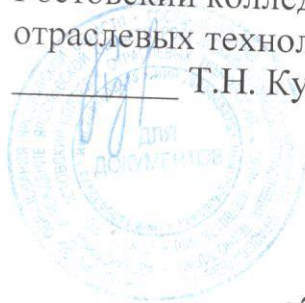


Министерство образования Ярославской области
Государственное профессиональное образовательное
автономное учреждение Ярославской области
Ростовский колледж отраслевых технологий

Центр цифрового образования детей «IT-куб»

УТВЕРЖДАЮ:
Директор ГПОАУ ЯО
Ростовский колледж
отраслевых технологий
_____ Т.Н. Кудрявцева



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа технической
направленности**

**«Основы графического дизайна, анимации и
МОНТАЖАВИДЕО»**

Направленность: техническая Уровень
программы: стартовый Срок реализации: 1 год (144
часа) Возраст детей: 12-14 лет

2024 год

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.....	8
3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	10
4. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.....	18
5. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	22
6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	23

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Сегодня графический дизайнер — одна из наиболее востребованных и интересных профессий. Такие специалисты востребованы в IT-компаниях, дизайн-студиях, рекламных и диджитал-агентствах, издательствах, в государственных компаниях и частных фирмах.

Изучение основ графического дизайна позволяет школьникам получить базовые навыки для создания графических продуктов, анимационных и видео презентаций, что в дальнейшем позволит наиболее выгодно и профессионально представлять свои проекты. Программа разработана на основе:

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2020);

- Паспорта национального проекта «Образование» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16);

- Государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (Утверждена Постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (ред. от 22.02.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»;

- Методических рекомендаций по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» (утверждены письмом Министерства просвещения Российской Федерации от 10 ноября 2021 г. № ТВ-1984/04);

- Рекомендаций Министерства просвещения Российской Федерации по реализации дополнительной общеобразовательной программы по направлению «Программирование роботов» с использованием оборудования Центра цифрового образования детей «IT-куб»;

- Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденным приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196;

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

- Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

- Распоряжения Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

- Распоряжения Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

- Приказа Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

Направленность программы: техническая

Уровень: стартовый.

Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность.

Графический дизайн в настоящее время становится все более широким направлением деятельности, объединяющим сложные, многоуровневые предметы визуальной реальности с принципами и методами различных профессиональных дисциплин. Кроме визуального образа, текста, пространства графический дизайн осваивает такие реальности, как движение, время, интерактивность и оперирует все более разнообразными средствами экономических, маркетинговых и культурных коммуникаций. Но прежде всего, для продуктивной работы графический дизайнер должен уметь нестандартно мыслить, находить оригинальные решения и затем уже искать необходимые

средства, чтобы воплотить эти решения в жизни человека. Человек, занимающийся графическим дизайном, развивает креативное мышление.

Отличительные особенности программы

В процессе освоения общеобразовательной программы технической направленности, учащиеся знакомятся со средой графического дизайна, получают навыки и умения в новой, актуальной на сегодняшний день практической деятельности, отсутствующей в базовой средней школе.

Поэтапный процесс освоения знаний дает возможность ориентироваться в дизайнерской среде. Владение приемами создания продукта, удовлетворяет любознательность и обыденные практические потребности учащихся. Процесс подготовки учащихся дает знания, умения и навыки в актуальной на сегодняшний день в практической области, отсутствующей в школе.

Цель программы: изучение основ создания графического дизайна анимации и монтажа видео.

Задачи

Обучающие:

- познакомить с правилами безопасного пользования цифровыми инструментами и компьютерным оборудованием, организации рабочего места;
- познакомить с инструментами создания графического продукта (редакторами для обработки графики и медиа);
- познакомить с визуальными требованиями графического продукта;
- познакомить с базовыми понятиями графического дизайна анимации и монтажа видео;
- сформировать умение создавать простой продукт графического дизайна;
- сформировать умение создавать и защищать проект графического дизайна;
- сформировать представления о современных тенденциях в графическом дизайне.

