

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение  
Ленинградской области «Всеволожский агропромышленный техникум»  
Структурное подразделение мобильный технопарк «Кванториум»

**Принято**

Решением Педагогического совета  
ГАПОУ ЛО «Всеволожский  
агропромышленный техникум»  
Протокол № 4 от 31 августа 2021г.

**Утверждено**

Распоряжением №125/01-12  
«Об утверждении ОПОП»  
от 31.08.2021



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«ВЕБ-ДИЗАЙН (WEB-DESIGN)»**

Возраст обучающихся: 11-18 лет  
Срок реализации: 36 часов

Разработчик: Петрова Анастасия Леонидовна  
(методист) и Гордейко Анна Владимировна  
(педагог дополнительного образования)

Всеволожск  
2021

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В настоящее время компьютерная графика и дизайн является одной из востребованных направлений ИТ-сообщества. Уже появились такие новые направления дизайна такие как анимация и графический дизайн.

Дизайнеры – люди, работа которых состоит не только из рисования логотипов, а также умения анализировать работы, правильно ставить вопросы и писать техническое задание. Во многих организациях дизайнеры – это таргетологи и SMM-специалисты, поэтому хорошие работники в сфере дизайна очень высоко ценятся на рынке.

Программа разработана в соответствии с Письмом Минобрнауки РФ от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей», Федеральным законом Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ, «Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» и отвечает требованиям «Концепции развития дополнительного образования» от 4 сентября 2014 года (Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р).

Программа реализуется для обучающихся следующих муниципальных образовательных организаций, расположенных на территории Всеволожского, Бокситогорского, Подпорожского, Лодейнопольского, Волховского, Лужского районов: МОУ «СОШ «ЛЦО»» (база), МОУ «Гарболовская СОШ», МОУ «Осельковская ООШ», МОУ «СОШ «Лесновский ЦО», МОУ «СОШ «ТЦО»; МБОУ «Бокситогорская средняя общеобразовательная школа №3»(база), МБОУ «БСОШ № 2», МБОУ «БООШ №1», МБОУ «Борская СОШ», МКОУ «Большедворская ООШ», МБОУ «СОШ № 1» г. Пикалёво, МБОУ «ООШ №2 г. Пикалёво», МБОУ «СОШ № 3» г. Пикалёво, МБОУ "СОШ № 4" г. Пикалёво им. А.П.Румянцева; МБОУ «Подпорожская СОШ № 3» (база), МБОУ «Подпорожская СОШ №1 им. А.С.Пушкина», МБОУ «Подпорожская СОШ № 4 им. М. Горького», МБОУ «Подпорожская СОШ №8», МБОУ «Никольская ООШ № 9», МБОУ «Важинский Образовательный Центр»; МОУ «СОШ №2 им. Героя Советского Союза А.П. Иванова» (база), МОУ «Мшинская СОШ», МКОУ «Толмачевская СОШ № 61», МОУ «Скребловская Средняя Школа»; МОБУ «Новоладожская СОШ №1» (база), МОБУ «Сясьстройская СОШ №1», МОБУ «Сясьстройская СОШ №2», МОБУ «Гостинопольская основная общеобразовательная школа», МОБУ «Алексинская средняя школа», МОБУ «Волховская средняя общеобразовательная школа № 6»; МКОУ «Лодейнопольская СОШ №2» (база).

Программа «Веб-дизайн» является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой по предмету информационные системы и

технологии. Данная программа представляет собой изучение веб-дизайна и его направленностей на начальном уровне. Аттестацией по итогам программы является творческая работа.

В ходе практических занятий по программе обучающиеся познакомятся с графическим и веб-дизайном, осознают особенности и возможности применения соответствующей области знаний. Занятия по данной программе состоят из теоретической и практической составляющих, и части, направленной на самостоятельное изучение тем и отработку усвоенного материала обучающимися. Больше количество времени занимает практическая часть.

В результате обучения дети получают уникальные метапредметные компетенции, которые будут полезны в сфере проектирования, дизайн-анализа, моделирования объектов и процессов.

