифрового контента бренды стремятся не просто к привлечению внимания клиентов, но и к его удержанию и управлению им. Такие умения взаимодействовать с различными видами графической информации и работать над разноплановыми проектами пригодятся ребёнку в будущем, даже если его карьерный путь не будет связан с дизайном.

Вторая уникальная особенность курса заключается в использовании сюжетной линии, отвечающей возрастным особенностям младших подростков.

По сюжету ученик оказывается в творческом сообществе ребят, увлекающихся дизайном. Персонажи разделяют желание подростка найти себя и выделиться среди сверстников и транслируют здоровый способ сделать это: обрести интересное хобби и совершенствоваться в нём. На роль такого «модного» хобби отлично подходит графический дизайн

Адресат: учащиеся средних школ возраста от 13 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).

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. Форма обучения- очная.

1.2. Цель и задачи общеразвивающей программы

Цель: изучить технологии работы с графической информацией и использовать их в работе с современными областями графического дизайна.

Задачи:

- Обучающие
 1. Познакомить с основными направлениями графического дизайна: растровая и векторная иллюстрация, коллажирование, ретушь, 3D-моделирование, инфографика, айдентика и др.
 2. Познакомить с возможностями различных графических редакторов: GIMP, Tinkercad, Inkscape, Scribus, Wick.
 3. Сформировать навык использования графического редактора для решения творческой задачи.
 4. Сформировать навык разработки дизайна по предложенному кейсу.
 5. Сформировать навык использования основных законов колористики, композиции и перспективы в работе над дизайном.
 6. Сформировать навык исследования различных источников информации для погружения в тему перед работой над дизайном.
 7. Сформировать навык разработки собственного дизайна 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 дизайне.
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

№ п/п	Наименование раздела/темы	Количество часов			Форма аттестации (контроля)
		всего	теория	практика	
Модуль 1. Растровый рисунок		8	4	4	
1	Введение в графический дизайн	2	1	1	Задания на платформе и в растровом редакторе
2	Светотень. Основы работы с цветом	2	1	1	Задания на платформе и в растровом редакторе
3	Основы композиции и перспективы	2	1	1	Задания на платформе и в растровом редакторе
4	Творческий урок. Рисуем космос	2	1	1	Задания на платформе и в растровом редакторе
Модуль 2. Коллажирование		6	3	3	
5	Введение в коллажирование	2	1	1	Задания на платформе и в растровом редакторе
6	Паттерн — коммерческий коллаж	2	1	1	Задания на платформе и в растровом редакторе
7	Творческий урок. Создаём постер	2	1	1	Задания на платформе и в растровом редакторе
Модуль 3. Ретушь		4	2	2	
8	Введение в ретушь	2	1	1	Задания на платформе и в растровом редакторе
9	Творческий урок. Погружаемся в фэнтези	2	1	1	Задания на платформе и в растровом редакторе
Модуль 4. 3D-моделирование		10	5	5	
10	Введение в 3D-моделирование	2	1	1	Задания на платформе и в среде Tinkercad
11	Моделирование из основных форм	2	1	1	Задания на платформе и в среде Tinkercad
12	Моделирование с использованием отверстий	2	1	1	Задания на платформе и в среде Tinkercad
13	Творческий урок. Игровой ландшафт. Ч.1	2	1	1	Задания на платформе и в среде Tinkercad

