

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа «Центр образования» имени Героя Советского Союза
В.Н.Федотова пос. Варламово муниципального района Сызранский Самарской области**

Рассмотрено
и принято
на заседании МО
художественной
направленности
Протокол № 1 от 24.07.2023 г.

Проверено.
Рекомендовано к утверждению

24.07.2023г.

Руководитель СП

_____ С.В.Михайлова

Утверждено к использованию
в образовательном процессе
Учреждения

Приказ № 991 от 24.07.2023г.

Директор

_____ И.Г. Парфенова

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Графический дизайн»**

Возраст обучающихся: 11 – 14 лет

Срок реализации: 1 год



S=RU, O="ГБОУ СОШ ""Центр
образования"" пос.Варламово",
CN=Парфенова Ирина
Геннадьевна,
E=so_varlam_sch@samara.edu.ru
00b389e3e9cf8b5814
2023-07-24 11:24:09

Разработчики:
Нестерова Е.А., методист
Учаева А. Е., методист
Мальшева М.С., педагог-организатор
Чалов А. Ю., педагог дополнительного образования

Сызранский район, 2023 г.

КРАТКАЯ АННОТАЦИЯ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Графический дизайн» (далее – Программа) включает в себя 3 тематических модуля: «Основы графического дизайна», «Создания двухмерных и трехмерных моделей, иллюстраций в программе Microsoft Paint 3D», «Создание 2D анимации в программе Dragon Bones». Программа имеет общекультурный характер, направлена на приобретение обучающимися знаний, умений и навыков по выполнению графических проектов способами компьютерных технологий, овладение способами применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности. Знания, полученные при освоении данной программы, могут стать фундаментом для дальнейшего освоения компьютерных программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования и анимации.

Содержание программы и формы организации деятельности ориентированы на интересы и склонности подростков и отражают основные направления социализации обучающихся.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности «Графический дизайн» разработана на основе:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»(с изменениями на 2 июля 2021 года);
2. Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
3. Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
4. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
5. План мероприятий по реализации в 2021 - 2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 12.11.2020 № 2945-р);
6. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
7. Приказ Министерства просвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
8. Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
9. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
10. Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Самарской области от 12.07.2017 № 441);
11. Письмо министерства образования и науки Самарской области от 30.03.2020 № МО-16-09-01/434-ТУ (с «Методическими рекомендациями по подготовке дополнительных

общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО»).

12. Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (Приложение к письму министерства образования и науки Самарской области 12.09.2022 № МО / 1141 – ТУ);
13. Методические рекомендации по проектированию разноуровневых дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, Самара, ГБОУ ДО СО СДДЮТ, 2021 г.;
14. Государственная программа Самарской области «Развитие образования и повышение эффективности реализации молодежной политики в Самарской области» на 2015 - 2024 годы;
15. Методические рекомендации по разработке и адаптации дополнительных общеобразовательных программ для детей с ограниченными возможностями здоровья и инвалидностью (по уровням освоения программы), Москва, Российский университет дружбы народов, 2020 г.;
16. Устав государственного бюджетного общеобразовательного учреждения Самарской области средней общеобразовательной школы «Центр образования» имени Героя Советского Союза В.Н.Федотова пос. Варламово муниципального района Сызранский Самарской области.

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический дизайн» -техническая.

Актуальность программы «Графический дизайн» заключается в том, что в настоящее время графический дизайн считается наиболее распространенной, перспективной и быстро развивающейся сферой информационных технологий. В процессе работы с компьютерной графикой у обучающихся формируются навыки работы в графических редакторах, с 3D-принтером и лазерным станком, а также рациональные приемы создания двухмерных и трехмерных изображений и анимации. Одновременно изучаются средства, с помощью которых создаются эти изображения и анимации. Дизайн – это отправная точка работы в любом направлении современного компьютерного мира. Сделать дизайн – значит не просто нарисовать, а сгенерировать художественную идею, готовую к техническому воплощению. Таким образом, дети, занимающиеся компьютерной графикой, активно расширяют свой кругозор, приобретают навыки работы с различного рода изображениями, развивают и тренируют восприятие, формируют исследовательские умения и умения принимать оптимальные решения. Обучаясь по программе, обучающиеся могут приобрести как первоначальные, так и углубленные знания и умения в данном виде творчества в соответствии с их образовательными возможностями и способностями.

Новизна программы состоит в том, что она разработана с учётом современных тенденций в образовании по принципу блочно – модульного освоения материала, то максимально отвечает запросу социума на возможность выстраивания ребенком индивидуально – образовательной траектории, используя сетевые формы взаимодействия. Содержание модулей подобраны таким образом, что позволяет сформировать у обучающихся навыки и умения в области графического дизайна и анимации, а также строится на стандартах соревнований «Молодые профессионалы» WorldSkills Russia junior по компетенции «Графический дизайн». Обучение по программе представляет больше возможностей для профессиональной ориентации детей. Обучающиеся, на практике, знакомятся с **профессиональными обязанностями дизайнера-полиграфиста, web-дизайнера, дизайнера промо-вещей, дизайнера-иллюстратора** и многих других. На базе этих профессий появляются новые (перспективные) профессии профессиональной деятельности по Атласу новых профессий: **дизайнер интерфейса, дизайнер виртуальных миров.**

Программа «Графический дизайн» предусматривает возможность включения в

образовательный процесс в начале любого модуля программы, в связи с этим учебные группы комплектуются с учетом интересов и степени подготовленности обучающихся, возможен разновозрастной состав обучающихся.

Отличительная особенность программы состоит в том, что она разработана для обучающихся с ОВЗ (дети с ЗПР, имеющие сохранный интеллект), которые находятся в условиях инклюзии в основной группе. Содержание программы и формы работы с детьми всех категорий выстроены с учетом возрастных, индивидуальных возможностей и способностей всех обучающихся, независимо от уровня развития детей, что способствует развитию психологических, коммуникативных навыков, их успешной социализации в обществе, тем самым обеспечивая коррекцию имеющихся нарушений в психическом развитии.

В программе внутри каждого модуля определены 3 уровня сложности: ознакомительный, базовый, углубленный. На обучение принимаются дети с разным уровнем подготовки (с полным отсутствием навыков работы с графическими редакторами, а также имеющие основные навыки, творческие способности и желание развиваться).

Программа реализует право каждого ребёнка на овладение компетенциями, знаниями и умениями в индивидуальном темпе, объеме, сложности, в соответствии с ролями «новичок», «стажер», «наставник», что свидетельствует о соблюдении принципа разноуровневости при разработке и реализации программы. Среди основных задач взаимодействия наставника с наставляемым является помощь в реализации лидерского потенциала, улучшении образовательных, творческих результатов, развитие гибких навыков и метакомпетенций, оказание помощи в адаптации к новым условиям среды, создание комфортных условий и коммуникаций внутри коллектива.

В программе применяется принцип **наставничества** и **конвергентного подхода**, который подразумевает воспитание способности к постоянным переменам, формирование навыков верификации информации, обучение способности учиться и противостоять стрессу, формирование способности жить в цифровом мире, развитие технологического мышления обучающихся с опорой на формирование исследовательских навыков для создания конкретного, полезного для человека, продукта.

В модуле «Основы графического дизайна» программы введен **региональный компонент**, который представлен темами «Ландшафтный дизайн» и «Практикум по разработке фирменного стиля школы».

Программа реализуется в **сетевой форме** с привлечением специалистов-практиков в области рекламы и дизайна. Это обеспечивает не только освоение образовательной программы, но и возможность выстраивания обучающимся индивидуально-образовательной траектории.

Практическая значимость программы заключается в том, что в процессе освоения программы обучающиеся познакомятся с миром профессий сферы дизайна; изучат основные принципы дизайна; сформируют и закрепят навыки работы в программах Microsoft Paint 3D, Dragon Bones; научатся анимировать графические рисунки; сформируют умения и навыки работы с лазерным станком и 3D-принтером, а также умение представлять свои работы.

Программа учитывает возрастные особенности обучающихся в возрасте 11 – 14 лет. Этот возрастной период характеризуется, как начало перестройки организма подростка: ускоренное физическое развитие, половое созревание. Особенность подросткового возраста в том и есть, что внешне он взрослеет, а по внутренним особенностям и возможностям остается ребенком, которому необходима ласка, внимание, игры и т.п. В подростковом возрасте пробуждается и активно формируется самосознание, обостренное чувство достоинства. Начинается переоценка давно

знакомого и привычного, формируется свое мнение и нередко очень прямолинейное, категоричное и бескомпромиссное. Программа «Графический дизайн» помогает подросткам справиться с переходным периодом, найти свое место в обществе, не теряя свою уникальность.

В процессе реализации программы «Графический дизайн» проводятся занятия с помощью онлайн – платформ (4brain.ru, Coursera, Яндекс.Практикум, Udemu, Padlet). Обучение как в очном, так и в дистанционном формате позволяет обучающимся непрерывно получать знания не только от педагога, но и из других источников, а также такой формат обучения позволяет отследить результаты усвоения тем в виде тестов, опросов, диаграмм, интеллектуальных карт.

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ

Создание условий для формирования знаний, умений и навыков использования графических редакторов при создании двухмерных и трехмерных объектов и анимации и способствующей выбору будущей профессии.

ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

<i>Задачи</i>	<i>Ознакомительный уровень</i>	<i>Базовый уровень</i>	<i>Углубленный уровень</i>
Обучающие	<ul style="list-style-type: none"> – сформировать систему знаний, практических умений и навыков в области графического дизайна; – сформировать навык работы в графическом редакторе Microsoft Paint 3D и в программе по скелетной анимации Dragon Bones; – обеспечить получение практического опыта в создании творческого продукта. 		
Развивающие	<ul style="list-style-type: none"> – развить навык самообслуживания; – способствовать развитию глазомера, творческого потенциала, фантазии, художественного вкуса и гармонии между формой и содержанием художественного образа; – развить эмоционально-эстетическое восприятие действительности; – способствовать развитию внимания, логического, абстрактного, аналитического, образного и пространственного мышления; – развить способность контролировать свои учебные действия; – развить способность планировать свои действия в процессе реализации творческого замысла. 		
Воспитательные	<ul style="list-style-type: none"> – способствовать социальной адаптации детей; – сформировать адекватную оценку окружающих, самооценку, уверенность в себе; – воспитывать аккуратность, усидчивость, терпение, умение довести начатое дело до конца; – формировать культуру взаимоотношений, умение работать в команде; – сформировать устойчивую мотивацию к самореализации, профессиональному самоопределению. 		