**Направленность программы:** техническая.

**Форма организации:** индивидуальная, индивидуально-групповая.

**Новизна программы** заключается в создании уникальной образовательной среды, формирующей у обучающихся знания, умения и навыки из отрасли информационно-технологических новаций. Программа построена таким образом, чтобы каждый обучающийся смог реализовать себя через деятельность в рамках решения конкретных проблемных ситуаций; смог эффективно использовать полученные знания не только в учебной, но и в творческой, самостоятельной, досуговой деятельности.

**Отличительная особенность данной программы** проявляется в обязательном использовании нескольких программных средств (программа рассчитывает ознакомление с более 3 программами, две из которых активно используются западными дизайнерами), ознакомление с юридической стороной (технические задания, договора), а также изучение отдельных отраслей (SMM, маркетинг и реклама), которые следует знать веб-дизайнеру. Программа направлена на развитие и hard-, и soft- компетенций, таких как навыки использования подходов дизайн-мышления, развитие коммуникабельности и креативности, тайм-менеджмента, критического мышления и кооперации.

Также в программе учитываются стандарты WorldSkills Russia, которые способствуют формированию профессиональных умений у учащихся по следующим компетенциям: «Программирование игр»; «Веб-дизайн».

В настоящее время работа веб-дизайнера востребована на рынке труда. Сложность освоения данной профессии заключается в неправильном рассмотрении отдельных элементов или поверхностном ознакомлении с дизайном. Программа помогает обучающимся донести информацию в доступном структурированном виде.

Педагогическая целесообразность программы состоит в поэтапном, непрерывном динамическом разностороннем развитии личности ребёнка; в процессе расширения его интеллектуальных возможностей в оптимальном возрасте. Эффективным для развития обучающихся является такое введение теоретического материала, которое вызвано требованиями творческой практики. Ребенок должен сам сформулировать задачу, новые знания теории помогут ему в процессе решения этой задачи. Данный метод позволяет на занятии сохранить высокий творческий тонус при обращении к теории и ведет к более глубокому её усвоению.

Профессионализм и ответственность, забота педагогического коллектива о будущем детей являются гарантом реализации программы.

**Адресат программы:**

**Возраст обучающихся:** 11-18 лет.

**Особенности организации образовательного процесса организация группы обучающихся:** разновозрастные группы, состав группы постоянный.

**Наполняемость групп:** 5-15 человек.

**Объем и срок освоения программы:** 36 часов, 6 недель.

**Режим занятий:** общее количество в календарный год – 36 часов, из которых занятия (дистанционные) составляют – 33 часа, итоговая аттестация – 3 часа. Продолжительность одного занятия 3 часа.

**Форма обучения по программе:** дистанционное обучение.

**Формы занятий:** теоретическое обучение (лекционные); интерактивные формы: «кейс-метод», игровое моделирование; практическое обучение: самостоятельная работа.

**Виды контроля:** промежуточный, итоговый.

**Формы проверки результатов:** наблюдение за обучающимися в процессе работы по заданиям, беседы с обучающимися и их родителями. Для оценивания деятельности учеников используются инструменты само- и взаимооценки.

Формы подведения итогов реализации дополнительной программы: защита творческой работы с оценкой эксперта «аттестован» / «не аттестован».

**Целью программы «Веб-дизайн»** является создание условий для освоения обучающимися дизайна и его направлений (включая web, графический и анимационный) посредством вовлечения их в образовательную деятельность с использованием компьютерных технологий с возможностью дальнейшей профессиональной ориентации учащихся

**Задачи:**

Обучающие:

— изучить базовые понятия в области дизайна: UI/UX, вайрфреймы, интерфейс и отдельные элементы;

- сформировать умения использовать базовые понятия дизайна при разработке логотипа/интерфейса;
- научить создавать информационную структуру и вайрфреймы;
- научить создавать простейшие логотипы;
- познакомить с основами анимационного процесса;

#### Развивающие:

- создать оптимальные условия для развития и реализации потенциальных способностей;
- формировать умения адекватного применения новых информационных технологий для целей коммуникации, проектирования объектов и процессов;
- развить навыки системного подхода (рассмотрение сложных объектов в виде набора более простых составляющих частей и связей между ними);
- способствовать профессиональному самоопределению, развитию творческих способностей и поддержке обучающихся;
- способствовать формированию интереса к самостоятельному решению задач с использованием технических знаний;
- развить 4К-компетенции: критическое мышление, креативность, коммуникация и кооперация;
- сформировать творческое мышление.

