

Муниципальная автономная организация
дополнительного образования
«Центр детского творчества «Хибины» города Кировска»

Принята на заседании
педагогического совета
От «21» апреля 2022 г.
Протокол №3

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАОДО ЦДТ «Хибины»
_____ Е.В. Караваева
«22» апреля 2022 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Дизайн сайтов в Figma»

Направленность: техническая
Уровень программы: базовый
Возраст обучающихся: 12-15 лет
Срок реализации программы: 6 месяцев (96 часов)

Составитель:
педагог дополнительного образования
Петрович Анастасия Юрьевна

г. Кировск
2022

ОГЛАВЛЕНИЕ

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ.....	3
1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.....	5
1.3 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	6
1.3.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН	6
1.3.2 СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА	8
1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	10
I. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	12
2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК.....	12
2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	12
2.3 ФОРМА АТТЕСТАЦИИ.....	13
2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	14
2.5 МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ	17
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	18
ПРИЛОЖЕНИЕ 1 – КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК ПРОГРАММЫ «ДИЗАЙН САЙТОВ В FIGMA» 1	

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Дизайн сайтов в Figma» ориентирована на учащихся старшей школы и была создана с целью повышения интереса к информационным технологиям, развитию творческого потенциала в области компьютерной графики и дизайна, а также с целью выявления и стимулирования дальнейшего профессионального интереса среди обучающихся.

Программа предполагает изучение основ дизайна сайтов через выполнение большого количества упражнений, выполняемых средствами компьютерной графики. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальные темпы выполнения.

Настоящая программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- «Методические рекомендации по разработке разноуровневых программ дополнительного образования ГАОУ ВО «МГПУ» АНО ДПО «Открытое образование»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 22 мая 2020 г. № 15 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1.3597-20 «Профилактика новой коронавирусной инфекции (COVID-19)»;
- Положение о структуре, порядке разработки и утверждения дополнительных общеразвивающих образовательных программ МАОДО «ЦДТ «Хибины» г. Кировска.
- специальной литературы по данным направлениям деятельности (см. список литературы).

Направленность программы – техническая.

Уровень программы – базовый

Тип программы: дополнительная общеразвивающая

Актуальность программы

В соответствии с государственной политикой в области дополнительного образования, социального заказа общества на удовлетворение образовательных потребностей детей и родителей, учета интересов, развитие индивидуальных способностей обучающихся при создании оптимальных условий для самовыражения в

различных видах деятельности создана данная программа. Знание дизайна сайтов и теории их функционирования важно для любого вида деятельности, так как включает в себя большое разнообразие возможностей, воспитывает визуальный вкус окружающих предметов быта и эстетическое формирование личности, предполагает введение в профессию дизайнера сайтов и позволяет создать разнообразие для профориентации учащихся.

Отличительной особенностью данной программы является то, что она ориентирована на тех детей, чьи интересы в использовании возможностей компьютера выходят за рамки школьного курса информатики, опирается на элементарное владение обучающимися компьютером, создаёт условия для дифференциации и индивидуализации обучения.

Новизна данной программы состоит в том, что она предоставляет возможность, в несложной и наглядной форме освоение графического редактора и конструктора сайтов, как инструмента самовыражения. Упор в ней делается не просто на изучение рабочих инструментов, а на интегрированное применение различных техник и проявлению творческого мышления при выполнении практических работ.

Программа ориентирована на изучение профессиональной графической компьютерной программы Figma и рассчитана на детей среднего и старшего школьного возраста. Данная программа поможет детям освоить азы компьютерного художественного мастерства, расширить горизонты мировоззрения.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в возможности длительного влияния на формирование личности ребенка, предоставление ему широких возможностей для самовыражения средствами компьютерной графики. Профессиональной компьютерной графикой, как правило, занимаются дети старшего школьного возраста, студенты, взрослые, и большинство обучающих программ по этой теме рассчитаны на старшеклассников. Но сейчас в творческие объединения информатики приходят дети среднего школьного возраста с достаточной базовой подготовкой и запросом «научиться рисовать на компьютере». Возникла необходимость адаптировать сложный материал к данному возрасту.

Адресат программы. Программа адресована подросткам от 12 до 15 лет. Программа будет интересна и полезна тем, кто проявляет интерес в области графического дизайна и современных компьютерных технологий.

Объем программы – 96 часов.

Срок освоения программы: 6 месяцев.