Возраст детей: 11- 14 лет.

Сроки реализации: программа рассчитана на 1 учебный год, объем – 114 часов в год.

Форма обучения: очная.

Дети с ОВЗ занимаются в одной группе с нормативно развивающимися детьми.

Для организации эффективных занятий привлекаются специалисты различных профилей.

Например, психологи могут помочь понять особенности поведения и эмоционального состояния детей с ОВЗ, а также разработать индивидуальные подходы к каждому ребенку. Логопеды могут помочь развить речевые навыки и улучшить коммуникацию. Всё это помогает создать комплексный подход к работе с детьми с ОВЗ, учитывая их индивидуальные потребности и особенности.

Формы проведения учебных занятий подбираются с учетом цели и задач, познавательных интересов, индивидуальных возможностей, способностей, особенностей развития и возраста обучающихся, специфики содержания данной образовательной программы: комбинированные, теоретические, практические, диагностические, мастер-классы, проектная деятельность, проблемное изложение материала, с помощью которого обучающиеся сами решают возникающие познавательные задачи, конкурсы, очные и заочные экскурсии, выставки, конференции.

Во время практических занятий основной задачей обучающихся является создание правильных объектов, в которых соблюдены принципы:

- параметричности – соблюдена возможность использования задаваемых параметров, таких как длина, ширина, радиус изгиба;
- ассоциативности, то есть, соблюдена возможность формирования взаимообусловленных связей в элементах объектов, в результате которых изменение одного элемента вызывает изменение и ассоциированного элемента.

В случае невозможности продолжения образовательного процесса в силу непредвиденных обстоятельств (аварийной ситуации в образовательной организации, карантина в связи с высоким заболеванием обучающихся, морозных дней и т.п.), предусматривается организация образовательного процесса с использованием дистанционных образовательных технологий с помощью онлайн – платформ (Сферум, JazzbySber, Видеомост, Телемост от Яндекс, Видеозвонки Mail.ru).

Формы организации деятельности: групповая, индивидуальная, работа по подгруппам.

Режим занятий: два раза в неделю по 2 и 1 академических часа, перерыв между занятиями – 10 минут, при наполняемости – 10 – 15 обучающихся в группе.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

	<i>Ознакомительный уровень</i>	<i>Базовый уровень</i>	<i>Углубленный уровень</i>
Метапредметные	<ul style="list-style-type: none"> – умение эмоционально воспринимать действительность; – проявление способности контролировать свои учебные действия; – умение контролировать учебные действия; – проявление фантазии и художественного вкуса; – участие в совместном с педагогом планировании деятельности. 		
Личностные	<ul style="list-style-type: none"> – достаточно высокий уровень адаптированности детей; – проявление аккуратности, усидчивости, терпения, умения довести начатое дело до конца; – наличие устойчивой мотивации к познанию и творчеству; – сформированность культуры взаимоотношений; – наличие адекватной оценки окружающих, самооценки, уверенности в себе; – сформированность мотивации к самореализации, профессиональному самоопределению. 		
Предметные	Представлены в структуре каждого модуля		

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ И НАВЫКОВ ПРИ ОСВОЕНИИ ПРОГРАММЫ

Для того чтобы оценить освоение программы, в течение учебного года используются следующие методы диагностики: собеседование, тестирование, практические работы, участие в конкурсах и выставках. При этом у каждого обучающегося формируется индивидуальная дорожная карта (*Приложение 1*), в которой отражается результативность освоения программы в % соотношении. В соответствии с этим практические задания выстраиваются по уровням: ознакомительный, базовый, углубленный.

Формы контроля качества образовательного процесса:

Входной контроль проходит в виде собеседования или анкетирования, в ходе которого педагогом выявляются интересы и склонности подростков.

Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения обучающимися практических работ по 29 темам на протяжении всех модулей: «Подбор сочетания цветов», «Создание ландшафтного дизайна», «Создание цветовой палитры», «Создание шрифтовой композиции», «Фирменный стиль и продукты брендбука для своей школы», «Разработка полиграфического дизайна упаковки для рекламы акционной продукции», «Создание двухмерного объекта на холсте», «Добавление фона или эффекта на двухмерный объект на холсте», «Добавление текста на двухмерный объект», «Создание трехмерного объекта на холсте», «Добавление фона или эффекта на трехмерный объект на холсте», «Использование готовых трехмерных объектов при создании трехмерного объекта», «Создание наклейки из двухмерных рисунков», «Использование функции «Трехмерное представление» при создании трехмерного объекта», «Создание двухмерного и трехмерного объекта», «Изготовление двухмерного объекта на лазерном станке», «Изготовлению трехмерного объекта на 3D-принтере», «Создание предметной анимации через программу Microsoft PowerPoint», «Создание простейшей анимации с помощью онлайн платформы Animator», «Создание графического изображения в программе Microsoft Paint 3D», «Скелетная анимация созданных двумерных моделей в программе Microsoft Paint 3D», «Создание костей в объекте», «Анимация ходьбы объекта», «Способы перепривязки костей», «Создание движения объекта», «Создание обратного движения объекта», «Создание объекта с костями с фиксацией на одном месте», «Создание mesh сетка на примере двух спрайтов», «Сборка персонажей в Dragon Bones», «Виды ключей и способы применения в анимации», «Создание эскизов раскадровки анимационного мультфильма», «Отрисовка персонажей в программе Microsoft Paint 3D», «Создание фонов анимационного мультфильма в программе Microsoft Paint 3D», «Создание анимационного мультфильма в программе Dragon Bonesна свободную тему», «Защита проекта «Создание анимационного мультфильма в программе Dragon Bonesна свободную тему».

Промежуточный практический контроль осуществляется после освоения каждого модуля в форме выполнения и защиты практических работ после каждого модуля. В модуле 1 «Основы графического дизайна» - практическая работа «Разработка полиграфического дизайна упаковки для рекламы акционной продукции». В модуле 2 «Создания двухмерных и трехмерных моделей и иллюстраций в программе Microsoft Paint 3D» - практическая работа «Создание двухмерного и трехмерного объекта». В модуле 3 «Создание 2D анимации в программе Dragon Bones» - выполнение итоговой практической работы «Созданию анимационного мультфильма в программе Dragon Bonesна свободную тему». Таким образом, определяется качество усвоения обучающимся содержания образовательной программы и способность применять свои знания в дальнейшем самостоятельно.

Оценка образовательных результатов освоения программы в течение всего учебного года по

итогам освоения каждого модуляс реализацией вопросов нескольких типов: выбор единственного верного ответа, выбор нескольких вариантов правильных ответов, установление соответствия вариантов, набор правильного ответа вручную.

<p>Онлайн – тест по итогам освоения 1 модуля «Основы графического дизайна»</p>	<p>https://forms.yandex.ru/u/636ded73068ff0001741e2b9/</p>	
<p>Онлайн – тест по итогам освоения 2 модуля «Создания двухмерных и трехмерных моделей и иллюстраций в программе Microsoft Paint 3D»</p>	<p>https://forms.yandex.ru/u/636df63443f74f026ad5a163/</p>	
<p>Онлайн – тест по итогам освоения 3 модуля «Создание 2D анимации в программе Dragon Bones»</p>	<p>https://forms.yandex.ru/u/636dfbed50569003cbdfb0b6/</p>	

Кроме того, используется интерактивное тестирование в форме Web-квеста и викторины с использованием онлайн-сервисов: Padlet, WorldWall.

Итоговый контроль проводится в форме выполнения и защиты итогового проекта «Создание анимационного мультфильма в программе Dragon Bones на свободную тему».

Система и критерии оценки

При проведении мониторинга уровня освоения программы качество подготовки обучающегося оценивается в % соотношении, что даст возможность более конкретно отметить уровень освоения материала, предусмотренного учебной программой.

<p>углубленный уровень роль «наставник»</p>	<p>80 – 100%</p>	<p>Обучающийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком уровне, его работа отличается оригинальностью идеи, грамотным исполнением, творческим подходом</p>
<p>базовый уровень</p>		<p>Обучающийся справляется с поставленными перед ним задачами (75% доли)</p>

роль «стажер»	60 – 79%	самостоятельной работы), но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки
ознакомительный уровень роль «новичок»	40 – 59%	Обучающийся выполняет задачи, но делает грубые ошибки (по невнимательности или нерадивости). Для завершения работы необходима постоянная помощь преподавателя (50% доли самостоятельной работы)

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Основы графического дизайна	37	25	12
2.	Создания двухмерных и трехмерных моделей и иллюстраций в программе Microsoft Paint 3D	29	8	21
4.	Создание 2D анимации в программе Dragon Bones	48	16	32
ИТОГО		114	49	65

Модуль 1 «Основы графического дизайна»

Цель модуля: создание условий для формирования общего представления о видах графического дизайна и принципах разработки полиграфического дизайна.