14	Творческий урок. Игровой ландшафт. Ч.2	2	1	1	Задания на платформе и в среде Tinkercad
Модуль 5. Книжная вёрстка		4	2	2	
15	Введение в книжную вёрстку	2	1	1	Задания на платформе и в редакторе
16	Творческий урок. Буклет	2	1	1	Задания на платформе и в редакторе
Модуль 6. Векторная иллюстрация		4	2	2	
17	Введение в векторную иллюстрацию	2	1	1	Задания на платформе и в векторном редакторе
18	Кривые. Композиция и баланс	2	1	1	Задания на платформе и в векторном редакторе
19	Творческий урок. Визитка	2	1	1	Задания на платформе и в векторном редакторе
Модуль 7. Инфографика		4	2	2	
20	Введение в инфографику	2	1	1	Задания на платформе и в векторном редакторе
21	Творческий урок. А знаете ли вы, что?	2	1	1	Задания на платформе и в векторном редакторе
Модуль 8. Айдентика		4	2	2	
22	Введение в айдентику	2	1	1	Задания на платформе и в векторном редакторе
23	Творческий урок. Мой ресторан	2	1	1	Задания на платформе и в векторном редакторе
Модуль 9. Персонаж и гуманизация		4	2	2	
24	Введение в создание персонажей	2	1	1	Задания на платформе и в векторном редакторе
25	Мимика персонажа	2	1	1	Задания на платформе и в векторном редакторе
26	Пропорции и позы	2	1	1	Задания на платформе и в векторном редакторе
27	Творческий урок. Герой моего мультфильма	2	1	1	Задания на платформе и в векторном редакторе
Модуль 10. Покадровая анимация		4	2	2	
28	Введение в создание анимации	2	1	1	Задания на платформе и в редакторе
29	Приёмы создания анимации	2	1	1	Задания на платформе и в редакторе
30	Творческий урок	2	1	1	Задания на платформе и в редакторе
31	Творческий урок	2	1	1	Задания на платформе и в редакторе
Выпускной		2	1	1	

32	Выпускной	2	1	1	Задания на платформе и в редакторе
Всего часов:		64	32	32	

1.4 Содержание учебного плана

Модуль 1. Растровая иллюстрация (8 часов)

1.1. Введение в графический дизайн

Теория (1 час): Понятия «графический дизайн», «рисунок», «набросок». Знакомство с редактором GIMP.

Практика (1 час): Выполнение заданий на платформе и в растровом редакторе GIMP по созданию растровых рисунков.

1.2. Светотень. Основы работы с цветом

Теория (1 час): Понятия «светотень», «цвет», «контрастные цвета». Знакомство с работой со слоями.

Практика (1 час): Выполнение заданий на платформе и в растровом редакторе GIMP по созданию растровых рисунков.

1.3. Основы композиции и перспективы

Теория (1 час): Понятия «композиция», «перспектива». Приёмы создания рисунков в GIMP с помощью слоёв.

Практика (1 час): Выполнение заданий на платформе и в растровом редакторе GIMP по созданию растровых рисунков.

1.4. Творческий урок. Рисуем космос

Теория (1 час): Повторение основ создания растрового рисунка в форме викторины. Фильтры и эффекты в растровом редакторе GIMP. Упрощённый алгоритм работы над проектом.

Практика (1 час): Выполнение творческой работы на тему космоса в растровом редакторе GIMP.

Модуль 2. Коллажирование (6 часов)

2.1. Введение в коллажирование

Теория (1 час): Понятие «коллаж». История создания коллажей. Инструменты и приёмы создания коллажей в GIMP.

Практика (1 час): Выполнение заданий на платформе и в растровом редакторе GIMP по созданию коллажей.

2.2. Паттерн — коммерческий коллаж

Теория (1 час): Понятие «паттерн». Применение паттернов в коммерческих заказах. Инструменты и приёмы создания паттернов в GIMP.

Практика (1 час): Выполнение заданий на платформе и в растровом редакторе GIMP по созданию и наложению паттернов.

2.3. Творческий урок. Создаём постер

Теория (1 час): Понятие «постер». Актуальные примеры постеров. Приёмы создания постеров в GIMP.

Практика (1 час): Выполнение творческой работы по созданию постера в растровом редакторе GIMP.

Модуль 3. Ретушь (4 часа)

3.1. Введение в ретушь

Теория (1 час): Понятие «ретушь». История появления ретуши. Актуальные тренды и приёмы ретуши фотографий в GIMP.

Практика (1 час): Выполнение заданий на платформе и в растровом редакторе GIMP по ретуши фотографий.

3.2. Творческий урок. Погружаемся в фэнтези

Теория (1 час): Повторение основ ретуши фотографий в форме викторины. Приёмы художественной ретуши в сочетании с коллажированием. Упрощённый алгоритм работы над проектом.

Практика (1 час): Выполнение творческой работы по созданию коллажа на тему фэнтези в растровом редакторе GIMP.

Модуль 4. 3D-моделирование (10 часов)

4.1. Введение в 3D-моделирование

Теория (1 час): Понятия «модель», «3D-модель», «3D-моделирование», виды на 3D-модель. Актуальные сферы применения 3D-моделирования. Обзор возможностей среды Tinkercad.