Предусматривается возможность завершения занятий на любой ступени и добор на любой уровень на основе входящей аттестации.

Режим занятий: 4 часа в неделю (2 раза в неделю по 2 академических часа с перерывом между занятиями 10 минут).

Формы организации образовательного процесса:

Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия.

Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;

- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;

- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Технологии и формы обучения:

- теоретические занятия;
- практические занятия;
- свободное творчество.

Содержание практических работ и виды проектов могут уточняться, в зависимости от наклонностей обучающихся, наличия материалов, средств и др.

Знания и умения, приобретенные в результате освоения программы, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области веб-дизайна и современных компьютерных технологий.

Учебные занятия предусматривают особое внимание соблюдению учащимися правил безопасности труда, противопожарных мероприятий, выполнению экологических требований.

Программа ориентирована на большой объем практических работ с использованием ПК (оснащёнными графическими редакторами) по всем изучаемым разделам и предназначена для обучения обучающихся в учреждениях дополнительного образования, оснащенных кабинетом вычислительной техники.

Методы организации образовательного процесса:

- словесные: объяснение, рассказ, чтение, опрос, инструктаж, эвристическая беседа, дискуссия, консультация, диалог;
- наглядно-демонстрационные: показ, демонстрация образцов, иллюстраций, рисунков, фотографий, таблиц, схем, чертежей, моделей, предметов;
- практические: практическая работа, самостоятельная работа, творческая работа (творческие задания, работа с эмулятором), опыты;
- метод диагностики: комплекс упражнений на развитие воображения, фантазии, творческие задания на рационально-логическое мышление, тесты на развитие у детей воссоздающего воображения, образного мышления, фантазии, словесно-логического мышления.
- методы стимулирования поведения и выполнения работы: похвала, поощрение;
- метод оценки: анализ, самооценка, взаимооценка, взаимоконтроль;
- метод информационно-коммуникативный поддержки: работа со специальной литературой, интернет ресурсами;
- метод компьютерного моделирования;
- проектный метод.

1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы:

Сформировать базовые навыки работы с элементами веб-дизайна, дать представление о роли веб-дизайна в современном мире, его обобщающей и организующей функции в создании творческого продукта.

Задачи программы:

Личностные:

- сформировать потребность личности в непрерывном самосовершенствовании и самообучении;
- сформировать устойчивый интерес к визуальным искусствам, творчеству, компьютерным технологиям и веб-дизайну;
- воспитать навыки социальной коммуникации, эмпатию – умение слышать потребности другого, а также – умение объяснить ход своих мыслей и отстаивать свою точку зрения;
- способствовать формированию эстетического вкуса;
- способствовать дальнейшему профессиональному самоопределению;
- содействовать в организации полезного досуга и дополнительного образования.

Метапредметные:

- развивать творческие способности учащихся;
- развивать эстетический и художественный вкус ребенка;
- активизировать познавательную, творческую деятельность и художественную инициативу учащихся;
- развивать образное и логическое мышление;
- формировать привычки осознанной трудовой деятельности.

Образовательные:

- обучить учащихся основам веб-дизайна;
- познакомить с основами композиции, цветоведения, типографикой и версткой;
- сформировать базовые знания, навыки и умения успешной профессиональной деятельности;
- познакомить с основными понятиями и определениями в области веб-дизайна;
- научить организации и планированию труда веб-дизайнера;
- сформировать начальные представления о проектировании;
- научить выражать свои мысли, обосновывать свои идеи и защищать свои проекты;
- сформировать навыки анализа дизайн-проектов.

1.3 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**1.3.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

№	Название разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Знакомство с графическим редактором Figma					
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Презентация и знакомство с содержанием программы. «Дизайнер сайтов. Кто он?».	2	1	1	Беседа, анкетирование
2	Интерфейс программы Figma. Основные инструменты и горячие клавиши. Правила сохранения работ в разных форматах.	2	1	1	Опрос, наблюдение
3	Что такое плагины и как с ними взаимодействовать.	2	1	1	Опрос, наблюдение
4	Композиция. Теория близости. Правило внутреннего и внешнего.	2	1	1	Опрос, наблюдение
5	Создание трекера привычек дизайнера на основе примера.	4	2	2	Опрос, наблюдение
6	Правила работы с изображениями. Иллюстрации и фотографии.	2	1	1	Опрос, наблюдение
7	Что такое авторское право?	2	1	1	Опрос, наблюдение
8	Типографика. Работа со шрифтами.	4	1	1	Опрос, наблюдение
9	Колористика в дизайне.	4	2	2	Опрос, наблюдение