	<i>Ознакомительный уровень</i>	<i>Базовый уровень</i>	<i>Углубленный уровень</i>
Задачи модуля	<ul style="list-style-type: none"> – обучить специальной терминологии; – сформировать систему знаний о дизайне, правилам композиции, фирменному стилю и основам типографики; – развить способность организовывать и контролировать свои учебные действия; – развить мотивацию к познанию и творчеству. 		
	сформировать первоначальные навыки по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки рекламного продукта	сформировать базовые навыки по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки	сформировать специальные навыки по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки

		рекламного продукта	рекламного продукта
Прогнозируемые предметные результаты	знания о дизайне, правилам композиции, фирменному стилю и основам типографики, специальной терминологии		
	сформированы первоначальные навыки по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки рекламного продукта	сформированы базовые навыки по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки рекламного продукта	сформированы специальные навыки по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки рекламного продукта
Критерии определения предметных результатов	уровень знаний о дизайне, правилам композиции, фирменному стилю и основам типографики и специальной терминологии		
	уровень сформированности первоначальных навыков по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки рекламного продукта	уровень сформированности базовых навыков по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки рекламного продукта.	уровень сформированности базовых навыков по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки рекламного продукта
Применяемые методы и технологии	<p style="text-align: center;"><u>Технологии:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – технология развивающего обучения; – личностно-ориентированная технология; – педагогика сотрудничества; – внутригрупповая дифференциация для организации обучения на разном уровне. <p style="text-align: center;"><u>Методы:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – одновременная работа со всей группой и индивидуально; – словесный (беседа, лекция) – показ и демонстрация; – практический показ способов действий; – репродуктивный (воспроизведение и повторение способа деятельности по заданиям педагога); – частично-поисковый (развитие самостоятельности); – творческий; – проектный. 		
Формы и методы диагностики	– тестирование;		

	<ul style="list-style-type: none"> – собеседование; – наблюдение; – практическая работа.
--	---

Учебно – тематический план

№	Наименование тем и ссылка для изучения в дистанционном формате	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Знакомство. Техника безопасности https://www.youtube.com/watch?v=f7W2FNHGhpU https://www.youtube.com/watch?v=WabIEs-5Mtw	2	2	-	наблюдение, беседа
2.	Понятие дизайна. Виды дизайна https://www.youtube.com/watch?v=WGMdFOyIeEU	1	1	-	наблюдение, беседа
3.	Основные правила композиции https://www.youtube.com/watch?v=8sNgtl3KvTI	2	2	-	наблюдение, беседа
4.	Графический знак. Стилизация https://www.youtube.com/watch?v=FBdD8wJpNdE	1	1	-	наблюдение, беседа
5.	Плакатная графика https://cloud.mail.ru/public/RQ35/m9sRk5em4	2	2	-	наблюдение, беседа
6.	Дизайн газет и журналов https://www.youtube.com/watch?v=UVsQVrYyKZQ https://studio.everypixel.com/ru/blog/magazine-page-layout-design	1	1	-	наблюдение, беседа
7.	Дизайн книг https://dzen.ru/media/id/59367381d7d0a62756e9cf32/knijnyi-dizain-5a229f83c5feafda4db4430b https://типография-новый-формат.рф/voprosyi/oformlenie-stranic-knigi	2	2	-	наблюдение, беседа
8.	Цветовой круг Иттена https://www.youtube.com/watch?v=O8MJqSpI_9E https://www.youtube.com/watch?v=EuRUXOCcbQ8	1	0,5	0,5	наблюдение, беседа, практическая работа «Подбор сочетания цветов»
9.	Сочетание цветов https://www.youtube.com/watch?v=ZY_Xp8b_G5M&t=92s https://www.youtube.com/watch?v=90yunJdKX1E&list=RDCMU_Cskh6ZEtQnYMnJqFLcAZzJw&start_radio=1&rv=90yunJdKX1E&t=33	2	2	-	наблюдение, беседа
10.	Зрительные иллюзии https://www.youtube.com/watch?v=AFjHc1InLL0 https://www.youtube.com/watch?v=FKBrfrSotN0	1	1	-	наблюдение, беседа

11.	Дизайн предметов быта https://say-hi.me/vdohnovenie/vdoxnovenie-idoly-i-shedevry-predmetnogo-dizajna.html https://takprosto.cc/dizayn-predmetov-interjera/	2	2	-	наблюдение, беседа
12.	Ландшафтный дизайн https://m-strana.ru/articles/osnovy-landshaftnogo-dizayna/	1	0,5	0,5	наблюдение, беседа, практическая работа «Создание ландшафтного дизайна»
13.	Фитодизайн https://www.youtube.com/watch?v=UheiFyh5nJ4 https://www.youtube.com/watch?v=O4LMklf-6H8	2	2	-	наблюдение, беседа,
14.	Промышленный дизайн https://infourok.ru/prezentaciya-na-temu-promishlenniy-dizayn-3899633.html https://www.youtube.com/watch?v=6TkRb8pJpOo	1	1	-	наблюдение, беседа,
15.	Арт – дизайн https://spravochnick.ru/dizayn/art-dizayn/	2	2	-	наблюдение, беседа,
16.	Web – дизайн https://www.youtube.com/watch?v=792WmP2B6fQ https://www.youtube.com/watch?v=HapVzVdcR2o https://www.youtube.com/watch?v=QR7NFp99A9g	1	0,5	0,5	наблюдение, беседа, практическая работа «Создание цветовой палитры»
17.	Компьютерная графика как область графического дизайна. Профессия графического дизайнера https://cloud.mail.ru/public/QXtf/6t4utD4pt https://www.youtube.com/watch?v=Imq11-Cpkc8	2	2	-	наблюдение, беседа
18.	Программные средства компьютерной графики https://cloud.mail.ru/public/jkC2/wAxQs6sn8 https://www.youtube.com/watch?v=8NDMSr_nUS8	1	1	-	наблюдение, беседа
19.	Основы типографики в графическом дизайне https://www.youtube.com/watch?v=i4HddxrT7CE https://www.youtube.com/watch?v=aXRgqUULX9A	2	1	1	наблюдение, беседа, практическая работа «Создание шрифтовой композиции»
20.	Фирменный стиль и дизайн https://www.youtube.com/watch?v=PL5gfAXkANY https://www.youtube.com/watch?v=e2yOfDVOLDw&list=RDCMUComuhMqdrdf2LNJXdo6BY2Q&start_radio=1&rv=e2yOfDVOLDw&t=15 https://www.youtube.com/watch?v=jfHUzASld3c	1	1	-	наблюдение, беседа

	https://www.youtube.com/watch?v=0hudrIJ7AUI				
21.	<p>Практикум по разработке фирменного стиля школы</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=qp-9W-365Fc</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=nNqYwIBgiOE</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=spDd7Kh_A6Q</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=W8Vo85YUif8</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=EAAnOgzNZDHI</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=aCJ-KFjudcA</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=K0T3P_UqYxU</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Dc1m00jWlyQ</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=rBLqNMFTdRE</p> <p>https://free-photo-editors.ru/besplatnye-programmy-dlya-sozdaniya-logo.php</p> <p>https://figma.com.ru/</p>	2	-	2	беседа, практическая работа «Фирменный стиль и продукты брендинга для своей школы»
22.	<p>Полиграфический дизайн и упаковка для различных продуктов</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=jLL14VFwYA</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=OjxZ1MWdbzk</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=7T0IYJLxP3Y</p>	1	1	-	наблюдение, беседа
23.	<p>Практикум по разработке полиграфического дизайна упаковки</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=0RxEV1Y8kZY</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=8C_IP7Nvgak</p>	2	-	2	наблюдение, практическая работа «Разработка полиграфического дизайна упаковки для рекламы акционной продукции»
24.	<p>Практикум по разработке полиграфического дизайна упаковки</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=GWFmODfpmo8&list=RDCMUCx_5p-NQn1zTLsDVld7XM3w&start_radio=1&rv=GWFmODfpmo8&t=264</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=shp6WInrZJ8&list=RDCMUCx_5p-NQn1zTLsDVld7XM3w&index=2</p>	1	-	1	наблюдение, практическая работа «Разработка полиграфического дизайна упаковки для рекламы акционной продукции»

25.	Итоговое занятие по модулю «Основы графического дизайна» https://videouroki.net/tests/osnovy-ghrafichieskogho-dizaina.html https://konstruktortestov.ru/test-14526	2	-	2	итоговое тестирование по модулю
ИТОГО		38	28,5	9,5	

Содержание программы модуля

Тема 1. Вводное занятие. Знакомство. Техника безопасности

Теория: Инструктаж по технике безопасности, концепция обучения по программе, знакомство

Тема 2. Понятие дизайна. Виды дизайна

Теория: Понятие дизайна. История дизайна. Виды дизайна: Архитектурный, интерьерный, транспортный, игровой, книжный, ландшафтный, дизайн мебели, дизайн одежды, обуви и аксессуаров, дизайн городской среды, арт-дизайн, футуродизайн, звуковой, световой, веб-дизайн

Тема 3. Основные правила композиции

Теория: Основные принципы композиции в дизайне. Примеры создания композиции предметов

Тема 4. Графический знак. Стилизация

Теория: Понятие «Графический знак». Графические символы, смайлы и знаки. Понятие «Стилизация». Виды стилизации. Принципы стилизации

Тема 5. Плакатная графика

Теория: Плакат как вид изобразительного искусства. История рекламно-плакатной графики. Приемы, используемые в современном плакате

Тема 6. Дизайн газет и журналов

Теория: Составляющие хорошей газеты: дизайн, верстка, контент

Тема 7. Дизайн книг

Теория: Роль дизайна в книгоиздании. Структура. 15 трендов книжного дизайна

Тема 8. Цветовой круг Иттена

Теория: Понятие «Цветовой круг». Как устроен круг Иттена

Практика: Подбор сочетания для первичных цветов (ознакомительный уровень). Подбор сочетания для первичных и вторичных цветов (базовый уровень). Подбор сочетания для третичных цветов (углубленный уровень).

Тема 9. Сочетание цветов

Теория: Схема № 1. Комплементарное сочетание. Схема № 2. Триада – сочетание 3 цветов. Схема № 3. Аналогичное сочетание. Схема № 4. Раздельно - комплементарное сочетание. Схема № 5. Тетрада – сочетание 4 цветов. Схема № 6. Квадрат. Сочетания отдельных цветов

Тема 10. Зрительные иллюзии

Теория: 11 оптических иллюзий в визуальном дизайне

Тема 11. Дизайн предметов быта

Теория: Особенности дизайна предметов быта. Вариации дизайна простых вещей, которые делают их уникальными

Тема 12. Ландшафтный дизайн

Теория: Стили ландшафтного дизайна и их особенности.

Практика: Создание ландшафтного дизайна. Создание ландшафтного дизайна по образцу (ознакомительный уровень). Создание ландшафтного дизайна на свободную тему (базовый уровень). Создание ландшафтного дизайна достопримечательности Самарской области с помощью онлайн – сервиса Google SketchUp (углубленный уровень).

Тема 13. Фитодизайн

Теория: Понятие «Фитодизайн». Задачи фитодизайна. Озеленение интерьера

Тема 14. Промышленный дизайн

Теория: Понятие «Промышленный дизайн». Примеры промышленного дизайна

Тема 15. Арт - дизайн

Теория: Понятие «Арт – дизайн». Обозначение арт-дизайна. Применение и принципы арт-дизайна.

Тема 16. Web - дизайн

Теория: Понятие «Web– дизайн». Этапы web– дизайна. Визуальные элементы web– дизайна.

Практика: Создание цветовой палитры по образцу (ознакомительный уровень). Создание мета-сообщения (цветовой палитры) на свободную тему (базовый уровень). Создание мета-сообщения (цветовой палитры) для сайта образовательной организации (углубленный уровень).