Развивающие:

- способствовать формированию креативного и логического мышления;
- способствовать получению первоначального практического опыта проектной деятельности;
- совершенствовать навык поиска информации в сети Интернет, анализа выбранной информации на соответствие запросу, использования информации при решении задач;
- формировать коммуникативные навыки (диалогическая и монологическая речь при защите проектов).

Воспитательные:

- развивать рефлексивную деятельность учащихся;
- воспитание внимательности, аккуратности, дисциплинированности, усидчивости;
- воспитание умения работать индивидуально и в группе для решения поставленной задачи.

Адресат программы: дети в возрасте от 12 до 14 лет.

Содержание и объем стартовых знаний, необходимых для начального этапа освоения программы: базовые навыки работы с текстовыми редакторами, браузерами, поисковыми системами, файловыми менеджерами (проводником).

Объем программы: 144 часа.

Вид программы: модульная. Программа состоит из двух модулей, которые реализуются параллельно.

Режим занятий: 2-3 раза в неделю по 2 академических часа (продолжительность часа – 45 минут).

Формы организации учебной деятельности: групповая, индивидуальная.

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметные результаты

В результате освоения программы, учащиеся будут:

Знать:

- правила безопасного пользования цифровыми инструментами и оборудованием, организовывать рабочее место;
- базовые понятия графического дизайна, анимации и монтажа видео;
- принципы работы графических редакторов;
- современные тенденции в графическом дизайне;
- требования к графическому продукту.

Уметь:

- соблюдать технику безопасности;
- работать в графических редакторах;
- разрабатывать простые продукты графического дизайна;
- представлять проект, отвечать на вопросы по содержанию проекта.

Владеть:

- основной терминологией в области графического дизайна;
- методами разработки продуктов графического дизайна.

Метапредметные:

- развитие креативного и логического мышления;
- получение опыта проектной деятельности;
- умение работать в сети интернет, искать и анализировать необходимую информацию;
- умение защищать и отстаивать свой проект.

Личностные:

- умение анализировать и оценивать свою работу;
- умение организовывать и содержать в чистоте свое рабочее место;
- доводить проекты до логического завершения;

– формирование навыков грамотной работы с графической информацией.

3.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебно-тематический план

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
	1. Основы графического дизайна	58	20	38	
1.1	Введение в компьютерную графику. Графические редакторы. Определение редакторов.	4	2	2	Опрос
1.2	Векторная и растровая графика, 2D графика.	6	2	4	Наблюдение
1.3	Композиция в графическом дизайне как основа будущего продукта.	4	2	4	Наблюдение
1.4	Художественные средства построения композиции.	2	2	0	Опрос
1.5	Построение простой векторной композиции с помощью логических операций (вычитание, исключение, объединение, группирование)	6	0	6	Наблюдение
1.6	Цвет. Систематизация цветов.	4	2	2	Наблюдение
1.7	Формы в графическом дизайне.	2	2	0	Опрос
1.8	Создание векторной композиций в пространстве растрового изображения.	6	0	6	Наблюдение
1.9	Средства гармонизации композиции.	6	2	4	Наблюдение
1.10	Информационная графика.	2	2	0	Наблюдение
1.11	Разработка серии графических элементов для презентации.	6	0	6	Наблюдение
1.12	Особенности построение информационной графики в графических редакторах.	6	2	4	Наблюдение
1.13	Защита проектов	2	2	0	Наблюдение
	2. Основы анимированной графики съемки и монтажа видео	86	14	72	
2.1	История анимации. Сферы применения. Виды анимации. Анимация на основе ключевых	4	2	2	Наблюдение