10	Создание инструкции по работе с популярными направлениями дизайна.	4	2	2	Опрос, наблюдение
Раздел 2. Дизайн сайта в Figma					
11	Вдохновение. Как работать с референсами?	2	1	1	Опрос, наблюдение
12	Типы сайтов	2	1	1	Опрос, наблюдение
13	Навигация и оптимизация структуры сайта	2	1	1	Опрос, наблюдение
14	Создание прототипа сайта.	6	2	4	Опрос, наблюдение
15	Кнопки. Что такое UI/UX дизайн.	2	1	1	Опрос, наблюдение
16	Создание сайта. Наполнение.	6	2	4	Опрос, наблюдение
17	Анимация в Figma.	4	1	2	Опрос, наблюдение
18	Как грамотно преподнести информацию на сайте. Виды информации и сокращения.	2	1	1	Опрос, наблюдение
19	Подготовка сайта к переносу в конструктор.	4	2	2	Опрос, наблюдение
20	Реализация сайта: как заставить сайт работать?	2	1	1	Опрос, наблюдение
Раздел 3. Верстка сайта в онлайн конструкторах					
21	Создание сайта в конструкторе Google Сайты.	2	1	1	Опрос, наблюдение
22	Настройка дизайна сайта.	4	2	2	Опрос, наблюдение
23	Добавление текста и изображений на сайт.	6	3	3	Опрос, наблюдение
24	Экспорт макета и добавление основной страницы сайта.	6	2	4	Опрос, наблюдение
25	Разбор основных ошибок и проблем при переносе сайта в конструктор.	2	1	1	Опрос, наблюдение
26	Создание лендинга по заданию: от дизайна до верстки в конструкторе.	10	1	9	Опрос, наблюдение
27	Индивидуальный макет. Правила оформления работы в портфолио.	2	1	1	Опрос, наблюдение
28	Финальный просмотр работ	2	1	1	Итоговое занятие
Итого часов:		96	40	56	

1.3.2 СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Раздел 1. Знакомство с графическим редактором Figma

Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Презентация и знакомство с содержанием программы. Вводный и первичный инструктаж по условиям и охране труда по программам вводного и первичного инструктажа.

Теория: Презентация «Дизайнер сайтов. Кто он?». Знакомство с понятием «дизайн». Чем дизайнер отличается от художника?

Практическая работа: Организация рабочего места дизайнера. Работа с файлами и папками на компьютере. Создание личной рабочей папки, сохранение и размещение первых досок настройки на рабочем столе.

Тема 2. *Теория:* Интерфейс программы Figma. Основные инструменты и горячие клавиши. Правила сохранения работ в разных форматах. Основные инструменты: Move, Frame, Rectangle, Pen, Text.

Практическая работа: Изучение горячих клавиш посредством апробации инструментов, работа с раздаточным материалом (памятки). Сохранение изображений из графического редактора в рабочую папку разными способами.

Тема 3. *Теория:* Что такое плагины и как с ними взаимодействовать. Разбор основных полезных плагинов для работы в программе. Знакомство с Community.

Практическая работа: Составление библиотеки плагинов из Community и файлов с материалами в открытом доступе для тренировки ориентации в программе. Создание и настройка рабочего пространства в графическом редакторе.

Тема 4. *Теория:* Композиция. Теория близости. Правило внутреннего и внешнего. Разбор правил систематизации пространства на примерах композиционных решений популярных авторов.

Практическая работа: Выстраивание элементов в макете с примером. Размещение элементов в файле практической работы, согласно правилам композиции.

Тема 5. *Теория:* Закрепление материала прошлых занятий. Опрос по теории.

Практическая работа: Создание трекера привычек дизайнера на основе примера. Работа с инструментами: Move, Frame, Rectangle, Text. Работа с плагином: Blobs. Знакомство с использованием инструмента Auto Layout.

Тема 6. *Теория:* Правила работы с изображениями. Иллюстрации и фотографии. Разбор форматов изображений и их интеграции в проект. Плагин Unsplash. Знакомство с векторными иллюстрациями.

Практическая работа: Отработка моторики работы с инструментом Pen на онлайн тренажере Bezier.method. Создание простой иллюстрации с помощью инструмента Pen.