Тема 17. Компьютерная графика как область графического дизайна. Профессия графического дизайнера

Теория: Компьютерная графика. Виды компьютерной графики. Основные понятия компьютерной графики. Профессия графического дизайнера.

Тема 18. Программные средства компьютерной графики

Теория: Сохранение изображения в стандартных форматах и в собственных форматах графических программ. Цветовые модели в компьютерной графике. Работа с цветом.

Тема 19. Основы типографики в графическом дизайне

Теория: Анатомия шрифта. Основы шрифтовой композиции. Типографика средствами графических редакторов.

Практика: Создание шрифтовой композиции с использованием базовых элементов (ознакомительный уровень). Создание шрифтовой композиции на тему «Слово-образ», используя один вариант (базовый уровень). Создание шрифтовой композиции на заданную тему, используя несколько вариантов (углубленный уровень).

Тема 20. Фирменный стиль и дизайн

Теория: Фирменный стиль и брендбук. Продукты брендбука с элементами информационного дизайна. Полиграфический дизайн и упаковка.

Тема 21. Практикум по разработке фирменного стиля школы

Практика: Составление фирменного стиля для школы по образцу (ознакомительный уровень). Составление фирменного стиля и одного продукта брендбука для школы, используя

дополнительные элементы (базовый уровень). Составление фирменного стиля и двух продуктов брендбука для школы, используя дополнительные элементы (углубленный уровень).

Тема 22. Полиграфический дизайн и упаковка для различных продуктов

Теория: Цвет, типографика, композиция. Фирменный стиль, бренд и стилевые конструкции. Учет особенностей целевой аудитории при разработке дизайна продукта

Тема 23. Практикум по разработке полиграфического дизайна упаковки

Практика: Разработка полиграфического дизайна упаковки для рекламы акционной продукции по образцу (ознакомительный уровень). Создание собственной композиции упаковки для рекламы акционной продукции (базовый уровень). Разработка фирменного стиля и бренда рекламной упаковки рекламной акционной продукции (углубленный уровень).

Тема 24. Практикум по разработке полиграфического дизайна упаковки

Практика: Разработка полиграфического дизайна упаковки для рекламы акционной продукции по образцу (ознакомительный уровень). Создание собственной композиции упаковки для рекламы акционной продукции (базовый уровень). Разработка фирменного стиля и бренда рекламной упаковки рекламной акционной продукции (углубленный уровень).

Тема 25. Итоговое занятие по модулю «Основы графического дизайна»

Практика: Итоговое тестирование.

Модуль 2 «Создания двухмерных и трехмерных моделей и иллюстраций в программе Microsoft Paint 3D»

Цель модуля: создание условий для формирования навыков работы по созданию двухмерных и трехмерных моделей и иллюстраций в программе Microsoft Paint 3D.

	<i>Ознакомительный уровень</i>	<i>Базовый уровень</i>	<i>Углубленный уровень</i>
Задачи модуля	<ul style="list-style-type: none"> – обучить специальной терминологии; – сформировать систему знаний об интерфейсе, возможностях и функциях программы Paint 3D; – развить способности организовывать свои учебные действия; – развить мотивацию к познанию и творчеству. 		
	сформировать первоначальные навыки по созданию двухмерного и трехмерного объекта в программе Paint 3D	сформировать базовые навыки по созданию двухмерного и трехмерного объекта в программе Paint 3D	сформировать специальные навыки по созданию двухмерного и трехмерного объекта в программе Paint 3D
Прогнозируемые предметные результаты	знания об интерфейсе, возможностях и функциях программы Paint 3D, специальной терминологии		
	сформированы первоначальные навыки по созданию двухмерного и трехмерного объекта в программе Paint 3D.	сформированы базовые навыки по созданию двухмерного и трехмерного объекта в программе Paint 3D.	сформированы специальные навыки по созданию двухмерного и трехмерного объекта в программе Paint 3D.
Критерии	уровень знаний об интерфейсе, возможностях и функциях программы Paint		

определения предметных результатов	3D и специальной терминологии		
	уровень сформированности первоначальных навыков по созданию двухмерного и трехмерного объекта в программе Paint 3D	уровень сформированности базовых навыков по созданию двухмерного и трехмерного объекта в программе Paint 3D	уровень сформированности специальных навыков по созданию двухмерного и трехмерного объекта в программе Paint 3D
Применяемые методы и технологии	<p style="text-align: center;"><i>Технологии:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – технология развивающего обучения; – личностно-ориентированная технология; – педагогика сотрудничества; – внутригрупповая дифференциация для организации обучения на разном уровне. <p style="text-align: center;"><i>Методы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – одновременная работа со всей группой и индивидуально; – словесный (беседа, лекция) – показ и демонстрация; – практический показ способов действий; – репродуктивный (воспроизведение и повторение способа деятельности по заданиям педагога); – частично-поисковый (развитие самостоятельности); – творческий; – проектный. 		
Формы и методы диагностики	<ul style="list-style-type: none"> – тестирование; – собеседование; – наблюдение; – практическая работа. 		

Учебно – тематический план

№	Наименование тем и ссылка для изучения в дистанционном формате	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Знакомство с программой Paint 3D https://www.youtube.com/watch?v=gzCl_1XBecY https://cloud.mail.ru/public/u7gA/w2dbwka9f	1	1	-	наблюдение, беседа
2.	Основы работы с объектами программы Paint 3D. https://www.youtube.com/watch?v=L1AwZBahIk0	2	2	-	наблюдение, беседа
3.	Создание двухмерных объектов в Paint 3D https://www.youtube.com/watch?v=7oNExix_9Rc	1	-	1	беседа, практическая работа «Создание»

					двухмерного объекта на холсте»
4.	Основы работы с двухмерными объектами, линии, заливка https://www.youtube.com/watch?v=QVVVQn95oKc	2	2	-	наблюдение, беседа
5.	Добавление фона, эффектов и других элементов в двухмерную модель https://cloud.mail.ru/public/v5bM/U6CtWdYGF https://cloud.mail.ru/public/2Kzj/ErniZ393X	1	-	1	наблюдение, практическая работа «Добавление фона или эффекта на двухмерный объект на холсте»
6.	Двухмерный текст https://cloud.mail.ru/public/Cg45/5gTvLk525 https://www.youtube.com/watch?v=sQ2G3vA0Wvs	2	-	2	Практическая работа «Добавление текста на двухмерный объект»
7.	Создание трехмерных объектов в Paint 3D https://www.youtube.com/watch?v=gzCl_1XBecY	1	-	1	беседа, практическая работа «Создание трехмерного объекта на холсте»
8.	Основы работы с трехмерными объектами, линии, заливка https://www.youtube.com/watch?v=SgKbatKgj48 https://www.youtube.com/watch?v=WwbzWykxPXM&list=PLgeEUvPaLuoIypBWtZg8qID3s2bProjeZ&index=9	2	2	-	наблюдение, беседа

9.	<p>Добавление фона, эффектов и других элементов в трехмерную модель</p> <p>https://tonv.ru/kak-izmenit-czvet-fona-v-paint-3d/ https://www.youtube.com/watch?v=APRnWHqUSZU https://www.youtube.com/watch?v=SVbr5xh7KHU https://www.youtube.com/watch?v=qZO7S72VVLM&list=PLgeEUvPaLuoIypBWtZg8qlD3s2bProjeZ&index=3 https://www.youtube.com/watch?v=dwk3f58ptak&list=PLgeEUvPaLuoIypBWtZg8qlD3s2bProjeZ&index=4</p>	1	-	1	наблюдение, практическая работа «Добавление фона или эффекта на трехмерный объект на холсте»
10.	<p>Управление трехмерной моделью. Обзор 3D-принтера и специфика его работы.</p> <p>https://howto.mediadoma.com/vot-kak-vy-mozhete-peremeshhat-obekty-v/ https://www.youtube.com/watch?v=TpjAf9eyARY&list=PLgeEUvPaLuoIypBWtZg8qlD3s2bProjeZ&index=5 https://www.youtube.com/watch?v=5mjR6LDRVtQ&list=PLgeEUvPaLuoIypBWtZg8qlD3s2bProjeZ&index=6 https://www.youtube.com/watch?v=c75v1t55wKs&list=PLgeEUvPaLuoIypBWtZg8qlD3s2bProjeZ&index=7</p>	2	2	-	наблюдение, беседа
11.	<p>Библиотека трехмерных объектов</p> <p>https://yandex.ru/video/preview/3489430796197971183 https://o2c3ds.ru/3d_modeli/</p>	1	-	1	наблюдение, практическая работа «Использование готовых трехмерных объектов при создании трехмерного объекта»
12.	<p>Волшебное выделение</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=p6_QDQlabs0 https://www.youtube.com/watch?v=7oNEix_9Rc&list=PLgeEUvPaLuoIypBWtZg8qlD3s2bProjeZ&index=2</p>	2	2	-	наблюдение, беседа
13.	<p>Наклейки</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=OoMqV8FxDGA</p>	1	-	1	беседа, практическая работа «Создание

					наклейки из двухмерных рисунков»
14.	Смешанная реальность https://www.youtube.com/watch?v=vXcdRjexxxw https://www.youtube.com/watch?v=31DT-xiauUA	2	2	-	наблюдение, беседа
15.	Трёхмерное представление https://blogs.windows.com/russia/2018/05/22/sovety-po-windows-10-paint-3d-tools/	1	-	1	наблюдение, практическая работа «Использование функции «Трёхмерное представление» при создании трёхмерного объекта»
16.	Практическая работа по созданию двухмерного и трёхмерного объекта. Обзор лазерного станка и специфика его работы. https://www.youtube.com/watch?v=fy5fflAp4AQ https://www.youtube.com/watch?v=czhYuMhf8Gs	2	-	2	наблюдение, беседа, практическая работа «Создание двухмерного и трёхмерного объекта»
17.	Практическая работа по изготовлению двухмерного объекта на лазерном станке. https://www.youtube.com/watch?v=IlgGG3mx6o https://www.youtube.com/watch?v=WF1PcgDS_48	1	-	1	наблюдение, практическая работа «Изготовление двухмерного объекта на лазерном

					станке»
18.	Практическая работа по изготовлению трехмерного объекта на 3D-принтере. https://www.youtube.com/watch?v=QGcceWJmFZ8 https://www.youtube.com/watch?v=7roPoqaz4Io	2	-	2	наблюдение, практическая работа «Изготовление трехмерного объекта на 3D-принтере»
19.	Итоговое занятие по модулю «Создания трехмерных моделей и иллюстраций в программе Microsoft Paint 3D» file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/strelnikova_v.v._maket_posobiya_3d.pdf	1	-	1	наблюдение, итоговое тестирование по модулю
ИТОГО		28	13	15	

Содержание программы модуля

Тема 1. Знакомство с программой Paint 3D

Теория:Изучение интерфейса программы Paint 3D.Создание первого проекта в программе Paint 3D.