Практика (1 час): Выполнение заданий на платформе и в среде проектирования Tinkercad по созданию 3D-моделей.

4.2. Моделирование из основных форм

Теория (1 час): Понятие «основная форма». Приёмы создания 3D-моделей. Создание 3D-моделей в среде Tinkercad.

Практика (1 час): Выполнение заданий на платформе и в среде проектирования Tinkercad по созданию 3D-моделей.

4.3. Моделирование с использованием отверстий

Теория (1 час): Понятие «отверстие». Приёмы создания 3D-моделей. Создание 3D-моделей в среде Tinkercad.

Практика (1 час): Выполнение заданий на платформе и в среде проектирования Tinkercad по созданию 3D-моделей.

4.4. Творческий урок. Игровой ландшафт. Ч.1

Теория (1 час): Повторение основ работы с 3D-моделями в форме викторины. Приёмы создания ландшафта в среде Tinkercad. Планирование и начало работы над проектом.

Практика (1 час): Выполнение творческой работы по созданию игрового ландшафта в среде проектирования Tinkercad.

4.5. Творческий урок. Игровой ландшафт. Ч.2

Теория (1 час): Приёмы создания ландшафта в среде Tinkercad. Завершение работы над проектом. Презентация проекта.

Практика (1 час): Выполнение творческой работы по созданию игрового ландшафта в среде проектирования Tinkercad.

Модуль 5. Книжная вёрстка (4 часа)

5.1. Введение в книжную вёрстку

Теория (1 час): Понятия «вёрстка», «эргономические требования». Актуальные сферы применения книжной вёрстки. Приёмы оформления разворота. Обзор возможностей редактора Scribus.

Практика (1 час): Выполнение заданий на платформе и в редакторе книжной вёрстки Scribus по оформлению разворота.

5.2. Творческий урок. Буклет

Теория (1 час): Повторение основ книжной вёрстки в форме викторины. Приёмы оформления актуальных видов печатной продукции в Scribus.

Практика (1 час): Выполнение творческой работы по оформлению тематического буклета в Scribus.

Модуль 6. Векторная иллюстрация (6 часов)

6.1. Введение в векторную иллюстрацию

Теория (1 час): Понятия «векторное изображение», «кривые». Актуальные сферы применения векторной графики. Приёмы создания векторного изображения. Обзор возможностей редактора Inkscape.

Практика (1 час): Выполнение заданий на платформе и в редакторе векторной графики Inkscape по созданию векторных изображений.

6.2. Кривые. Композиции и баланс

Теория (1 час): Понятия «кривые», «композиция», «баланс» в векторном рисунке. Приёмы создания векторного изображения в редакторе Inkscape.

Практика (1 час): Выполнение заданий на платформе и в редакторе векторной графики Inkscape по созданию векторных изображений.

6.3. Творческий урок. Визитка

Теория (1 час): Повторение основ создания векторных изображений в форме викторины. Планирование и алгоритм работы над собственным проектом.

Практика (1 час): Выполнение творческой работы по созданию визитки в векторном редакторе Inkscape.

Модуль 7. Инфографика (4 часа)

7.1. Введение в инфографику

Теория (1 час): Понятие «инфографика». Актуальные сферы применения инфографики. Приёмы создания плакатов с инфографикой в редакторе Inkscape.

Практика (1 час): Выполнение заданий на платформе и в редакторе векторной графики Inkscape по созданию инфографики.

7.2. Творческий урок. А знаете ли вы, что?

Теория (1 час): Повторение основ создания инфографики в форме викторины. Работа над собственным проектом.

Практика (1 час): Выполнение творческой работы по созданию инфографики в векторном редакторе Inkscape.

Модуль 8. Айдентика (4 часа)

8.1. Введение в айдентiku

Теория (1 час): Понятия «айдентика», «бренд», «фирменный стиль».

Актуальные сферы применения айдентики. Приёмы оформления айдентики бренда в редакторе Inkscape.

Практика (1 час): Выполнение заданий на платформе и в редакторе векторной графики Inkscape по созданию айдентики.

8.2. Творческий урок. Мой ресторан

Теория (1 час): Повторение основ работы с айдентикой в форме викторины. Работа над собственным проектом.