Тема 7. *Теория:* Что такое авторское право? Теория о возникновении авторского права и на что оно распространяется. Разбор разных стоковых источников. Что можно использовать в дизайне. Разбор права на использование иллюстраций, фотографий, шрифтов. Памятки с ссылками на бесплатные источники материалов.

Практическая работа: Найти и сохранить в рабочую папку материалы (картинки, иконки и др.) из открытых источников на заданную тему, соблюдая правила авторского права.

Тема 8. *Теория:* Типографика. Разбор видов шрифтов. Как подобрать шрифт для проекта. Иерархия текста: заголовки, подзаголовки, основной текст.

Практическая работа: Самостоятельная редакция представленного текста в файле практики (подбор шрифта, его размера и иерархии расположения на странице). Работа в онлайн-тренажере «Type method» - тренировка глазомера.

Тема 9. *Теория:* Колористика в дизайне. Теория цвета. Эффекты наложения слоев в Figma.

Практическая работа: Подбор изображений для проекта на заданную тему с соблюдением цветовой гаммы. Изменение цвета элементов изображения с помощью

графического редактора. Тренировка навыка работы с цветом на онлайн-тренажере «Kolor.mogo»

Тема 10. Создание инструкции по работе с популярными направлениями дизайна.

Теория: Тренды в дизайне в 2023 году.

Практическая работа: Составление мини-сборника трендов актуальных на 2023 год. Создание плашек под текст с голографическим эффектом и эффектом стекла.

Раздел 2. Дизайн сайта в Figma

Тема 11. *Теория:* Вдохновение. Как работать с референсами? Что такое референсы и мудборды, умные ресурсы для поиска вдохновения.

Практическая работа: Составление мудборда на сервисе Pinterest.

Тема 12. *Теория:* Типы сайтов. Для чего нужны сайты.

Практическая работа: Создание папки на сервисе Pinterest и подбор примеров сайтов согласно типологии. Подготовка технического задания для разработки своего дизайна сайта для учебного проекта.

Тема 13. *Теория:* Навигация и оптимизация структуры сайта. Адаптация контента под требования поисковиков, подбор ключевых слов и техническая оптимизация. Разбор примеров на основе поисковых систем.

Практическая работа: Создание системы ключевых слов в текстовом редакторе Microsoft Word для поиска примеров сайтов для учебного проекта.

Тема 14. Создание прототипа сайта.

Теория: Как настроить направляющие линии в проекте? Размеры проектов. Как правильно определить необходимое соотношение сторон блоков сайта.

Практическая работа: Создание прототипа сайта без использования элементов наполнения (фотографии, иллюстрации и др.). Выставление направляющих линий, составление основных блоков.

Тема 15. *Теория:* Кнопки. Что такое UI/UX дизайн. Советы по созданию, типы и состояния кнопок.

Практическая работа: Создание кнопок в прототипе учебного проекта.

Тема 16. Создание сайта. Наполнение.

Практическая работа: Подбор визуальных материалов сайта для их размещения в готовом прототипе. Формирование идей для анимации частей сайта в учебном проекте.

Тема 17. *Теория:* Анимация в Figma. Инструменты работы с анимацией в прототипе. Способ создания анимации: от простого к сложному на примере кнопки.

Практическая работа: Анимирование кнопок в прототипе сайта.

Тема 18. *Теория:* Как грамотно преподнести информацию на сайте. Виды информации и сокращения.

Практическая работа: Подбор или написание текста для учебного проекта исходя из выбранной тематики. Применение знаний о типографике на практике.

Тема 19. Подготовка сайта к переносу в конструктор.

Теория: Как подготовить сайт к переносу в конструктор?

Практическая работа: Проверка сайта на опечатки, выравнивание элементов сайта по направляющим.

Тема 20. *Теория:* Реализация сайта: как заставить сайт работать? Виды конструкторов. Разбор онлайн платформ для создания сайта. Бесплатный конструктор Google Сайты.

Практическая работа: Апробация инструментов конструктора Google Сайты. Создание главной страницы.

Раздел 3. Верстка сайта в онлайн конструкторах

Тема 21. Создание сайта в конструкторе Google Сайты.

Теория: Знакомство с конструктором. Разбор шаблонов и базовых настроек основных страниц.

Практическая работа: Перенос первого блока учебного проекта в конструктор.

Тема 22. Настройка дизайна сайта.

Теория: Знакомство с уникальным конструктором блоков. Основные инструменты.