#### Воспитательные:

- создать условия для воспитания аккуратности и дисциплинированности при выполнении работы;
- сформировать проектное мировоззрение и творческое мышление;
- воспитать собственную позицию обучающегося по отношению к деятельности и умение сопоставлять её с другими позициями в конструктивном диалоге;
- способствовать развитию чувства коллективизма и взаимопомощи.

### **Условия реализации программы**

Программа рассчитана на 1 год обучения.

На обучение принимаются учащиеся 8-11 классов, которые испытывают интерес к компьютерной технике, к информационным системам и технологиям, к веб-дизайну, активно используют данные технологии в повседневной деятельности и хотят дальше углубить и расширить свои hard-компетенции по предмету.

Реализация программы обеспечивается кадрами, имеющими среднее профессиональное образование или высшее образование, соответствующее

направленности дополнительной общеобразовательной программы – компьютерная графика и дизайн.

Рекомендуется обучение по дополнительным профессиональным программам по профилю педагогической деятельности не реже, чем один раз в три года.

### **Интернет-ресурсы, платформы и сервисы для реализации программы**

- Figma;
- Desktop дизайн на mobile;
- Adobe Illustrator;
- Inlscap;
- Padlet;
- Mind Map;
- Microsoft Teams;

### **Материально-техническое оснащение**

Поскольку программа реализуется в дистанционной форме образовательным учреждениям участникам для обучения потребуется:

- Сервер: компьютеры (рабочие станции), объединенные в локальную сеть и подключенные к ресурсам Интернет
- Источник бесперебойного питания.
- Сетевое оборудование (концентратор, сетевой кабель (витая пара 5 категории), розетки (5 категории).
- Оборудование для подключения к ресурсам Интернет (выделенный канал подключения, модем).
- Программное обеспечение MS Windows 7 / MS Windows 8 / MS Windows
- Программное обеспечение Adobe Illustrator с лицензией.

### **Планируемые результаты**

#### **Предметные:**

- владение основной терминологией в области дизайна: UI/UX, вайрфреймы, адаптивная сетка, front-end, информационная структура, карта сайта, компоненты, тул-кит, вектор, графический дизайн, анимация и др.
- сформированность знаний и умений по разработке и созданию сайтов;
- знание и умения в области рекламы, SMM и таргетинга;
- умение использовать базовые понятия веб-дизайна при разработке сайта;
- владение навыками создания простейших композиции и палитр;
- знания и умения по созданию простых анимаций;

— сформированность навыков проектной деятельности.

#### Метапредметные:

- умение проявлять познавательную инициативу, планировать, анализировать и контролировать деятельность;
- умение организовывать сотрудничество и совместную деятельность, умение работать индивидуально;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в работе над конкретными учебно-познавательными задачами;
- умение работать с клиентом;
- умение находить ошибки или недосказанность в техническом задании и задавать правильные вопросы, способные помочь с данной проблемой;
- умение применять 4К-компетенции в познавательной, учебной, досуговой, творческой деятельности;
- умение проявлять толерантность к участникам группового взаимодействия, умение решать конфликты;
- владение навыками публичной презентации, высокая культура речи.

#### Личностные:

- готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- понимание актуальности и перспектив освоения технологий виртуальной и дополненной реальности для решения реальных задач;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки;
- осмысленность действий в информационной деятельности;
- формирование социальных компетенций обучающихся;
- формирование осознанного уважительного отношения к другому человеку, освоение социальных норм и правил.