Тема 2. Основы работы с объектами программыPaint 3D

Теория:Изучение функций программы

Тема 3. Создание двухмерных объектов в Paint 3D

Практика:Работа с кистью или добавление готовых объектов в разделе «Двухмерные фигуры» (ознакомительный уровень). Создание двухмерного объекта на холсте (базовый уровень). Создание собственного двухмерного объектов в Paint 3D с использованием изученных инструментов (углубленный уровень).

Тема 4. Основы работы с двухмерными объектами, линии, заливка

Теория:Вид заливки, цвет, толщина, тип линии, непрозрачность фигуры, функция «повернуть, отразить»

Тема 5. Добавление фона, эффектов и других элементов в двухмерную модель

Практика:Фон, эффекты: фильтр, настройка цвета, наклейки, текстуры, выбор собственной наклейки (ознакомительный уровень).Добавление фона или эффекта на двухмерный объект на холсте (базовый уровень). Создание собственного двухмерного объекта в Paint 3D с использованием изученных инструментов (углубленный уровень).

Тема 6. Двухмерный текст

Практика:Возможности выбора шрифта для двухмерного объекта, цвет, выделение, расположение, заливка фонов текста (ознакомительный уровень). Добавление текста на двухмерный объект (базовый уровень). Создание собственного двухмерного объекта в Paint 3D с использованием

изученных инструментов (углубленный уровень).

Тема 7. Создание трехмерных объектов в Paint 3D

Практика: Работа с кистью или добавление готовых объектов в разделе «Трехмерные фигуры» (ознакомительный уровень). Создание трехмерного объекта на холсте (базовый уровень). Создание собственного трехмерного объекта в Paint 3D с использованием изученных инструментов (углубленный уровень).

Тема 8. Основы работы с трехмерными объектами, линии, заливка

Теория: Вид заливки, цвет, толщина, тип линии, непрозрачность фигуры, функция «повернуть, отразить»

Тема 9. Добавление фона, эффектов и других элементов в трехмерную модель

Практика: Фон, эффекты: фильтр, настройка цвета, наклейки, текстуры (ознакомительный уровень). Добавление фона или эффекта на трехмерный объект на холсте (базовый уровень). Создание собственного трехмерного объекта в Paint 3D с использованием изученных инструментов (углубленный уровень).

Тема 10. Управление трехмерной моделью

Теория: Трехмерное представление, смешанная реальность, текстурирование. Ознакомление с оборудованием 3D-принтер.

Тема 11. Библиотека трехмерных объектов

Практика: Выбор готового трехмерного объекта, его изменение, использование (ознакомительный уровень). Использование готовых трехмерных объектов при создании трехмерного объекта по образцу (базовый уровень). Использование готовых трехмерных объектов при создании своего трехмерного объекта (углубленный уровень).

Тема 12. Волшебное выделение

Теория: Использование двухмерного объекта при создании трехмерного объекта

Тема 13. Наклейки

Практика: Использование наклеек на трехмерные объекты, масштабирование наклеек, материалы наклеек (ознакомительный уровень). Создание наклейки из двухмерных рисунков (базовый уровень). Создание собственной наклейки из двухмерных рисунков (углубленный уровень).

Тема 14. Смешанная реальность

Теория: Возможность просмотра трехмерных объектов в реальном мире с использованием камеры

Тема 15. Трехмерное представление

Практика: Использование функции «Трехмерное представление» (ознакомительный уровень). Использование функции «Трехмерное представление» при создании трехмерного объекта (базовый уровень). Использование функции «Трехмерное представление» при создании собственного трехмерного объекта (углубленный уровень).

Тема 16. Практическая работа по созданию двухмерного и трехмерного объекта

Практика: Обзор лазерного станка и создание двухмерного и трехмерного объекта по образцу (ознакомительный уровень). Обзор лазерного станка и создание двухмерного и трехмерного объекта на заданную тему (базовый уровень). Обзор лазерного станка и создание двухмерного и трехмерного объекта на свободную тему (углубленный уровень).

Тема 17. Практическая работа по изготовлению двухмерного объекта на лазерном станке.

Практика:Изготовление двухмерного объекта на лазерном станке.

Тема 18. Практическая работа по изготовлению трехмерного объекта на 3D-принтере.

Практика:Изготовлению трехмерного объекта на 3D-принтере

Тема 19. Итоговое занятие по модулю «Создания трехмерных моделей и иллюстраций в программе Microsoft Paint 3D»

Практика:Итоговое тестирование.

Модуль 3 «Создание 2D анимации в программе DragonBones»

Цель модуля: создание условий для освоения знаний и практических навыков создания 2D анимации в программе Dragon Bones

	<i>Ознакомительный уровень</i>	<i>Базовый уровень</i>	<i>Углубленный уровень</i>
Задачи модуля	<ul style="list-style-type: none"> – обучить специальной терминологии; – сформировать систему знаний о компьютерной анимации, видах и структуре анимационного фильма; – развить способности организовывать свои учебные действия; – развить мотивацию к познанию и творчеству. 		
	сформировать первоначальные навыки по созданию скелетной анимации двухмерных моделей в программе MicrosoftPaint 3D, DragonBones	сформировать базовые навыки по созданию скелетной анимации двухмерных моделей в программе MicrosoftPaint 3D, DragonBones	сформировать специальные навыки по созданию скелетной анимации двухмерных моделей в программе MicrosoftPaint 3D, DragonBones
Прогнозируемые предметные результаты	знания о компьютерной анимации, видах и структуре анимационного фильма, специальной терминологии		
	сформированы первоначальные навыки по созданию скелетной анимации двухмерных моделей в программе MicrosoftPaint 3D, DragonBones	сформированы базовые навыки по созданию скелетной анимации двухмерных моделей в программе MicrosoftPaint 3D, DragonBones	сформированы специальные навыки по созданию скелетной анимации двухмерных моделей в программе MicrosoftPaint 3D, DragonBones
Критерии определения предметных результатов	уровень знаний о компьютерной анимации, видах и структуре анимационного фильма и специальной терминологии		
	уровень сформированности первоначальных навыков по созданию скелетной анимации двухмерных моделей в программе MicrosoftPaint 3D, DragonBones	уровень сформированности базовых навыков по созданию скелетной анимации двухмерных моделей в программе MicrosoftPaint 3D, DragonBones	уровень сформированности специальных навыков по созданию скелетной анимации двухмерных моделей в программе MicrosoftPaint 3D, DragonBones

Применяемые методы и технологии	<p style="text-align: center;"><u>Технологии:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – технология развивающего обучения; – личностно-ориентированная технология; – педагогика сотрудничества; – внутригрупповая дифференциация для организации обучения на разном уровне. <p style="text-align: center;"><u>Методы:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – одновременная работа со всей группой и индивидуально; – словесный (беседа, лекция) – показ и демонстрация; – практический показ способов действий; – репродуктивный (воспроизведение и повторение способа деятельности по заданиям педагога); – частично-поисковый (развитие самостоятельности); – творческий; – проектный.
Формы и методы диагностики	<ul style="list-style-type: none"> – тестирование; – собеседование; – наблюдение; – практическая работа.

Учебно – тематический план

№	Наименование тем и ссылка для изучения в дистанционном формате	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Все го	Теор ия	Практ ика	
1.	Motion – дизайн. Профессия motion – дизайнера https://www.youtube.com/watch?v=L13faecYTqk https://www.youtube.com/watch?v=7XF9AxNfTeQ	2	2	-	наблюдение, беседа
2.	История анимации https://www.youtube.com/watch?v=LhhZFickMNU	1	1	-	наблюдение, беседа
3.	Виды анимации https://www.youtube.com/watch?v=-Rpny9_y3wg	2	-	2	беседа, практические примеры видов анимации
4.	Структура анимационного фильма https://www.youtube.com/watch?v=V7Ecn73XJZc	1	1	-	наблюдение, беседа
5.	Stop – motionанимация https://www.youtube.com/watch?v=M8NCxFPlsJ4 https://www.youtube.com/watch?v=nqT4dIZAIBc https://www.youtube.com/watch?v=y95mA4BUNPo https://www.youtube.com/watch?v=hqVPYPyTNPp	2	2	-	наблюдение, беседа
6.	История,	1	0,5	0,5	Беседа,

	особенности предметной анимации https://www.youtube.com/watch?v=VMfRfUmEJx0 https://www.youtube.com/watch?v=Qr3Z56Qh8BY https://www.youtube.com/watch?v=jLiqXkkRT84				наблюдение, практическая работа «Создание предметной анимации через программу Microsoft Power Point»
7.	Компьютерная анимация https://cloud.mail.ru/public/QEgT/abWhxWzFx https://www.youtube.com/watch?v=vBIUrJrIYBU	2	2	-	наблюдение
8.	Создание компьютерной анимации https://www.youtube.com/watch?v=gv5RXdSbVL4	1	-	1	беседа, практическая работа «Создание простейшей анимации с помощью онлайн платформы Animator»
9.	Основные инструменты и приемы для рисования в графических программах https://www.youtube.com/watch?v=VqGF8BNoIOg https://www.youtube.com/watch?v=Q2RNX9hxx8o	2	-	2	наблюдение, практическая работа «Создание графического изображения в программе Microsoft Paint 3D»
10	Скелетная и meshанимация https://pikabu.ru/story/animatsiya_v_dragonbone_dlya_khudozhnikov_chast_1_6795774 https://www.youtube.com/watch?v=kaWRaVqKaSw	1	0,5	0,5	беседа, практическая работа «Скелетная анимация созданных двумерных моделей в программе Microsoft Paint 3D»
11	Создание 2Данимации в программе Dragon Bones https://www.youtube.com/watch?v=ukxVmvasE-c	2	2	-	наблюдение