Практическая работа: Перенос сложного блока на платформу из прототипа учебного проекта. Настройка оформления сайта с помощью меню дополнительных действий.

Тема 23. *Практическая работа:* Добавление текста и изображений на сайт. Выравнивание настроек обтекания текстом изображений, контроль работы гиперссылок.

Теория: Как работать с гиперссылками?

Тема 24. Экспорт макета и добавление основной страницы сайта.

Теория: Способы изменения готового макета, финальное название сайта и способы его редактирования или скрытия.

Практическая работа: Завершение переноса прототипа сайта. Настройка сайта под воспроизведение на разных устройствах.

Тема 25. Разбор основных ошибок и проблем при переносе сайта в конструктор.

Теория: Как встроить таблицы, презентации, формы или карты Google. Примеры сайтов, созданных в конструкторе.

Практическая работа: Работа над ошибками. Поиск созданного сайта в поисковике.

Тема 26. *Практическая работа:* Создание лендинга по заданию от дизайна до верстки в конструкторе. Сбор мудборда, выбор темы, создание прототипа, наполнение сайта, реализация сайта в конструкторе.

Тема 27. Индивидуальный макет.

Теория: Правила оформления работы в портфолио. Разбор ведущих площадок для размещения портфолио.

Практическая работа: Оформление проекта в портфолио.

Тема 28. Финальный просмотр работ. Анализ и защита проектов.

1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Реализация программы способствует приобретению опыта осуществления практической деятельности, овладению навыком рефлексии, развитию опыта коммуникативной культуры, учит:

- осознавать мотивы образовательной деятельности, определять её цели и задачи;
- использовать полученные знания, умения и навыки для выполнения самостоятельной работы;
- задавать вопросы к наблюдаемым фактам, отыскивать причины явлений, обозначать своё понимание и непонимание по отношению к изучаемому материалу;
- владеть навыками работы с различными источниками информации: книгами, учебниками, справочниками, Интернет;
- ориентироваться в правах и обязанностях как члена коллектива.

Планируемые результаты освоения программы включают следующие направления: формирование универсальных учебных действий, соответствующих современным образовательным требованиям: (личностных, регулятивных, коммуникативных, познавательных), опыт проектной деятельности, навыки работы с информацией.

Личностные результаты:

- готовность к самоидентификации в окружающем мире на основе критического анализа информации, отражающей различные точки зрения на смысл и ценности жизни;
- умение создавать и поддерживать индивидуальную информационную среду, обеспечивать защиту значимой информации и личную информационную безопасность,

развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;

- приобретение опыта использования информационных ресурсов общества и электронных средств связи в учебной и практической деятельности;
- умение осуществлять совместную информационную деятельность, в частности при выполнении учебных проектов;
- повышение своего образовательного уровня и уровня готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.

Метапредметные результаты:

- планирование деятельности: определение последовательности промежуточных целей с учётом конечного результата, составление плана и последовательности действий;
- прогнозирование результата деятельности и его характеристики;
- контроль в форме сличения результата действия с заданным эталоном;
- коррекция деятельности: внесение необходимых дополнений и корректив в план действий;
- умение выбирать источники информации, необходимые для решения задачи (средства массовой информации, электронные базы данных, информационно-телекоммуникационные системы, Интернет, словари, справочники, энциклопедии и др.);
- умение выбирать средства ИКТ для решения задач из разных сфер человеческой деятельности.

Реализация программы способствует приобретению опыта осуществления практической деятельности, овладению навыком рефлексии, развитию опыта коммуникативной культуры, учит:

- осознавать мотивы образовательной деятельности, определять её цели и задачи;
- использовать полученные знания, умения и навыки для выполнения самостоятельной работы;
- задавать вопросы к наблюдаемым фактам, отыскивать причины явлений, обозначать своё понимание и непонимание по отношению к изучаемому материалу;
- владеть навыками работы с различными источниками информации: книгами, учебниками, справочниками, Интернет;
- ориентироваться в правах и обязанностях как члена коллектива.

В результате освоения программы, у обучающихся сформируются **предметные общеразвивающие компетенции:**

Теоретические компетенции:

- обучающиеся проявят интерес к занятиям компьютерной графикой и дизайном;
- сформируются творческие способности через занятия компьютерной графикой;
- научатся работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы;
- выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- ориентироваться (в пределах программы) в содержании теоретических понятий;
- знать основные приемы работы с различными программными продуктами.