**УЧЕБНЫЙ ПЛАН 2020-2021 ГГ. (36 Ч)**

№ п/ п	Название раздела	Количество часов			Формы контроля (аттестации)
		Всего	Теория	Практика	
1.	Раздел №1. Основные понятия в дизайне	6	3	3	Беседа
2.	Раздел №2. Проектирование и прототипирование интерфейсов.	9	3	6	Педагогическое наблюдение
3.	Раздел №3. Программа Figma и создание главной страницы	6	3	3	Педагогическое наблюдение
4.	Раздел №4. Элементы дизайна	6	3	3	Педагогическое наблюдение
5.	Раздел №5. Работа дизайнера вне работы над сайтами и логотипами.	3	2	1	Педагогическое наблюдение
6.	Раздел №6. Направления в дизайне.	3	2	1	Педагогическое наблюдение
7.	Итоговая аттестация	3		3	Защита творческой работы
	Всего	36	16	20	

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 2021-2021 ГГ. (36 Ч)**

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма контроля (аттестации)
		Всего	Теория	Практика	
<b>Раздел №1. Основные понятия в дизайне</b>					
1.	<b>Введение.</b> Основные понятия в дизайне и его подвиды. Биржа труда и сайты. Знакомство обучающихся. Игры на командообразование.	6	3	3	Беседа
2.	<b>Цель, предметной области и идеи продукта.</b> Цель, предметная область, идея продукта и их влияние на процесс создания. Вспомогательные вопросы при создании сайта. Термины: брифинг, стартап, техническое задание и маркетинг. Выбор тематики сайта. Ментальная карта.				
<b>Раздел №2. Проектирование и прототипирование интерфейсов.</b>					
3.	<b>Анализ и моделирование.</b> Этапы рассмотрения конкурентов с трёх сторон: контент, техническая и маркетингов сторона. Целевая аудитория, способы проведения интервью с ЦА. Эмпатия и её связь с дизайном. Виды персонажей и их цели. Определение целевой аудитории в соответствии с выбранной тематикой сайта. Создание сценария для клиента сайта.	3	1	2	Педагогическое наблюдение
4.	<b>Этапы разработки интерфейса ч.1.</b> CJM/карта взаимодействия, способы вынесения информационной архитектуры. Различия UI и UX дизайна. Вайрфреймы и механизмы создания карты сайта. Создание информационной структуры и вайфрейм на бумаге.	3	1	2	Педагогическое наблюдение
5.	<b>Этапы разработки интерфейса ч.2.</b> Интерфейс. Этапы разработки интерфейса. Ошибки дизайнеров. Правила проектировки информационной	3	1	2	Педагогическое наблюдение

	структуры. Разбор выборочных информационных структур и вайрфреймов. Работа над ошибками.				
<b>Раздел №3. Программа Figma и создание главной страницы</b>					
6.	<b>Адаптивный дизайн и сетки ч.1.</b> Необходимость адаптивного дизайна и сетки. Front-end. Мобильный дизайн. Редакция Desktop дизайн на mobile.	3	1	2	Педагогическое наблюдение
7.	<b>Адаптивный дизайн и сетки ч.2.</b> Обсуждение выполненных заданий по теме. Перенос созданных вайрфреймов в Figma.				
8.	<b>Компоненты в программе Figma.</b> Функции компонентов Figma. Создание страниц с компонентами. Перенос рисунков в программу посредством инструмента «Фигуры».	3	2	1	Педагогическое наблюдение
9.	<b>Прототипирование.</b> Алгоритм прототипирования. Задачи тестирования. Прототипирование своего сайта.				
<b>Раздел №4. Элементы дизайна</b>					
10.	<b>Логотип.</b> Основы композиции. Изучение составляющих логотипа в программе Adobe Illustrator. Функции и задачи мудборда. Разбор логотипов. Создание на бумаге эскиза будущего логотипа.	3	1	2	Педагогическое наблюдение
11.	<b>Программа Adobe Illustrator.</b> Особенности работы с программой Adobe Illustrator. Интерфейс программ. Работа с программой Adobe Illustrator. Практическая работа: панель инструментов, создание фигур, экспорт и импорт.	3	2	1	Педагогическое наблюдение
12.	<b>Панель управления программы Adobe Illustrator.</b> Продолжение практической работы: выравнивание, работа с текстом. Перенос логотипа в программу.				
13.	<b>Колористика. Теория цвета.</b> Цвет. Выражение эмоций через цвет. Грамотное составление личной палитры цветов. Создание собственной палитры для проекта сайта. Игра в «ассоциации».				Педагогическое наблюдение
14.	<b>Шрифт.</b> Задачи шрифта. Современные тренды шрифтов в веб-дизайне. Создание собственного шрифта на бумаге.				