	кадров, покадровая анимация. Gif-анимации.				
2.2	Создание анимации для примитивов.	6	0	6	Наблюдение
2.3	Создание GIF-анимации.	6	0	6	Наблюдение
2.4	Знакомство с основными принципами создания анимации.	2	2	0	Наблюдение
2.5	Создание анимации для информационного дизайна (анимация презентационного слайда).	6	0	6	Наблюдение
2.6	Создание анимации для информационного дизайна (анимация рекламного баннера).	6	0	6	Наблюдение
2.7	Создание анимации для информационного дизайна (анимация поздравительной открытки).	6	0	6	Наблюдение
2.8	Основы съемки и монтажа видео.	4	2	2	Наблюдение
2.9	Кадр. Видеоряд. Частота кадра. Композиция кадра. Кадрирование.	2	2	0	Наблюдение
2.10	Настройка видеоборудования, поиск композиционного кадра.	6	0	6	Наблюдение
2.11	Освещение кадра и натуральная съемка.	2	2	0	Наблюдение
2.12	Настройка света для композиции кадра, выбор контраста.	6	0	6	Наблюдение
2.13	История монтажа. Виды монтажа.	4	2	2	Наблюдение
2.14	Пластическая выразительность кадра. Пространство кадра и основное требование к монтажу.	2	2	0	Наблюдение
2.15	Монтаж видеоряда, логическое построение видео. Создание наброска под сценарий. Выбор рабочих монтажных областей.	6	0	6	Наблюдение
2.16	Создание композиции. Сведение кадров.	6	0	6	Наблюдение
2.17	Наложение специальных эффектов: переходов, звука.	6	0	6	Наблюдение
2.18	Наложение специальных эффектов: субтитров и титров.	4	0	4	Наблюдение

2.19	Защита проекта	2	0	2	Защита
	Итого:	144	34	110	

Содержание учебно-тематического плана

Модуль 1. Основы графического дизайна (*теория - 18 часов, практика - 40 часов*).

1.1. Введение в компьютерную графику. Графические редакторы.

Определение редакторов

Теория (2 часа): графические редакторы. Определение редактор: векторные, растровые, 3D редакторы, видео, аудио.

Практика (2 часа): знакомство с интерфейсом программ по обработки векторной и растровой графики.

1.2. Векторная и растровая графика, 2D графика

Теория (2 часа): векторная и растровая графика, 2D графика. Определение графики, вектора, растра, цветовой модели (режима). Особенности 2D графики.

Практика (4 часа): построение векторного и растрового паттерна на произвольную тему в графических редакторах.

1.3. Композиция в графическом дизайне как основа будущего продукта

Теория (2 часа): композиция в графическом дизайне как основа будущего продукта. Понятие «композиция» определение композиции. Художественный образ.

Практика (2 часа): построение стилового мудборда. Поиск изображений в сети интернет хорошего качества в одном стиле по одной теме. Сборка изображений в одну карту.

1.4. Художественные средства построения композиции

Теория (2 часа): художественные средства построения композиции. Графика. Первичные выразительные средства композиции. Форма. Восприятие формы на плоскости.

1.5. Построение простой векторной композиции с помощью логических операций

Практика (6 часов): построение простой векторной композиции с помощью логических операций (вычитание, исключение, объединение, группирование)

1.6. Цвет. Систематизация цветов

Теория (2 часа): цвет. Систематизация цветов. Цветовая гармония. Цвет в дизайне.

Практика (2 часа): построение цветowych карт изображений. Выявление цветового стиля изображения и объема цвета. Построение цветовой карты.

1.7. Формы в графическом дизайне

Теория (2 часа): пластика. Плоскостная форма. Объемная форма. Пространственная форма.

1.8. Создание векторной композиций в пространстве растрового изображения

Практика (6 часов): создание векторной композиций в пространстве растрового изображения.

1.9. Средства гармонизации композиции

Теория (2 часа): средства гармонизации композиции. Равновесие и баланс, статика, динамика, симметрия, асимметрия, нюанс, контраст, метр, ритм, масштаб, пропорции.

Практика (4 часа): создание орнамента и векторной динамической композиции.

1.10. Информационная графика

Теория (2 часа): информационная графика. Назначение, виды инфографики. Особенности композиции.

1.11. Разработка серии графических элементов для презентации

Практика (6 часов) правила создания презентации. Разработка серии графических элементов для презентации.