Технологические компетенции:

- выполнять задания по инструкции педагога;

- выполнять различные проекты;
- проводить качественное техническое обслуживание оборудования и ПО;
- определять перечень необходимого оборудования (материалов и инструментов);
- осуществлять выбор наиболее эффективных технологических приёмов для выполнения проектов в зависимости от конкретных условий;

Обучающиеся будут знать:

- виды шрифтов;
- основы веб-дизайна – правила композиции и цветоведения;
- современные понятия веб-дизайна;
- основы авторского права;

Уметь:

- работать в программе Figma;
- разрабатывать прототипы сайтов;
- работать с информацией (поиск, отбор, размещение);
- работать с изображениями и файлами разного формата;
- соблюдать технику безопасности при работе с компьютером;
- выполнять доступные технологические приёмы при изготовлении изделий.

II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Количество учебных часов на 2022-2023 учебный год: 96 часов.

Занятия по программе проводятся с декабря по 31 мая 2022-2023 учебного года, включая каникулярное время, кроме зимних каникул (праздничные дни) и дополнительных каникул в связи с неблагоприятной эпидемиологической обстановкой.

Календарный учебный график – Приложение 1.

2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Прием осуществляется по заявлению о зачислении от родителя или законного представителя, а также при активированном сертификате ПФДО.

Занятия проводятся по группам. Состав группы от 12 до 15 обучающихся.

Информационное сопровождение:

Вся информация о ходе реализации программы, о проведённых мероприятиях, экскурсиях будет опубликована в официальной группе ЦДТ «Хибины» в социальной сети «ВКонтакте»: <https://vk.com/cdthibiny>.

Материально-технические:

Для полноценной реализации программы необходимо:

- интерактивная доска;
- столы ученические;
- стол письменный;
- шкафы;
- стулья;
- флешки;
- локальная сеть;

- доступ в сеть интернет;
- проектор;
- экран;
- принтер;

Программное обеспечение:

- операционная система Windows;
- интернет-браузер Chrome;
- аккаунт в службе Gmail;
- онлайн-редактор Figma;

Материалы, приспособления, инструменты:

- бумага А4;
- шаблоны;
- флешкарты;

Методические и дидактическое обеспечение:

- методические разработки;
- учебная, методическая, дополнительная, специальная литература;
- материалы: тестовые задания, графические рисунки, технологические схемы, модели – схемы, образцы моделей, устройств;
- фото-каталоги творческих работ, фотоальбомы, иллюстрации;
- раздаточный материал (инструкции).

2.3 ФОРМА АТТЕСТАЦИИ

Эффективность освоения программы «Дизайн сайтов в Figma» отслеживается с помощью промежуточной и итоговой аттестации. Результативность обучения определяется с помощью нескольких видов проверки: выполнения творческих работ, проектов, законченных дизайн-макетов, самостоятельных работ.

Промежуточная аттестация предусматривает самостоятельную презентацию и защиту проекта.

Итоговая аттестация предусматривает выполнение творческой работы. Тему итогового проекта учащийся выбирает самостоятельно, исходя из пройденного материала, и выполняет в течение нескольких занятий по техническому заданию от преподавателя. Предусмотрена творческая защита проекта перед аудиторией и преподавателем. Оценивается также грамотность, функциональность, оригинальность и эстетика работы.

Критерии оценки знаний и умений

Формы и критерии оценки результативности определяются самим педагогом и заносятся в протокол аттестации, чтобы можно было определить отнесенность обучающихся к одному из трех уровней результативности: высокий, средний, низкий.

Критериями оценки результативности обучения также являются:

- критерии оценки уровня теоретической подготовки обучающихся:
 - соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям;
 - широта кругозора; свобода восприятия теоретической информации;
 - развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии;
- критерии оценки уровня практической подготовки обучающихся:

- соответствие уровня развития практических умений и навыков программным требованиям;
- качество выполнения практического задания; технологичность практической деятельности;
- критерии оценки уровня развития обучающихся детей: культура организации практической деятельности: культура поведения; творческое отношение к выполнению практического задания; аккуратность и ответственность при работе; развитость специальных способностей.

2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Входящая аттестация

Тестирование

При какой разрешающей способности монитора, качество изображения будет хуже?

А) 1024*768

Б) 1280*1024

В) 800*600

Какие виды изображений существуют?