**Раздел №5. Работа дизайнера вне работы над сайтами и логотипами.**

<b>15.</b>	<b>Дизайнерский документ или брендбук.</b> Брендбук, его предназначение, структура. Роль брендбука для различных организаций. Решение кейса по созданию брендбука.				Педагогическое наблюдение
<b>16.</b>	<b>Взаимодействие с стейкхолдерами.</b> Работа с клиентом и с командой проекта. Стратегия поведения в конфликте по К. Томасу. Решение кейса, направленного на решение проблемной ситуации, относительно неправильно составленного технического задания.	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	
<b>17.</b>	<b>SMM.</b> Копирайтинг и авторские права. Тайм-менеджмент. Создание текста для таргетированной рекламы в социальных сетях.				
<b>18.</b>	<b>Графический дизайн.</b> Мокапы. Применение графического дизайна. Термин «мокап», инструктаж по созданию. Создание мокапа.				Педагогическое наблюдение
<b>19.</b>	<b>Анимация.</b> Использование анимаций в веб-дизайне и логотипах и их функции. Покадровая анимация на бумаге с разьяснениями для кадра.	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	
<b>20.</b>	<b>Реклама.</b> Роль рекламы. Механизмы настройки эффективной таргетированной рекламы. Создание обложки для таргетированной рекламы в социальных сетях в соответствии с заданной темой.				
<b>21.</b>	<b>Итоговая аттестация</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Защита творческой работы
<b>Всего*</b>		<b>36</b>	<b>16</b>	<b>20</b>	

## КАЛЕНДАРНЫЙ ГРАФИК РЕАЛИЗАЦИИ ДООП «ВЕБ-ДИЗАЙН»

Учебные занятия проходят в соответствии с расписанием, утвержденным руководителем мобильного технопарка, с учетом предельной нагрузки на обучающегося. В каникулярное время виды и формы образовательной деятельности могут видоизменяться в зависимости от содержания образовательных программ и планов технопарка.

<b>Агломерация</b>	<b>Дата начала обучения</b>	<b>Дата окончания обучения</b>	<b>Всего учебных недель*</b>	<b>Количество учебных часов*</b> <i>(*с учетом самостоятельной работы)</i>	<b>Режим занятий</b>
Всеволожский район	02.09.2021	30.09.2021	4	36	2-3 раза в неделю по 3 часа
Бокситогорский район	21.09.2021	22.10.2021	4	36	2-3 раза в неделю по 3 часа
Подпорожский район	08.10.2021	06.11.2021	4	36	2-3 раза в неделю по 3 часа
Лодейнопольский район	03.11.2021	30.11.2021	4	36	2-3 раза в неделю по 3 часа
Волховский район	23.11.2021	18.12.2021	4	36	2-3 раза в неделю по 3 часа
Лужский район	30.11.2021	25.12.2021	4	36	2-3 раза в неделю по 3 часа

**Утверждено**  
Распоряжением №125/01-12  
"Об утверждении ОПОП"  
от 31.08.2021



**Рабочая программа**  
**к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе**  
**«Веб-дизайн (Web-design)»**  
**1 год обучения**

Автор составитель: Гордейко Анна Владимировна,  
педагог дополнительного образования

Согласовано:  
Методист Иванов Ю.К.

Программа направлена на ознакомление обучающихся с графическим и веб-дизайном.

### **Задачи первого года обучения:**

#### Обучающие:

- изучить базовые понятия в области дизайна: UI/UX, вайрфреймы, интерфейс и отдельные элементы;
- сформировать умения использовать базовые понятия дизайна при разработке логотипа/интерфейса;
- научить создавать информационную структуру и вайрфреймы;
- научить создавать простейшие логотипы;
- познакомить с основами анимационного процесса;

#### Развивающие:

- создать оптимальные условия для развития и реализации потенциальных способностей;
- формировать умения адекватного применения новых информационных технологий для целей коммуникации, проектирования объектов и процессов;
- развить навыки системного подхода (рассмотрение сложных объектов в виде набора более простых составляющих частей и связей между ними);
- способствовать профессиональному самоопределению, развитию творческих способностей и поддержке обучающихся;
- способствовать формированию интереса к самостоятельному решению задач с использованием технических знаний;
- развить 4К-компетенции: критическое мышление, креативность, коммуникация и кооперация;
- сформировать творческое мышление.