12	Кости в Dragon Bones https://www.youtube.com/watch?v=pdr7GXQ2RZ4	1	0,5	0,5	беседа,практическая работа «Создание костей в объекте»
13	Анимация ходьбы в DragonBones https://www.youtube.com/watch?v=yW-T05GoNrM	2	-	2	наблюдение,практическая работа «Анимация ходьбы объекта»
14	Перепривязка костей в DragonBones https://www.youtube.com/watch?v=BAII4oQ8nTU https://www.youtube.com/watch?v=ay8sukFfHis	1	-	1	беседа,практическая работа «Способы перепривязки костей»
15	Выключатель и покадровая анимация вDragonBones https://www.youtube.com/watch?v=fYY0lcr01f8	2	2	-	наблюдение
16	Кинематика в DragonBones https://www.youtube.com/watch?v=iL_AJzhWA6o https://www.youtube.com/watch?v=II_re-r6gDk	1	-	1	наблюдение,практическая работа «Создание движения объекта»
17	Обратная кинематика в DragonBones https://www.youtube.com/watch?v=vaPrP47Jdhw	2	-	2	беседа,практическая работа «Создание обратного движения объекта»
18	Фиксация объекта в DragonBones https://www.youtube.com/watch?v=kbgwQkZqTY0	1	-	1	наблюдение,практическая работа «Создание объекта с костями с фиксацией на одном месте»
19	Mesh сетка в DragonBones https://www.youtube.com/watch?v=rD6Qli1_FPk https://www.youtube.com/watch?v=Qx2DbP2IveQ	2	-	2	наблюдение,практическая работа «Создание meshсеткана примере двух спрайтов»
20	Сборка персонажей вDragonBones. https://www.youtube.com/watch?v=Xw2TjoulTVU	1	-	1	беседа,практическая работа «Сборка персонажей в Dragon Bones»
21	Подготовка и импорт слоев в DragonBones https://www.youtube.com/watch?v=mvSZjhHhFkQ	2	2	-	наблюдение

22	Ключи в DragonBones https://www.youtube.com/watch?v=TkPCoATKrNE	1	-	1	беседа, практическая работа «Виды ключей и способы применения в анимации»
23	Разработка сценария https://yandex.ru/video/preview/10838081515974401123	2	2	-	наблюдение, беседа
24	Раскадровка https://www.youtube.com/watch?v=bARxZYertAE	1	-	1	наблюдение, практическая работа «Создание эскизов раскадровки анимационного мультфильма»
25	Создание персонажей https://www.youtube.com/watch?v=VY-4ruJTyNo	2	-	2	наблюдение, практическая работа «Отрисовка персонажей в программе Microsoft Paint 3D»
26	Создание фонов https://www.youtube.com/watch?v=Ts045_GWCSg https://www.youtube.com/watch?v=vq1-DY9Sm84 https://www.youtube.com/watch?v=g8y_YG1qREM	1	-	1	беседа, практическая работа «Создание фонов анимационного мультфильма в программе Microsoft Paint 3D»
27	Создание 2D анимации в программе Dragon Bones https://yandex.ru/video/preview/5706112023847390592	2	-	2	наблюдение, практическая работа «Создание анимационного мультфильма в программе Dragon Bonesна свободную тему»
28	Создание 2D анимации в программе Dragon Bones https://yandex.ru/video/preview/2695302810175253057	1	-	1	наблюдение, практическая работа «Создание анимационного

					мультфильма в программе Dragon Bonesна свободную тему»
29	Создание 2D анимации в программе Dragon Bones https://yandex.ru/video/preview/5863095621151544636	2	-	2	наблюдение, практическая работа «Создание анимационного мультфильма в программе Dragon Bonesна свободную тему»
30	Создание 2D анимации в программе Dragon Bones https://yandex.ru/video/preview/13586475561387525165	1	-	1	наблюдение, практическая работа «Создание анимационного мультфильма в программе Dragon Bonesна свободную тему»
31	Создание 2D анимации в программе Dragon Bones https://yandex.ru/video/preview/1824714480130940742	2	-	2	наблюдение, практическая работа «Создание анимационного мультфильма в программе Dragon Bonesна свободную тему»
32	Итоговое занятие по модулю «Создание 2D анимации Dragon Bones» https://yandex.ru/video/preview/3080195500547677826	1	-	1	Тестирование, защита проекта «Создание анимационного мультфильма в программе Dragon Bonesна свободную тему»
ИТОГО		48	17,5	30,5	

Содержание программы модуля

Тема 1. Motion – дизайн. Профессия motion – дизайнера

Теория: Понятие «Motion – дизайн». Сферы и преимущества motion – дизайна. Профессия motion – дизайнера

Тема 2. История анимации

Теория:История создания анимации. Основные виды и форматы анимации

Тема 3. Виды анимации

Практика:Практические примеры видов анимации

Тема 4. Структура анимационного фильма

Теория:14 элементов структуры анимационных историй. Основные этапы создания анимационного видеоролика

Тема 5. Stop – motion анимация

Теория:История stop – motion анимации. Виды stop – motion анимации. Stop – motion анимация в настоящее время

Тема 6. История, особенности предметной анимации

Теория:Понятие «Предметная анимация». История возникновения. Самые необычные техники анимации

Практика:Создание предметной анимации через программу Microsoft PowerPoint по образцу (ознакомительный уровень). Создание предметной анимации через программу Microsoft PowerPoint на заданную тему (базовый уровень). Создание предметной анимации через программу Microsoft PowerPoint на свободную тему (углубленный уровень).

Тема 7. Компьютерная анимация

Теория:Понятие «Компьютерная анимация», область применения. История возникновения. Flash-анимация. Трёхмерная компьютерная анимация.

Тема 8. Создание компьютерной анимации

Практика: Разложение покадровой компьютерной анимации. Создание простейшей анимации с помощью онлайн платформы Animator по образцу (ознакомительный уровень). Создание простейшей анимации с помощью онлайн платформы Animator на заданную тему (базовый уровень). Создание простейшей анимации с помощью онлайн платформы Animator на свободную тему (углубленный уровень).

Тема 9. Основные инструменты и приемы для рисования в графических программах

Практика:Создание графического изображения по образцу в программе Microsoft Paint 3D (ознакомительный уровень). Создание графического изображения на заданную тему в программе Microsoft Paint 3D (базовый уровень). Создание графического изображения на свободную тему в программе Microsoft Paint 3D (углубленный уровень).

Тема 10. Скелетная и mesh анимация

Теория:Понятие «Скелетная и mesh - анимация».

Практика:Скелетная анимация с развесовками костей.

Скелетная анимация созданных двумерных моделей в программе Microsoft Paint 3D по образцу (ознакомительный уровень). Скелетная анимация созданных двумерных моделей в программе Microsoft Paint 3D на заданную тему (базовый уровень). Скелетная анимация созданных двумерных моделей в программе Microsoft Paint 3D на свободную тему (углубленный уровень).

Тема 11. Создание 2D анимации в программе Dragon Bones

Теория:Изучение интерфейса программы Dragon Bones

Тема 12. Кости в Dragon Bones

Теория: Понятие «Кости».

Практика: Связь объектов с помощью костей. Создание костей в объекте (для всех уровней).

Тема 13. Анимация ходьбы в Dragon Bones

Практика: Анимация ходьбы объекта. Создание анимации ходьбы объекта по образцу (ознакомительный уровень). Создание анимации ходьбы объекта на заданную тему (базовый уровень). Создание анимации ходьбы объекта на свободную тему (углубленный уровень).

Тема 14. Перепривязка костей в Dragon Bones

Практика: Способы перепривязки костей (для всех уровней)

Тема 15. Выключатель и покадровая анимация в Dragon Bones

Теория: Основные функции «Выключатель» и «Покадровая анимация». Появление предмета в определённый момент.

Тема 16. Кинематика в Dragon Bones

Практика: Способы кинематики. Создание движения объекта по образцу (ознакомительный уровень). Создание движения объекта на заданную тему (базовый уровень). Создание движения объекта на свободную тему (углубленный уровень).

Тема 17. Обратная кинематика в Dragon Bones

Практика: Создание обратного движения объекта (для всех уровней)

Тема 18. Фиксация объекта в Dragon Bones

Теория: Способ фиксации объекта на одном месте.

Практика: Создание объекта с костями с фиксацией на одном месте (для всех уровней)

Тема 19. Mesh - сетка в Dragon Bones

Практика: Создание mesh-сетки на примере двух спрайтов. Практическое задание на создание mesh-сетки (для всех уровней).

Тема 20. Сборка персонажей в Dragon Bones.

Теория: Разбиение объекта на спрайты в программе Paint 3D. Подготовка к сборке.

Практика: Сборка персонажей в Dragon Bones по образцу (ознакомительный уровень). Сборка персонажей в Dragon Bones на заданную тему (базовый уровень). Сборка персонажей в Dragon Bones на свободную тему (углубленный уровень).

Тема 21. Подготовка и импорт слоев в Dragon Bones

Теория: Способы подготовки и импорта слоев. Импорт слоев в Dragon Bones.

Тема 22. Ключи в Dragon Bones

Практика: Виды ключей и способы их применения в анимации. Использование ключей в анимации (для всех уровней).

Тема 23. Разработка сценария

Теория: Основные правила написания сценария для детской анимации

Тема 24. Раскадровка

Практика: Эскизы раскадровки. Создание эскизов раскадровки анимационного мультфильма по образцу (ознакомительный уровень). Создание эскизов раскадровки анимационного мультфильма на заданную тему (базовый уровень). Создание эскизов раскадровки анимационного мультфильма на свободную тему (углубленный уровень).

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Ознакомительный	Базовый	Углубленный
<ul style="list-style-type: none">– одновременная работа со всей группой и индивидуально;– словесный (беседа, лекция);– показ и демонстрация;– практический показ способов действий;– репродуктивный;– частично-поисковый.	<ul style="list-style-type: none">– со всей группой и индивидуально;– словесный (беседа, лекция);– показ и демонстрация;– практический показ способов действий;– репродуктивный;– частично-поисковый.	<ul style="list-style-type: none">– со всей группой и индивидуально;– словесный (беседа, лекция);– показ и демонстрация;– практический показ способов действий;– репродуктивный;– частично-поисковый;– метод развития творческого сознания;– метод наставничества.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Аппаратное обеспечение:

- компьютер / ноутбук / графический планшетна каждого обучающегося;
- компьютер / ноутбук педагога;
- интерактивная доска.