А) векторные и растровые

Б) цифровые и матричные

В) кристаллические и лазерные

Точечный элемент изображения на экране монитора называется ...

А) растром

Б) пикселем

В) символом

Что такое файл?

А) Файл — специальная программа, которая обеспечивает управление и обмен информацией между устройствами

Б) Файл - это определенное количество информации (программа или данные), имеющие имя и хранящиеся в долговременной памяти

В) Файл -это базовая составляющая программного обеспечения.

Кто даёт собственное имя файлу?

А) Пользователь

Б) Программа

В) Операционная система

С помощью чего осуществляется поиск информации в интернете?

А) Браузер

Б) Программа

В) Проводник

Цвет пикселя монитора формируется из следующих базовых цветов:

А) красного, зеленого, синего

Б) желтого, красного, синего

В) всех цветов радуги

Укажите устройство для подключения компьютера к сети:

А) модем

Б) мышь

В) сканер

Для выделения наиболее значимых слов в тексте используют

А) Жирный шрифт

Б) Курсив

В) Подчеркивание

При просмотре веб-сайтов и общении через Интернет:

А) вы оставляете электронные следы («цифровые отпечатки»), по которым можно определить, какие страницы Вы просматривали и какой IP-адрес компьютера Вы использовали

Б) вы оставляете электронные следы, которые можно удалить самому

В) никто не может проследить, какие веб-страницы Вы просматривали

Критерии оценивания знаний учащихся (в баллах)	
Верно отвечено на 1-2 вопросов	0 (низший балл)
Верно отвечено на 3-4 вопросов	1 (проходной балл)
Верно отвечено на 5-7 вопросов	2 (средний балл)
Верно отвечено на 8-10 вопросов	3 (высший балл)

Промежуточная аттестация

Задание: Создать свой дизайн трекера привычек на выбранную тему на 2 недели. Трекер должен содержать:

- декоративные элементы по усмотрению ученика (Например, фигуры Blobs, коллажи, иллюстрации и др.)
- текстовую информацию. Текстовые блоки должны быть размещены логично.
- таблицу учета прогресса на 14 дней.

Инструменты: Figma.

Критерии оценивания работ (0 низший балл; 1 средний балл; 2 высший балл).

Декоративные элементы	Обучающийся не использовал фигуры или изображения в работе	0
	Обучающийся скопировал фигуры с предыдущей работы	1
	Обучающийся выбрал несколько разных декоративных элементов и объединил их в единую композицию.	2
Текст	Текст не использовался в работе или был размещен хаотично по листу.	0
	Текст размещен логично, но было использовано более 3х разных шрифтов, размеров и начертаний.	1
	Текст размещен логично, использовано не более одной шрифтовой пары, размер и начертание шрифта соответствуют заголовку, подзаголовку и основному тексту.	2
Цвет	Не использована палитра цветов (основной цвет, дополнительный цвет, акцентный цвет), цвета не считаются друг с другом и выбраны случайным образом без учета правил гармонии цвета.	0
	Использована палитра цветов (основной цвет, дополнительный цвет, акцентный цвет), но размещена по листу без учета правил визуального	1

	восприятия	
	Использована палитра цветов (основной цвет, дополнительный цвет, акцентный цвет) и размещена по листу согласно иерархии визуального восприятия, акцентный цвет не перетягивает на себя все внимание.	2
Таблица учета прогресса для трекера	Таблица состоит из разных фигур акцентного цвета и не соответствует количеству дней в задании.	0
	Таблица состоит из разных фигур неакцентного цвета и соответствует требуемому количеству дней.	1
	Таблица состоит из одинаковых фигур неакцентного цвета, составлена на требуемое количество дней.	2

Итоговая аттестация:

Задание:

Разработать дизайн сайта по представленному техническому заданию.

Проект должен включать:

- прототип (логичное размещение кнопок и контента)
- наполнение (визуальные материалы и текст)
- использование фирменного цвета, представленного в тз.

Инструменты: Figma.

Критерии оценивания работ (0 низший балл; 1 средний балл; 2 высший балл).