#### Воспитательные:

- создать условия для воспитания аккуратности и дисциплинированности при выполнении работы;
- сформировать проектное мировоззрение и творческое мышление;
- воспитать собственную позицию обучающегося по отношению к деятельности и умение сопоставлять её с другими позициями в конструктивном диалоге;
- способствовать развитию чувства коллективизма и взаимопомощи.

### **Ожидаемые результаты:**

Обучающиеся будут знать:

— основную терминологию в области дизайна: UI/UX, вайрфреймы, адаптивная сетка, front-end, информационная структура, карта сайта, компоненты, тул-кит, вектор, графический дизайн, анимация и др;

— основные понятия в области рекламы, SMM, таргетинга;

Они будут уметь:

— создавать сайт;

— использовать базовые понятия веб-дизайна при разработке сайта;

— создавать простейшие композиции и палитры;

— создавать простые анимации;

## СОДЕРЖАНИЕ 1-ОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№	Наименование разделов и тем	Теория	Практика
I.	Основные понятия в дизайне.		
1.1	Вводная часть.	Основные понятия в дизайне и его подвиды. Биржа труда и сайты. Этапы проведения исследования.	Знакомство друг с другом.
1.2	Цель, предметной области и идеи продукта.	Цель, предметная область, идея продукта и их влияние на процесс создания. Вспомогательные вопросы при создании сайта. Термины: брифинг, стартап, техническое задание и маркетинг.	Выбор тематики сайта. Ментальная карта.
II.	Проектирование и прототипирование интерфейсов.		
2.1	Анализ и моделирование.	Этапы рассмотрения конкурентов с трёх сторон: контент, техническая и маркетингов сторона. Целевая аудитория, способы проведения интервью с ЦА. Эмпатия и её связь с дизайном. Виды персонажей и их цели.	Тест. Определение целевой аудитории в соответствие с выбранной тематикой сайта. Создание сценария для клиента сайта.
2.2	Этапы разработки интерфейса ч.1	СJM/карта взаимодействия, способы вынесения информационной архитектуры. Различия UI и UX дизайна. Вайрфреймы и механизмы создания карты сайта.	Создание информационной структуры и вайфрейм на бумаге.

2.3	Этапы разработки интерфейса ч.2	Интерфейс. Этапы разработки интерфейса. Ошибки дизайнеров. Правила проектировки информационной структуры.	Разбор выборочных информационных структур и вайрфреймов. Работа над ошибками.
III.	Программа Figma и создание главной страницы.		
3.1	Адаптивный дизайн и сетки ч.1	Необходимость адаптивного дизайна и сетки. Front-end. Мобильный дизайн.	Редакция Desktop дизайн на mobile.
3.2	Адаптивный дизайн и сетки ч.2		Обсуждение выполненного домашнего задания по теме . Перенос созданных вайрфреймов в Figma.
3.3	Компоненты в программе Figma.	Функции компонентов Figma.	Создание страниц с компонентами. Перенос рисунков в программу посредством инструмента «Фигуры».
3.4	Прототипирование	Как производится прототипирования.ЗадаЧи тестирования.	Прототипирование своего сайта.
IV	Элементы дизайна		
4.1	Логотип.	Основы композиции. Изучение составляющих логотипа в программе Adobe Illustrator. Функции и задачи мудборда.	Разбор логотипов. Создание на бумаге эскиза будущего логотипа.
4.2	Программа Adobe Illustrator.	Особенности работы с программой Adobe Illustrator. Интерфейс программы.	Работа с программой Illustrator. Практическая работа: панель инструментов, создание фигур, экспорт и импорт.
4.3	Панель управления программы Adobe Illustrator.		Продолжение практической работы: выравнивание, работа с текстом. Перенос логотипа в программу.