1.12. Особенности построение информационной графики в графических редакторах

Теория (2 часа): особенности построение информационной графики в графических редакторах.

Практика (4 часа): разработка серии графических элементов для торжественной полиграфии (сертификаты, дипломы)

1.13. Защита проектов

Практика (2 часа): демонстрация проектов.

Модуль 2 Основы анимированной графики. Теория - 14 часов, практика - 72 часов.

2.1. История анимации. Сферы применения. Виды анимации. Анимация на основе ключевых кадров, покадровая анимация. Gif-анимации (теория - 14 часов, практика - 72 часа).

Теория (2 часа): история анимации. Сферы применения. Виды анимации. Анимация на основе ключевых кадров, покадровая анимация. Gif-анимации.

Практика (2 часа): знакомство с интерфейсом программы для анимации

2.2. Создание анимации для примитивов

Практика (6 часов): создание анимации для примитивов. Анимация движения, формы, цвета.

2.3. Создание GIF-анимации

Практика (6 часов): создание GIF-анимации. Построение композиции. Применение принципов анимации. Создание ключевых кадров и цикла. Публикация.

2.4. Знакомство с основными принципами создания анимации

Теория (2 часа): знакомство с основными принципами создания анимации. 12 принципов «Диснея». Физика анимации (скорость, инерция, вес, объем, акцент).

2.5. Создание анимации для информационного дизайна (анимация презентационного слайда)

Практика (6 часа): создание анимации для информационного дизайна

(анимация презентационного слайда). Анимация текста. Анимация плашек. Акцентная анимация.

2.6. Создание анимации для информационного дизайна (анимация рекламного баннера)

Практика (6 часа): _создание анимации для информационного дизайна (анимация рекламного баннера). Отрисовка иконок. Создание ключевых кадров. Публикация.

2.7. Создание анимации для информационного дизайна (анимация поздравительной открытки)

Практика (6 часа): создание анимации для информационного дизайна (анимация поздравительной открытки). Анимация текста. Анимация плашек. Акцентная анимация.

2.8. Основы съемки и монтажа видео

Теория (2 часа): Российская школа операторского искусства. История и становление. Производственные и творческие обязанности оператора и операторской группы. Творческие и технические особенности профессии оператора. Изобразительное решение фильма и замысел режиссёра. Совместная работа режиссёра, оператора, художника, звукорежиссёра над постановочным проектом фильма. Освоение объектов съёмки. Съёмка. Понятие «монтажной съёмки». Внутрикадровый монтаж при постановочной и документальной съёмке. Взаимодействие режиссёра и оператора на съёмочной площадке.

Практика (2 часа): распределение ролей в операторской группе.

2.9. Кадр. Видеоряд. Частота кадра. Композиция кадра

Теория (2 часа): кадр. Видеоряд. Частота кадра. Композиция кадра. Кадрирование. Видоискатель как инструмент редактирования. Управление кинокомпозицией. Структурное построение кадра. Группирование и организация. Фигура и фон. Форма. Равновесие. Масштаб. Выделение главного элемента. Характеристики восприятия. «Субъективная» и «объективная» камера. Композиция кадра при постановочной съёмке.

2.10. Настройка видеоборудования, поиск композиционного кадра

Практика (6 часов): настройка видеооборудования, поиск композиционного кадра.

2.11. Освещение кадра и натуральная съемка

Теория (2 часа): освещение кадра и натуральная съемка. Кино- и телеоператорское освещение. Изобразительные и фотографические задачи. Естественное и искусственное освещение. Фронтальное и контровое освещение. Режимное освещение. Ночное освещение. Применение отражательной и электрической подсветки, рассеивателей. Визуальный и инструментальный контроль. Документальная съёмка на природе. Оптимальный экспозиционный режим.

2.12. Настройка света для композиции кадра, выбор контраста

Практика (6 часов): настройка света для композиции кадра, выбор контраста, ракурса, определение цветового баланса.