Практика (1 час): Выполнение творческой работы по созданию айдентики ресторана в векторном редакторе Inkscape.

Модуль 9. Персонаж и гуманизация (8 часов)

9.1. Введение в создание персонажей

Теория (1 час): Понятия «персонаж», «маскот». Актуальные сферы применения персонажей. Приёмы создания персонажей в редакторе Inkscape.

Практика (1 час): Выполнение заданий на платформе и в редакторе векторной графики Inkscape по созданию персонажей.

9.2. Мимика персонажа

Теория (1 час): Понятия «мимика», «эмоция», «настроение». Приёмы создания персонажей в редакторе Inkscape.

Практика (1 час): Выполнение заданий на платформе и в редакторе векторной графики Inkscape по созданию персонажей.

9.3. Пропорции и позы

Теория (1 час): Понятия «позы», «пропорции» (человека). Приёмы создания персонажей в редакторе Inkscape.

Практика (1 час): Выполнение заданий на платформе и в редакторе векторной графики Inkscape по созданию персонажей.

9.4. Творческий урок. Герой моего мультфильма

Теория (1 час): Повторение пройденного материала в форме викторины. Планирование и работа над проектом.

Практика (1 час): Выполнение творческой работы по созданию персонажа в векторном редакторе Inkscape.

Модуль 10. Простейшая покадровая анимация (8 часов)

10.1. Введение в анимацию

Теория (1 час): Понятия «анимация», «2D и 3D-анимация». История анимации. Обзор возможностей редактора Wick.

Практика (1 час): Выполнение заданий на платформе и в редакторе Wick по созданию 2D-анимации.

10.2. Приёмы создания анимации

Теория (1 час): Приёмы создания анимации в редакторе Wick.

Практика (1 час): Выполнение заданий на платформе и в редакторе Wick по созданию 2D-анимации.

10.3. Творческий урок. Создаём мультфильм. Ч.1

Теория (1 час): Повторение основ создания анимации в форме викторины. Планирование и работа над проектом.

Практика (1 час): Выполнение творческой работы по созданию анимации в редакторе Wick.

10.4. Творческий урок. Создаём мультфильм. Ч.2

Теория (1 час): Завершение и презентация проекта.

Практика (1 час): Выполнение творческой работы по созданию анимации в редакторе Wick.

Выпускной (2 часа)

Теория (1 час): Викторина по материалам курса. Командный квиз по графическому дизайну. Презентация проектов.

Практика (1 час): Выполнение творческого задания.

1.5 Планируемые результаты

Планируемый результат	Способ достижения	Критерий достижения образовательного результата
Личностные результаты обучения		
Освоение социальной роли учащегося и формирование личностного смысла учения.	Демонстрация связи между способностью выполнить интересную задачу и наличием/отсутствием соответствующих знаний.	За отведённое время ученик пытается справиться с базовой задачей и разнообразить решение собственными деталями.
Развитие навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками и умения находить выход из спорных ситуаций.	Представление графического дизайна как сферы, в которой актуальны навыки работы в команде.	Ученик не боится просить помощи и сам пытается помогать одноклассникам и учителю.
Овладение навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире.	Обсуждение актуальных направлений и трендов графического дизайна, демонстрирующих необходимость не только овладения предметными навыками, но и умения непрерывно учиться.	Работа над проектом начинается с исследования предложенной темы и изучения теоретической справки на платформе. Вопросы, задаваемые учителю, конкретны.