4.4	Колористика. Теория цвета.	Цвет. Выражение эмоций через цвет. Грамотное составление личной палитры цветов.	Создание собственной палитры для проекта сайта. Игра в «ассоциации».
4.5	Шрифт.	Задача шрифта. Современные тренды шрифтов в веб-дизайне.	Создание собственного шрифта на бумаге.
V.	Работа дизайнера вне работы над сайтами и логотипами.		
5.1	Дизайнерский документ или брендбук.	Брендбук, его предназначение, структура. Роль брендбука для различных организаций.	Решение кейса по созданию брендбука.
5.2	Взаимодействие стейкхолдера	Работа с клиентом и с командой проекта. Стратегия поведения в конфликте по К. Томасу.	Решение кейса, направленного на решение проблемной ситуации, касаемого неправильно составленного технического задания.
5.3	SMM	Копирайтинг и авторские права. Тайм-менеджмент.	Создание текста для таргетированной рекламы в социальных сетях.
VI	Направления в дизайне.		
6.1	Графический дизайн. Мокапы.	Применение графического дизайна. Новый термин «мокап».	Создание своего мокапа.
6.2	Анимация.	Использование анимаций в веб-дизайне и логотипах и их функции.	Покадровая анимация на бумаге с разьяснениями для кадра.
6.3	Реклама.	Роль рекламы. Механизмы настройки эффективной таргетированной рекламы.	Создание обложки для таргетированной рекламы в социальных сетях в соответствии с заданной темой.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

### Цель:

Создание условий для формирования духовно развитой, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, на самостоятельную выработку идей, умеющей ориентироваться в современных социокультурных условиях.

Реализация цели может быть достигнута решением следующих **задач**:

- Формировать гражданскую и социальную позицию личности, патриотизм и национальное самосознание участников образовательного процесса посредством активизации идеологической и воспитательной работы, формировать толерантное отношение;
- Развивать творческий потенциал и лидерские качества учащихся через комплексную поддержку значимых инициатив участников образовательного процесса и активизацию деятельности детских общественных объединений;
- Создавать необходимые условия для сохранения, укрепления и развития духовного, эмоционального, интеллектуального, личностного и физического здоровья всех субъектов образовательного процесса;
- Формировать потребность к самообразованию и самовоспитанию;
- Воспитывать чувство привязанности и любви к своей Родине, к своей школе и семье;
- Формировать эстетический вкус обучающихся и их эстетические идеалы;
- Знакомить обучающихся с основными профессиями и путями их овладения;
- Формировать здоровую социальную среду в классных коллективах;
- Развивать лидерские качества и навыки обучающихся.

Воспитательная деятельность осуществляется по следующим **направлениям**:

- духовно-нравственное развитие, нацеленное на расширение ценностно-смысловой сферы личности и приобщение к базовым национальным ценностям: Родина, Человек, Здоровье, Семья, Социальная солидарность, Закон, Труд, Знание, Культура, Природа;
- позитивная социализация школьников в процессе общественно-полезной деятельности детско-взрослой общности;
- поддержка жизненных устремлений, социальных инициатив и учета индивидуальных потребностей детей и юношества, оказание помощи в трудной жизненной ситуации.

### Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Сроки	Название мероприятия	Место проведения
1.	01.09.2021	Праздник для обучающихся «День кванторианца»	МОУ «СОШ «Лесколовский центр образования»
2.	02.09.2021	Экскурсия по мобильному технопарку «Кванториум»	
3.	20.09.2021	Праздник для обучающихся «День кванторианца»	МБОУ «Бокситогорская средняя общеобразовательная школа № 3»
4.	21.09.2021	Экскурсия по мобильному технопарку «Кванториум»	
5.	07.10.2021	Праздник для обучающихся «День кванторианца»	МБОУ «Подпорожская средняя общеобразовательная школа № 3»
6.	08.10.2021	Экскурсия по мобильному технопарку «Кванториум»	
7.	02.11.2021	Праздник для обучающихся «День кванторианца»	МКОУ «Лодейнопольская средняя общеобразовательная школа №2 с углубленным изучением отдельных предметов»
8.	09.10.2021	Экскурсия по мобильному технопарку «Кванториум»	
9.	22.11.2021	Праздник для обучающихся «День кванторианца»	МОБУ «Новоладожская средняя общеобразовательная школа № 1»
10.	23.11.2021	Экскурсия по мобильному технопарку «Кванториум»	
11.	08.12.2021	Праздник для обучающихся «День кванторианца»	МОУ «Средняя общеобразовательная школа № 2 имени Героя Советского Союза А.П. Иванова»
12.	09.12.2021	Экскурсия по мобильному технопарку «Кванториум»	
13.	01.06.2022	Международный день защиты детей	Ленинградская область, г. Всеволожск, ул. Шишканя, д.1