Программное обеспечение:

- Windows 7ивыше;
- Microsoft Paint 3D;
- Dragon Bones;
- любой браузер для интернет-серфинга.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бондарь А., Колеватых Т. Секреты оформления сцены// Дополнительное образование и воспитание, № 4, 2019.-М., ИДООО «Витязь-М». - С. 42-46.;
2. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс. — М.: КоЛибри, 2018. — 272 с.
3. Алексеев А. Г. Дизайн-проектирование. — М.: Юрайт, 2020. — 91 с.
4. Аллен Дж. Базовые геометрические формы для дизайнеров и архитекторов / Дж. Аллен. — СПб.: Питер, 2017. — 85 с.
5. Бионика для дизайнеров: учеб. пособие для вузов / Н. В. Жданов, А. В. Скворцов, М. А. Червонная, И. А. Чернийчук. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: Юрайт, 2018. — 232 с.
6. Васильева В. А. Ландшафтный дизайн малого сада. — М.: Юрайт, 2020. — 185 с.
7. Вильямс Р. Дизайн для Недизайнеров / Р. Вильямс. — М.: Символ, 2021. — 192 с.
8. Воронова О.В. Сам себе ландшафтный дизайнер (новое оформление) / О.В. Воронова. — М.: Эксмо, 2020. — 184 с.
9. Воскобойников Ю.Е. Живопись для дизайнеров и архитекторов. Курс для бакалавров: Учебное

пособие / Ю.Е. Воскобойников. — СПб.: Планета Музыки, 2019. — 104 с.

10. Голомбински К. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики веб и мультимедиа / К. Голомбински, Р. Хаген; Пер. с англ. Н.А. Римицан.. — СПб.: Питер, 2019. — 272 с.
11. Графический дизайн. Современные концепции: учеб. пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.]; отв. ред. Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Юрайт, 2019. — 183 с.
12. Грибер Ю. А. Градостроительная живопись: монография / Ю. А. Грибер, Г. .. Майна. — 2-е изд., испр. и доп. — М. :Юрайт, 2019. — 133 с
13. Журавлева О.Б. Основы педагогического дизайна дистанционных курсов / О.Б. Журавлева, Б.И. Крук. — М.: ГЛТ, 2019. — 168 с.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Наименование тем и ссылка для изучения в дистанционном формате	Количество часов	Теория	Практика
1.	Вводное занятие. Знакомство. Техника безопасности https://www.youtube.com/watch?v=f7W2FNHGhpU https://www.youtube.com/watch?v=WabIEs-5Mtw	2	2	-
2.	Понятие дизайна. Виды дизайна https://www.youtube.com/watch?v=WGMdFOyIeEU	1	1	-
3.	Основные правила композиции https://www.youtube.com/watch?v=8sNgtl3KvTI	2	2	-
4.	Графический знак. Стилизация https://www.youtube.com/watch?v=FBdD8wJpNdE	1	1	-
5.	Плакатная графика https://cloud.mail.ru/public/RQ35/m9sRk5em4	2	2	-
6.	Дизайн газет и журналов https://www.youtube.com/watch?v=UVsQVrYyKZQ https://studio.everypixel.com/ru/blog/magazine-page-layout-design	1	1	-
7.	Дизайн книг https://dzen.ru/media/id/59367381d7d0a62756e9cf32/knijny-i-dizain-5a229f83c5feafda4db4430b https://типография-новый-формат.рф/voprosyi/oformlenie-stranic-knigi	2	2	-
8.	Цветовой круг Иттена https://www.youtube.com/watch?v=O8MJqSpI_9E https://www.youtube.com/watch?v=EuRUXOCcbQ8	1	0,5	0,5
9.	Сочетание цветов https://www.youtube.com/watch?v=ZY_Xp8b_G5M&t=92s https://www.youtube.com/watch?v=90yunJdKX1E&list=RD CMUCskh6ZEtQnYMnJqFLcAZzJw&start_radio=1&rv=90yunJdKX1E&t=33	2	2	-
10.	Зрительные иллюзии https://www.youtube.com/watch?v=AFjHc1InLL0 https://www.youtube.com/watch?v=FKBrfrSotN0	1	1	-
11.	Дизайн предметов быта https://say-hi.me/vdohnovenie/vdoxnovenie-idoly-i-shedevry-predmetnogo-dizajna.html https://takprosto.cc/dizayn-predmetov-interyera/	2	2	-
12.	Ландшафтный дизайн https://m-strana.ru/articles/osnovy-landshaftnogo-dizayna/	1	0,5	0,5
13.	Фитодизайн https://www.youtube.com/watch?v=UheiFyh5nJ4 https://www.youtube.com/watch?v=O4LMklf-6H8	2	2	-

14.	Промышленный дизайн https://infourok.ru/prezentaciya-na-temu-promishlenniy-dizayn-3899633.html https://www.youtube.com/watch?v=6TkRb8pJpOo	1	1	-
15.	Арт – дизайн https://spravochnick.ru/dizayn/art-dizayn/	2	2	-
16.	Web – дизайн https://www.youtube.com/watch?v=792WmP2B6fQ https://www.youtube.com/watch?v=HapVzVdcR2o https://www.youtube.com/watch?v=QR7NFp99A9g	1	0,5	0,5
17.	Компьютерная графика как область графического дизайна. Профессия графического дизайнера https://cloud.mail.ru/public/QXtf/6t4utD4pt https://www.youtube.com/watch?v=Imq1l-Cpkc8	2	2	-
18.	Программные средства компьютерной графики https://cloud.mail.ru/public/jkC2/wAxQs6sn8 https://www.youtube.com/watch?v=8NDMSr_nUS8	1	1	-
19.	Основы типографики в графическом дизайне https://www.youtube.com/watch?v=i4HddxrT7CE https://www.youtube.com/watch?v=aXRgqUULX9A	2	1	1
20.	Фирменный стиль и дизайн https://www.youtube.com/watch?v=PL5gfAXkANY https://www.youtube.com/watch?v=e2yOfDVOLDw&list=RDCMUComuhMqdrdf2LNJXdo6BY2Q&start_radio=1&v=e2yOfDVOLDw&t=15 https://www.youtube.com/watch?v=jfHUzASld3c https://www.youtube.com/watch?v=0hudrIJ7AUI	1	1	-
21.	Практикум по разработке фирменного стиля школы https://www.youtube.com/watch?v=qp-9W-365Fc https://www.youtube.com/watch?v=nNqYwIBgiOE https://www.youtube.com/watch?v=spDd7Kh_A6Q https://www.youtube.com/watch?v=W8Vo85YUif8 https://www.youtube.com/watch?v=EAnOgzNZDHI https://www.youtube.com/watch?v=aCJ-KFjudcA https://www.youtube.com/watch?v=K0T3P_UqYxU https://www.youtube.com/watch?v=Dc1m00jWlyQ https://www.youtube.com/watch?v=rBLqNMFTdRE https://free-photo-editors.ru/besplatnye-programmy-dlya-sozdaniya-logo.php https://figma.com.ru/	2	-	2
22.	Полиграфический дизайн и упаковка для различных продуктов https://www.youtube.com/watch?v=jILL14VFWYA https://www.youtube.com/watch?v=OjxZ1MWdbzk https://www.youtube.com/watch?v=7T0IYJLxP3Y	1	1	-

23.	Практикум по разработке полиграфического дизайна упаковки https://www.youtube.com/watch?v=0RxEV1Y8kZY https://www.youtube.com/watch?v=8C_IP7Nvgak	2	-	2
24.	Практикум по разработке полиграфического дизайна упаковки https://www.youtube.com/watch?v=GWFmODfpmo8&list=RDCMUCx_5p-NQn1zTLsDVld7XM3w&start_radio=1&rv=GWFmODfpmo8&t=264 https://www.youtube.com/watch?v=shp6WInrZJ8&list=RDCMUCx_5p-NQn1zTLsDVld7XM3w&index=2	1	-	1
25.	Итоговое занятие по модулю «Основы графического дизайна» https://videouroki.net/tests/osnovy-ghrafichieskogho-dizaina.html https://konstruktortestov.ru/test-14526	2	-	2
26.	Знакомство с программой Paint 3D https://www.youtube.com/watch?v=gzCl_1XBecY https://cloud.mail.ru/public/u7gA/w2dbwka9f	1	1	-
27.	Основы работы с объектами программы Paint 3D https://www.youtube.com/watch?v=L1AwZBahIk0	2	2	-
28.	Создание двухмерных объектов в Paint 3D https://www.youtube.com/watch?v=7oNExix_9Rc	1	-	1
29.	Основы работы с двухмерными объектами, линии, заливка https://www.youtube.com/watch?v=QVVVQn95oKc	2	2	-
30.	Добавление фона, эффектов и других элементов в двухмерную модель https://cloud.mail.ru/public/v5bM/U6CtWdYGF https://cloud.mail.ru/public/2Kzj/ErniZ393X	1	-	1
31.	Двухмерный текст https://cloud.mail.ru/public/Cg45/5gTvLk525 https://www.youtube.com/watch?v=sQ2G3vA0Wvs	2	-	2
32.	Создание трехмерных объектов в Paint 3D https://www.youtube.com/watch?v=gzCl_1XBecY	1	-	1
33.	Основы работы с трехмерными объектами, линии, заливка https://www.youtube.com/watch?v=SgKbatKgj48 https://www.youtube.com/watch?v=WwbzWykxPXM&list=PLgeEUvPaLuoIypBWtZg8qlD3s2bProjeZ&index=9	2	2	-