2.13. История монтажа. Виды монтажа. Этапы развития практики и теории монтажа

Теория (2 часа): история монтажа. Виды монтажа. Этапы развития практики и теории монтажа. Средства телевизионного воздействия. Композиционное построение кадра, эпизода, передачи, сюжета. Композиционное решение кадра, эпизода, сюжета, фильма в целом. Функции монтажа. Линейный и нелинейный монтаж. Межкадровый и внутрикадровый монтаж. Повествовательный, параллельный, клиповый монтаж.

Практика (2 часов): изучение интерфейса программы для монтажа видео.

2.14. Пластическая выразительность кадра. Пространство кадра и основное требование к монтажу

Теория (2 часа): Пластическая выразительность кадра. Пространство кадра и основное требование к монтажу. Точка съемки, масштаб изображения, ракурс. Перспектива. Свет. Цвет.

2.15. Монтаж видеоряда, логическое построение видео. Создание наброска под сценарий. Выбор рабочих монтажных областей

Практика (6 часов): монтаж видеоряда, логическое построение видео.
Создание наброска под сценарий.

2.16. Создание композиции. Сведение кадров

Практика (6 часов): выбор рабочих монтажных областей. Создание композиции. Сведение кадров.

2.17. Наложение специальных эффектов: переходов, звука

Практика (6 часов): наложение специальных эффектов: переходов, звука.

2.18. Наложение специальных эффектов: субтитров и титров

Практика (4 часов): наложение специальных эффектов: субтитров и титров.

2.19 Защита практических работ

Практика (2 часа): демонстрация проектов.

4. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Формы аттестации: наблюдение, опрос, проверка работ, защита проекта.

Входной контроль осуществляется в начале реализации программы в форме опроса, имеет диагностические задачи. Цель входной диагностики – зафиксировать начальный уровень подготовки обучающихся, имеющиеся знания, умения и навыки, связанные с предстоящей деятельностью.

Наблюдение осуществляется в течение реализации программы.

Промежуточный контроль осуществляется в целях диагностики теоретических знаний и практических умений и навыков по итогам освоения одного из разделов курса. Проводится в форме демонстрации работ и опроса.

Итоговый контроль проводится с целью определения степени достижения результатов обучения и получения сведений для совершенствования программы и методов обучения – представляет из себя защиту проекта.

Критерии оценки проекта

№	Название критерия	Максимальный балл
1.	Актуальность и проработанность проблемы	До 5 баллов
2.	Четкость формулировки целей и задач	До 5 баллов
3.	Технологическая сложность проекта	До 5 баллов
4.	Новизна и оригинальность решения	До 5 баллов
5.	Качество разработанного продукта	До 5 баллов
5.	Защита проекта: <ul style="list-style-type: none">• качество презентации;• четкость и ясность изложения, умение взаимодействовать с аудиторией, отвечать на вопросы, использовать предметную терминологию.	До 5 баллов
6.	Наличие самооценки и перспектив дальнейшей разработки проекта	До 5 баллов
Итого		30 баллов

Анализ результатов итоговой аттестации – защиты проекта.

Высокий уровень – учащийся набрал не менее 25 баллов по итогам защиты проекта.

Средний уровень – учащийся набрал от 15 до 24 баллов по итогам защиты проекта.

Низкий уровень – учащийся набрал менее 15 баллов по итогам защиты проекта.

Общими критериями оценки результативности обучения являются:

- оценка уровня теоретических знаний: свобода восприятия теоретической информации, осмысленность и свобода использования специальной терминологии, свобода ориентации в теоретическом материале;

- оценка уровня практической подготовки: соответствие развития уровня практических умений и навыков программным требованиям, свобода владения специальным оборудованием и оснащением;

- оценка уровня достижения личностных результатов: культура организации самостоятельной деятельности, культура работы с информацией, аккуратность и ответственность при работе.

Оценка итоговых результатов освоения программы осуществляется по трем уровням:

Высокий уровень – достижение 80 – 100% показателей освоения программы.