### План работы с родителями

№ п/п	Формы взаимодействия	Тема	Сроки
1.	Индивидуальные и групповые консультации, беседы	Тематика по заявкам родителей	В течение года

## **Список использованной литературы:**

### Нормативно-концептуальные документы

1. Конвенция о правах ребенка;
2. Конституция Российской Федерации;
3. Федеральный закон № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012;
4. Региональный проект «Успех каждого ребенка». Паспорт регионального проекта «Успех каждого ребенка» (Ленинградская область);
5. Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
6. Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
7. Концепция развития дополнительного образования, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 24 апреля 2015 г. № 729-р;
8. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» от 28.09.2020.

### Список литературы для педагогов

1. Алексеев А.. Введение в Web-дизайн. Учебное пособие. — М.: ДМК Пресс, 2019. — 184 с.
2. Клифтон Ян. Проектирование пользовательского интерфейса в Android / Мовчан Д. А. — М.: ДМК Пресс, 2017. — 452 с.
3. Нильсен Я. Веб-дизайн: книга Якоба Нильсена / Я. Нильсен. — М.: Символ, 2015. — 512 с.
4. Сырых Ю. А. Современный веб-дизайн. Настольный и мобильный. — М.: Диалектика, 2019. — 384 с.

### Список литературы для обучающихся

1. Паркер, Р. Как сделать красиво на бумаге / Р. Паркер. - М.: Символ-плюс, 2020. - 419 с.
2. Алексеев А.. Введение в Web-дизайн. Учебное пособие. — М.: ДМК Пресс, 2019. — 184 с.
3. Смит, Бад Создание веб-страниц для чайников / Бад Смит. - М.: Диалектика, 2019. - 288 с.
4. Дунаев, В. В. Основы Web-дизайна. Самоучитель / В.В. Дунаев. - М.: БХВ-Петербург, 2018. - 480 с.

### Система оценивания результатов освоения программы

Оценка производится педагогом дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Веб-дизайн» по уровням. В аттестационные ведомости обучающихся не заносится уровень выполнения работ. Результат освоения программы отображается в значении «аттестован»/ «не аттестован», где уровень А, В, С позволяет аттестовать обучающегося.

#### Критерии оценивания практической работы (промежуточная аттестация)

<b>А – высокий уровень</b>	Обучающийся обладает пониманием материала, может обосновать свои суждения, выполнил практическую работу полностью, работа выполнена без замечаний.
<b>В – средний уровень</b>	Обучающийся обладает пониманием материала, может обосновать свои суждения, выполнил практическую работу полностью, работа выполнена с незначительными замечаниями.
<b>С – пороговый уровень</b>	Обучающийся обладает пониманием материала, может обосновать свои суждения, выполнил практическую работу не полностью и работа имеет большое количество замечаний.
<b>Не аттестован</b>	Обучающийся не выполнил практическую работу.

#### Критерии оценивания защиты творческой работы (итоговая аттестация)

<b>А – высокий уровень</b>	Обучающийся обладает пониманием материала, может обосновать свои суждения, выполнил творческую работу полностью. При защите творческой работы ответ полный, правильный, не требует замечаний.
<b>В – средний уровень</b>	Обучающийся обладает пониманием материала, может обосновать свои суждения, выполнил работу полностью, но она требует небольших корректировок / выполнил работу не полностью, она требует незначительной доработки. При защите творческой работы ответ полный, правильный.
<b>С – пороговый уровень</b>	Обучающийся обладает пониманием материала, может обосновать свои суждения, но работа не выполнена. При защите творческой работы ответ полный, правильный.