34.	<p>Добавление фона, эффектов и других элементов в трехмерную модель</p> <p>https://tonv.ru/kak-izmenit-czvet-fona-v-paint-3d/ https://www.youtube.com/watch?v=APRnWHqUSZU https://www.youtube.com/watch?v=SVbr5xh7KHU https://www.youtube.com/watch?v=qZO7S72VVLM&list=PLgeEUvPaLuoIypBWtZg8qlD3s2bProjeZ&index=3 https://www.youtube.com/watch?v=dwk3f58ptak&list=PLgeEUvPaLuoIypBWtZg8qlD3s2bProjeZ&index=4</p>	1	-	1
35.	<p>Управление трехмерной моделью. Обзор 3D-принтера и специфика его работы.</p> <p>https://howto.mediadoma.com/vot-kak-vy-mozhete-peremeshhat-obekty-v/ https://www.youtube.com/watch?v=TpjAf9eyARY&list=PLgeEUvPaLuoIypBWtZg8qlD3s2bProjeZ&index=5 https://www.youtube.com/watch?v=5mjR6LDRVtQ&list=PLgeEUvPaLuoIypBWtZg8qlD3s2bProjeZ&index=6 https://www.youtube.com/watch?v=c75v1t55wKs&list=PLgeEUvPaLuoIypBWtZg8qlD3s2bProjeZ&index=7</p>	2	2	-
36.	<p>Библиотека трехмерных объектов</p> <p>https://yandex.ru/video/preview/3489430796197971183 https://o2c3ds.ru/3d_modeli/</p>	1	-	1
37.	<p>Волшебное выделение</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=p6_QDQlabs0 https://www.youtube.com/watch?v=7oNEixix_9Rc&list=PLgeEUvPaLuoIypBWtZg8qlD3s2bProjeZ&index=2</p>	2	2	-
38.	<p>Наклейки</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=OoMqV8FxFxGDA</p>	1	-	1
39.	<p>Смешанная реальность</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=vXcdRjexxxw https://www.youtube.com/watch?v=31DT-xiauUA</p>	2	2	-
40.	<p>Трехмерное представление</p> <p>https://blogs.windows.com/russia/2018/05/22/sovety-po-windows-10-paint-3d-tools/</p>	1	-	1
41.	<p>Практическая работа по созданию двухмерного и трехмерного объекта. Обзор лазерного станка и специфика его работы.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=fy5fflAp4AQ https://www.youtube.com/watch?v=czhYuMhf8Gs</p>	2	-	2

42.	Практическая работа по изготовлению двухмерного объекта на лазерном станке. https://www.youtube.com/watch?v=IgfGG3mx6o https://www.youtube.com/watch?v=WF1PcgDS_48	1	-	1
43.	Практическая работа по изготовлению трехмерного объекта на 3D-принтере. https://www.youtube.com/watch?v=QGcceWJmFZ8 https://www.youtube.com/watch?v=7roPoqaz4Io	2	-	2
44.	Итоговое занятие по модулю «Создания трехмерных моделей и иллюстраций в программе Microsoft Paint 3D» file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/strelnikova_v.v._maket_posobiya_3d.pdf	1	-	1
45.	Motion – дизайн. Профессия motion – дизайнера https://www.youtube.com/watch?v=L13faecYTqk https://www.youtube.com/watch?v=7XF9AxNfTeQ	2	2	-
46.	История анимации https://www.youtube.com/watch?v=LhhZFickMNU	1	1	-
47.	Виды анимации https://www.youtube.com/watch?v=-Rpny9_y3wg	2	-	2
48.	Структура анимационного фильма https://www.youtube.com/watch?v=V7Ecn73XJZc	1	1	-
49.	Stop – motion анимация https://www.youtube.com/watch?v=M8NCxFPIsJ4 https://www.youtube.com/watch?v=nqT4dIZAIbc https://www.youtube.com/watch?v=y95mA4BUNPo https://www.youtube.com/watch?v=hqVPYPyTNP	2	2	-
50.	История, особенности предметной анимации https://www.youtube.com/watch?v=VMfRfUmEJx0 https://www.youtube.com/watch?v=Qr3Z56Qh8BY https://www.youtube.com/watch?v=jLiqXkkRT84	1	0,5	0,5
51.	Компьютерная анимация https://cloud.mail.ru/public/QEgT/abWhxWzFx https://www.youtube.com/watch?v=vBIUrJrIYBU	2	2	-
52.	Создание компьютерной анимации https://www.youtube.com/watch?v=gv5RXdSbVL4	1	-	1

53.	Основные инструменты и приемы для рисования в графических программах https://www.youtube.com/watch?v=VqGF8BNoIOg https://www.youtube.com/watch?v=Q2RNX9hxx8o	2	-	2
54.	Скелетная и meshанимация https://pikabu.ru/story/animatsiya_v_dragonbone_dlya_khu_dozhnikov_chast_1_6795774 https://www.youtube.com/watch?v=kaWRaVqKaSw	1	0,5	0,5
55.	Создание 2Данимации в программе Dragon Bones https://www.youtube.com/watch?v=ukxVmvasE-c	2	2	-
56.	Кости в Dragon Bones https://www.youtube.com/watch?v=pdr7GXQ2RZA	1	0,5	0,5
57.	Анимация ходьбы в DragonBones https://www.youtube.com/watch?v=yW-T05GoNrM	2	-	2
58.	Перепривязка костей в DragonBones https://www.youtube.com/watch?v=BAII4oQ8nTU https://www.youtube.com/watch?v=ay8sukFfHis	1	-	1
59.	Выключатель и покадровая анимация вDragonBones https://www.youtube.com/watch?v=fYY0lcr01f8	2	2	-
60.	Кинематика в DragonBones https://www.youtube.com/watch?v=iL_AJzhWA6o https://www.youtube.com/watch?v=II_re-r6gDk	1	-	1
61.	Обратная кинематика в DragonBones https://www.youtube.com/watch?v=vaPrP47Jdhw	2	-	2
62.	Фиксация объекта в DragonBones https://www.youtube.com/watch?v=kbqwQkZqTY0	1	-	1
63.	Mesh сетка в DragonBones https://www.youtube.com/watch?v=rD6Qli1_FPk https://www.youtube.com/watch?v=Qx2DbP2IveQ	2	-	2
64.	Сборка персонажей вDragonBones. https://www.youtube.com/watch?v=Xw2TjoulTVU	1	-	1
65.	Подготовка и импорт слоев в DragonBones https://www.youtube.com/watch?v=mvSZjhHhFkQ	2	2	-

66.	Ключи в DragonBones https://www.youtube.com/watch?v=TkPCoATKrNE	1	-	1
67.	Разработка сценария https://yandex.ru/video/preview/10838081515974401123	2	2	-
68.	Раскадровка https://www.youtube.com/watch?v=bARxZYertAE	1	-	1
69.	Создание персонажей https://www.youtube.com/watch?v=VY-4ruJTyNo	2	-	2
70.	Создание фонов https://www.youtube.com/watch?v=Ts045_GWCSg https://www.youtube.com/watch?v=vq1-DY9Sm84 https://www.youtube.com/watch?v=g8y_YG1qREM	1	-	1
71.	Создание 2D анимации в программе Dragon Bones https://yandex.ru/video/preview/5706112023847390592	2	-	2
72.	Создание 2D анимации в программе Dragon Bones https://yandex.ru/video/preview/2695302810175253057	1	-	1
73.	Создание 2D анимации в программе Dragon Bones https://yandex.ru/video/preview/5863095621151544636	2	-	2
74.	Создание 2D анимации в программе Dragon Bones https://yandex.ru/video/preview/13586475561387525165	1	-	1
75.	Создание 2D анимации в программе Dragon Bones https://yandex.ru/video/preview/1824714480130940742	2	-	2
76.	Итоговое занятие по модулю «Создание 2D анимации Dragon Bones» https://yandex.ru/video/preview/3080195500547677826	1	-	1
ИТОГО		114	59	65

Индивидуальная дорожная карта обучающегося объединения «Графический дизайн»

(Фамилия, имя, отчество, группа)

№	Критерии освоения программы	Результаты	Процент освоения
Тестирование			
1.	Тестирование по 1 модулю «Основы графического дизайна»		
2.	Тестирование по 2 модулю «Создания трехмерных моделей и иллюстраций в программе Microsoft Paint 3D»		
3.	Тестирование по 3 модулю «Создание 2D анимации Dragon Bones»		
Практические работы			
4.	Практическая работа «Подбор сочетания цветов»		
5.	Практическая работа «Создание ландшафтного дизайна»		
6.	Практическая работа «Создание цветовой палитры»		
7.	Практическая работа «Создание шрифтовой композиции»		
8.	Практическая работа «Фирменный стиль и продукты брендбука для своей школы»		
9.	Практическая работа «Разработка полиграфического дизайна упаковки для рекламы акционной продукции»		
10.	Практическая работа «Создание двухмерного объекта на холсте»		
11.	Практическая работа «Добавление фона или эффекта на двухмерный объект на холсте»		
12.	Практическая работа «Добавление текста на двухмерный объект»		
13.	Практическая работа «Создание трехмерного объекта на холсте»		
14.	Практическая работа «Добавление фона или эффекта на трехмерный объект на холсте»		
15.	Практическая работа «Использование готовых трехмерных объектов при создании трехмерного объекта»		
16.	практическая работа «Создание наклейки из двухмерных рисунков»		

17.	Практическая работа «Использование функции «Трехмерное представление» при создании трехмерного объекта»		
18.	Практическая работа «Создание двухмерного и трехмерного объекта»		
19.	Практическая работа «Изготовление двухмерного объекта на лазерном станке»,		
20.	Практическая работа «Изготовлению трехмерного объекта на 3D-принтере»		
21.	Практическая работа «Создание предметной анимации через программу Microsoft PowerPoint»		
22.	Практическая работа «Создание простейшей анимации с помощью онлайн платформы Animator»		
23.	Практическая работа «Создание графического изображения в программе Microsoft Paint 3D»		
24.	Практическая работа «Скелетная анимация созданных двумерных моделей в программе Microsoft Paint 3D»		
25.	Практическая работа «Создание костей в объекте»		
26.	Практическая работа «Анимация ходьбы объекта»		
27.	Практическая работа «Способы перепривязки костей»		
28.	Практическая работа «Создание движения объекта»		
29.	Практическая работа «Создание обратного движения объекта»		
30.	Практическая работа «Создание объекта с костями с фиксацией на одном месте»		
31.	Практическая работа «Создание mesh сетка на примере двух спрайтов»		
32.	Практическая работа «Сборка персонажей в Dragon Bones»		
33.	Практическая работа «Виды ключей и способы применения в анимации»		
34.	Практическая работа «Создание эскизов раскадровки анимационного мультфильма»		
35.	Практическая работа «Отрисовка персонажей в программе Microsoft Paint 3D»		
36.	Практическая работа «Создание фонов анимационного мультфильма в программе Microsoft Paint 3D»		
37.	Практическая работа «Создание анимационного мультфильма в программе Dragon Bonesна свободную тему»		
38.	Защита проекта «Создание анимационного мультфильма в		

	программе Dragon Bonesна свободную тему»		
Участие в конкурсах и выставках			
39.			
40.			
41.			
42.			
43.			
44.			