Средний уровень – достижение 50 – 79% показателей освоения программы.

Низкий уровень – достижение менее чем 50% показателей освоения программы.

Достигнутые обучающимся знания, умения и навыки заносятся в сводную таблицу результатов обучения.

Оценка уровней освоения программы

Уровни	Параметры	Показатели
Высокий уровень (80-100%)	Теоретические знания	Обучающийся освоил материал в полном объеме. Знает и понимает значение терминов, употребляет их осознанно и в полном соответствии с содержанием. Самостоятельно ориентируется в содержании материала по темам.
	Практические умения и навыки	Обучающийся овладел 80-100% умений и навыков, предусмотренных программой за конкретный период. Умет работать самостоятельно, применяя практические умения и навыки.

		<p>Правильно и по назначению применяет инструменты. Умеет выполнять основные действия (анализ, поиск информации, работа с графикой).</p> <p>Способен планировать и регулировать свою деятельность по реализации проекта.</p> <p>Умеет применять техническое задание; генерировать творческие идеи, создавать и публиковать графический продукт.</p> <p>Способен выразить свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации.</p>
	Личностные результаты	<p>Обучающийся обладает внутренней мотивацией.</p> <p>Способен самостоятельно организовать собственную деятельность.</p> <p>Сформирована культура работы с информацией.</p> <p>Работу выполняет аккуратно, доводит до конца.</p> <p>Может оценить результаты выполнения своего задания и дать оценку работы своего товарища.</p>
Средний уровень (50-79%)	Теоретические знания	<p>Учащийся освоил базовые знания, ориентируется в содержании материала по темам, иногда обращается за помощью к педагогу.</p> <p>Использует специальную терминологию, однако сочетает её с бытовой.</p>
	Практические умения и навыки	<p>Владеет базовыми навыками и умениями, но не всегда может выполнить задание самостоятельно, просит помощи педагога.</p> <p>В основном выполняет задания на основе образца.</p> <p>Способен разработать проект с помощью преподавателя.</p> <p>Встречаются отдельные случаи неправильного применения инструментов.</p> <p>Допускает ошибки в работе, но способен их устранить.</p> <p>Испытывает незначительные затруднения при выполнении работы над графическим продуктом (анализ, поиск информации, работа с графикой).</p> <p>Способен планировать и регулировать свою деятельность по реализации проекта с помощью педагога.</p> <p>Испытывает незначительные сложности в осуществлении коммуникации с педагогом и сверстниками.</p>
	Личностные результаты	<p>Внутренняя мотивация к обучению сочетается с внешней.</p> <p>В работе допускает небрежность.</p> <p>Работу не всегда выполняет аккуратно и/или доводит до конца.</p> <p>Оценить результаты своей деятельности может с подсказкой педагога.</p>
Низкий уровень (меньше)	Теоретические знания	<p>Владеет минимальными знаниями, ориентируется в содержании материала по темам только с помощью педагога.</p> <p>Избегает употреблять специальные термины.</p>

50%)	Практические умения и навыки	<p>Владеет минимальными начальными навыками и умениями.</p> <p>Учащийся способен выполнять каждую операцию только с подсказкой педагога или товарищей.</p> <p>Часто неправильно применяет необходимый инструмент. В работе допускает грубые ошибки, не может их найти.</p> <p>В состоянии выполнять простейшие практические задания педагога.</p> <p>Испытывает существенные затруднения при выполнении основных действий при создании продукта (анализ, поиск информации, работа с графикой).</p> <p>Не способен планировать и регулировать свою деятельность по реализации проекта.</p> <p>Испытывает значительные сложности в осуществлении коммуникации с педагогом и сверстниками.</p>
	Личностные результаты	<p>Преобладает внешняя мотивация к обучению.</p> <p>Работу часто выполняет неаккуратно и/или не доводит до конца.</p> <p>Не способен самостоятельно и объективно оценить результаты своей работы.</p>

Сводная таблица результатов обучения по программе

№ п/п	Фамилия, имя обучающегося	Оценка теоретических знаний	Оценка практических умений и навыков (предметных и метапредметных)	Личностные результаты	Итоговая оценка
1.					
2.					
3.					

5. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально – техническое обеспечение: кабинет, оснащенный компьютерной техникой, не менее 1 ПК на 2 ученика, наушники, микрофон, проектор или интерактивная панель, видеооборудование, интернет.

Программное обеспечение: поисковые системы, редакторы по обработки графики: векторные, растровые, видео, звуковые, анимационные.

Методическое обеспечение программы:

- специализированная литература по направлению, инструкции;
- образцы программ и систем, выполненные обучающимися и педагогом;
- фото и видеоматериалы;
- учебно-методические пособия для педагога и обучающихся.

Образовательные технологии: проектная технология, технология проблемного обучения.

Кадровое обеспечение

Программу реализуют педагоги структурного подразделения Центр цифрового образования детей «IT-куб».

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы для педагогов

1. Адамс, Ш. Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс. - М.: Колибри, Азбука - Аттикус, 2017. - 256 с.
2. Алексеев А. Г. - Дизайн-проектирование 2-е изд. Учебное пособие для СПО - М.:Издательство Юрайт - 2020 – 90 с.
3. Браславец Л.А., Вершинин В.А., Колесникова В.В. - Техника и технология медиадизайна. Книга 2. Электронные СМИ - Издательство; Аспект Пресс; - 2019 – 176 с.
4. Ёлочкин М.Е. и др. Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве).- М.: ОИЦ «Академия», 2017.
5. Ёлочкин М.Е. и др. Основы проектной и компьютерной графики.- М.: ОИЦ «Академия», 2016.
6. Маилян, Л.Р. Справочник современного дизайнера / Л.Р. Маилян. - Рн/Д: Феникс, 2016. - 256 с.
7. Мартин Б., Ханнингтон Б. Универсальные методы дизайна / Мартин Белла, Ханнингтон Брюс – СПб.: Питер, 2018.
8. Мартин Б., Ханнингтон Б. Универсальные методы дизайна / Мартин Белла, Ханнингтон Брюс – СПб.: Питер, 2021.
9. Поляков В. А., Романов А. А. Разработка и технологии производства рекламного продукта: Учебник и практикум для вузов / В. А. Поляков, А. А. Романов. М.: Юрайт, 2019.
10. Розенсон, И.А. Основы теории дизайна: Стандарт третьего поколения / И.А. Розенсон. - СПб.: Питер, 2018. - 240 с.
11. Уильямс, Р. Дизайн. Книга для недизайнеров. Принципы оформления и типографики для начинающих / Р. Уильямс. - СПб.: Питер, 2019. - 240 с.

12. Чихольд, Я. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера / Я. Чихольд. - М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2018. - 248 с.

Электронные ресурсы:

1. Айдентика [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infogra.ru/design/identity>

2. Консистентность в дизайне [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infogra.ru/design/konsistentnost-v-dizajne>

3. Поиск изображений в высоком качестве [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://unsplash.com/>

4. Этический дизайн [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.designethically.com/>

Список литературы для учащихся

1. Алексеев А. Г. - Дизайн-проектирование 2-е изд. Учебное пособие для СПО - М.:Издательство Юрайт - 2020 – 90 с.

2. Браславец Л.А., Вершинин В.А., Колесникова В.В. - Техника и технология медиадизайна. Книга 2. Электронные СМИ - Издательство; Аспект Пресс; - 2018 – 176 с.

3. Чихольд, Я. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера / Я. Чихольд. - М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2018. - 248 с.

Электронные ресурсы:

1. Айдентика [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infogra.ru/design/identity>

2. Консистентность в дизайне [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infogra.ru/design/konsistentnost-v-dizajne>

3. Поиск изображений в высоком качестве [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://unsplash.com/>

4. Этический дизайн [Электронный ресурс]. – Режим доступа:
<https://www.designethically.com/>