Способность быть частью профессионального сообщества.	Мотивация изучать работы коллег, делиться собственной работой и воспринимать обратную связь по ней в сообществе.	Ученик выкладывает работы в профессиональное интернет-сообщество и адекватно воспринимает реакцию сообщества на неё.
Метапредметные навыки		
Умение выделять интересные для себя направления творчества. Готовность самостоятельно работать в редакторах и разбираться в новом функционале.	При изучении новой темы учитель показывает интересные и перспективные направления, выходящие за рамки темы.	Ученик проявляет интерес к предметной области и пытается дополнять базовые задания собственными идеями.
Умение работать над задачей, осознавая ограничения, связанные с авторским правом.	Презентация своих проектов. Учитель и другие ученики дают обратную связь, учитель также даёт советы, каким образом лучше это делать.	Ученик старается быть понятным аудитории и заинтересовать её выполненной работой.
Предметные навыки		
Знание актуальных направлений графического дизайна и соответствующего программного обеспечения.	Непрерывное знакомство с графическим дизайном и его трендами, обсуждение реализации тематических заданий в графических редакторах.	Ученик устойчиво ориентируется в направлениях графического дизайна, преимуществах и недостатках различных редакторов.
Знакомство с функционалом различных графических редакторов.	Выполнение учебных проектов в редакторах по плану, предложенному учителем.	Ученик умеет подбирать подходящие инструменты редактора для решения поставленной задачи.
Знание различных форматов графических файлов и их особенностей.	Обсуждение назначений различных графических форматов и демонстрация сохранения результата работы в разных форматах.	Ученик умеет сохранить результат работы по предъявленным требованиям.
Применение общих законов колористики, композиции и перспективы в работе над дизайном.	Обсуждение этих законов и демонстрация их использования в учебных проектах.	Ученик проявляет устойчивый интерес к эстетике в дизайне и стремится сделать свою работу красиво.
Способность и желание создавать творческие проекты, привлекающие внимание зрителей.	Представление графического дизайна как сферы, способной управлять вниманием. Обсуждение реальных работ дизайнеров и их влияния на аудиторию.	Ученик проявляет устойчивое желание выполнить оригинальный проект с использованием озвученных учителем приёмов. При презентации проекта ученик акцентирует

		внимание на его особенностях.
Умение дорабатывать творческий проект по полученной обратной связи.	Учитель создаёт комфортную атмосферу и организует постоянный взаимовыгодный обмен обратной связью по итогам работы.	Ученик проявляет инициативу и запрашивает обратную связь. По отзывам, которые кажутся ему референтными, дорабатывает проект.

В течение курса ученики создадут не менее 10 творческих проектов.

1.6 Календарный учебный график

Количество учебных недель по программе – 32 недели

Количество учебных дней – 32 дня

Форма занятий интерактивная, включает в себя объяснение, практическую работу, творческое задание, демонстрацию результатов работы, рефлекссию.

№п/п	Неделя	Форма занятия	Всего часов	Название темы	Место проведения	Форма контроля
1	1	интерактивная	2	Введение в графический дизайн	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в растровом редакторе
2	2	интерактивная	2	Светотень. Основы работы с цветом	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в растровом редакторе
3	3	интерактивная	2	Основы композиции и перспективы	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в растровом редакторе
4	4	интерактивная	2	Творческий урок. Рисуем космос	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в растровом редакторе
5	5	интерактивная	2	Введение в коллажирование	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в растровом редакторе
6	6	интерактивная	2	Паттерн — коммерческий коллаж	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в растровом редакторе
7	7	интерактивная	2	Творческий урок. Создаём постер	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в растровом редакторе

8	8	интерактивная	2	Введение в ретушь	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в растровом редакторе
9	9	интерактивная	2	Творческий урок. Погружаемся в фэнтези	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в растровом редакторе
10	10	интерактивная	2	Введение в 3D-моделирование	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в среде Tinkercad
11	11	интерактивная	2	Моделирование из основных форм	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в среде Tinkercad
12	12	интерактивная	2	Моделирование с использованием отверстий	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в среде Tinkercad
13	13	интерактивная	2	Творческий урок. Игровой ландшафт. Ч.1	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в среде Tinkercad
14	14	интерактивная	2	Творческий урок. Игровой ландшафт. Ч.2	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в среде Tinkercad
15	15	интерактивная	2	Введение в книжную верстку	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в редакторе
16	16	интерактивная	2	Творческий урок. Буклет	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в редакторе
17	17	интерактивная	2	Введение в векторную иллюстрацию	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в векторном редакторе
18	18	интерактивная	2	Кривые. Композиция и баланс	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в векторном редакторе
19	19	интерактивная	2	Творческий урок. Визитка	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в векторном редакторе
20	20	интерактивная	2	Введение в инфографику	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в векторном редакторе

21	21	интерактивная	2	Творческий урок. А знаете ли вы что?	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в векторном редакторе
22	22	интерактивная	2	Введение в айдентику	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в векторном редакторе
23	23	интерактивная	2	Творческий урок. Мой ресторан	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в векторном редакторе
24	24	интерактивная	2	Введение в создание персонажей	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в векторном редакторе
25	25	интерактивная	2	Мимика персонажа	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в векторном редакторе
26	26	интерактивная	2	Пропорции и позы	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в векторном редакторе
27	27	интерактивная	2	Творческий урок. Герой моего мультфильма	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в векторном редакторе
28	28	интерактивная	2	Введение в создание анимации	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в векторном редакторе
29	29	интерактивная	2	Приёмы создания анимации	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в векторном редакторе
30	30	интерактивная	2	Творческий урок	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в векторном редакторе
31	31	интерактивная	2	Творческий урок	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в векторном редакторе
32	32	интерактивная	2	Выпускной	Аудитория ТУ УГМК	Задания на платформе и в браузере
Всего часов:					64	

2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1 Условия реализации программы

Материально-технические условия реализации программы:

- помещение (предпочтительно изолированное);
- качественное освещение и возможность проветривания;
- санузел поблизости от аудитории;
- 15 рабочих мест: стол, стул, розетка;
- компьютеры на каждое рабочее место;
- проектор;
- Интернет (не менее 15 Мбит/сек);
- магнитно-маркерная доска или флипчарт;
- черный маркер для учителя — 2 штуки;
- цветные маркеры (желательно) — красный, зелёный, синий;
- пульт для переключения слайдов (желательно);
- в конце курса диплом (вручается ученику на выпускном);
- логины и пароли учеников для входа на платформу.

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.

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы:

- поурочные методические рекомендации к занятиям;
- тематические презентации;
- растровый редактор GIMP 2.8.22.;
- векторный редактор InkScape;
- онлайн-сервис TinkerCad (нужна регистрация);
- редактор книжной вёрстки Scribus;
- онлайн-сервис Wick (регистрация не нужна);
- задания, теория и сообщество для публикации проектов на платформе «Алгоритмика».

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, выполнению обязательного и дополнительных заданий и ведении портфолио в «Зале славы»;
- **в конце каждого модуля:** проведение презентации (по желанию) финальных проектов модуля и их оценка, суммарная оценка достижений на занятиях модуля.

Для промежуточного контроля сформированности результатов освоения программы с помощью выполнения заданий на платформе используются следующие механики:

- классический тест (выбор одного или нескольких правильных ответов),
- заполнение пропусков,
- классификация,
- сопоставление,
- сортировка,
- публикуемое на платформе портфолио.

Оценка результатов, достигаемых на курсе, происходит в течение всего обучения и завершается на выпускном уроке:

- Преподаватель оценивает выполнение теоретических и практических заданий, а также учитывает успеваемость в течение всего курса.
- Преподаватель оценивает работу ученика над проектом (идея, процесс работы над идеей, публикация результата сообществу, восприятие обратной связи).

Уровни освоения программы:

- высокий — все проекты выполнены самостоятельно, ребёнок представлял результаты перед группой и воспринимал обратную связь;
- средний — все проекты выполнены с небольшой поддержкой учителя; ребёнок с помощью учителя представил результат перед группой;
- низкий — выполнено не менее 50% проектов, помощь учителя оказывалась на всех этапах выполнения проекта.

3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Иттен И. Искусство цвета. — М.: Издатель Д. Аронов, 2004. — 96 с.
2. Ли, Стэн. Как рисовать супергероев: эксклюзивное руководство по рисованию / Стэн Ли; [пер. с англ. А. Захарова]. — М.: Издательство «Э», 2016. — 224 с.
3. Иоханнес Иттен. Искусство формы. — М.: Издатель Д. Аронов, 2019. — 136 с.
4. Гордеева Е.С., Свердловская А.М., Сухина А.Г. Основы Дизайна и Графики. — М.: Физтехшкола, 2015. — 129 с.
5. Озерова М. О детском рисовании. — М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2017. — 320 с.
6. Д. Шервин Креативная мастерская: 80 творческих задач дизайнера / Пер. с англ. С. Силинский. — СПб.: Питер, 2013. — 240 с.: ил.
7. Гордеева Е.С., Свердловская А.М. Основы Дизайна и живописи. — М.: Юниум, 2015. — 146 с.