Прототип	Прототип не был использован для предварительной компоновки сайта	0
	Прототип завершен, однако элементы прототипа не соответствуют направляющим линиям и не выровнены относительно друг друга	1
	Прототип завершен с учетом всех требований	2
Наполнение	Изображения и текст не соответствуют указанной теме задания.	0
	Один из элементов сайта (изображения или текст) не соответствует указанной теме задания.	1
	Все элементы наполнения соответствуют теме задания и размещены согласно прототипу.	2
Цвет	Не использована палитра цветов (основной цвет, дополнительный цвет, акцентный цвет), цвета не считаются друг с другом и выбраны случайным образом без учета правил гармонии цвета.	0
	Использована палитра цветов (основной цвет, дополнительный цвет, акцентный цвет), но размещена по листу без учета правил визуального восприятия	1
	Использована палитра цветов (основной цвет, дополнительный цвет, акцентный цвет) и размещена по листу согласно иерархии визуального восприятия, акцентный цвет не	2

2.5 МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Программа предусматривает личностно-ориентированный подход, который учитывает индивидуальные особенности личности учащихся, способствует развитию их способностей и навыков.

Формы организации обучения – индивидуальная и групповая.

Индивидуальная работа предполагает самостоятельную работу учащегося над проектом, выбор алгоритма работы, подбор референсов по теме работы. Педагог оказывает консультативную помощь. Индивидуальная работа развивает в учащихся способности к самостоятельному и оригинальному творческому мышлению, предполагает личную ответственность за результаты работы, обучает к организации и планированию труда.

Групповая форма работы предполагает работу в командах, что способствует развитию духа сотрудничества, умению слушать другого, эмпатии, конструктивного оппонирования, защиты своей точки зрения, обучает работе в команде, тем самым, подготавливая учащихся к будущей профессиональной деятельности.

Учебное занятие организовано по двухчастному принципу: теория и практика. Теоретические части занятия опираются на следующие методы обучения: словесный (лекция), наглядно-иллюстративный (презентация). На практической части используются проблемно-творческий подход (когда педагог ставит задачу и вместе с учащимися ищет способы ее выполнения), мастер-класс (объяснение, демонстрация приемов преподавателем и их воспроизведение группой учащихся).

Организация учебного занятия:

Обучение по программе «Дизайн сайтов в Figma» на протяжении года поделено на тематические блоки, каждый раздел посвящен отдельным видам знаний в области веб-дизайна.

Каждое занятие отличается индивидуальным содержанием в рамках тематического блока, имеет динамическую структуру и предусматривает постоянную смену деятельности.

- теоретическая часть (лекция и презентация);
- мастер-класс (демонстрация приемов работы преподавателем и воспроизведение их учащимися);
- самостоятельная работа учащегося над индивидуальным проектом;
- рефлексия, обсуждение итогов самостоятельной работы;
- вопросы и ответы по теме занятия, консультирование по возникшим проблемам

Перечень дидактического материала:

- Основные законы композиции

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Петроченков А., Новиков Е. Идеальный Landing Page. Создаем продающие веб-страницы. — СПб.: Питер, 2017. — 320 с.
2. Триггс Т. Школа искусств. 40 уроков для юных художников и дизайнеров / Т. Триггс, Д. Фрост. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. — 320 с.
3. Чихольд Я. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера / Я. Чихольд. — М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2018. — 248 с.
4. Норман Д. Дизайн привычных вещей. — М.: ЛитРес, 2019. — 350 с.
5. Монтейро, Майк Дизайн – это работа / Майк Монтейро. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. - 127 с.
6. Дунаев, В. В. Основы Web-дизайна. Самоучитель / В.В. Дунаев. - М.: БХВ-Петербург, 2019. - 480 с.
7. Тодд, Заки Варфел Прототипирование. Практическое руководство / Тодд Заки Варфел. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. - 535 с.
8. Калиновский, Андрей Ваша домашняя страничка в Интернете. Номерpage, или Просто "хомяк" / Андрей Калиновский. - М.: БХВ-Петербург, 2018. - 224 с.

Список литературы для педагогов:

9. Алексеев А.. Введение в Web-дизайн. Учебное пособие. — М.: ДМК Пресс, 2019. — 184 с.
10. Джонс, Дон Создание Web-сайтов на бесплатном движке PHP-NUKE / Дон Джонс. - Москва: Мир, 2018. - 304 с.
11. Книга веб-программиста. Секреты профессиональной разработки веб-сайтов / Б. Хоган и др. - Москва: Огни, 2021. - 288 с.
12. Макгилливрей, Кэрол Использование 3D-технологий при создании WEB-сайтов / Кэрол Макгилливрей, Энтони Хед. - М.: НТ Пресс, 2020. - 336 с.
13. Патрик, Макнейл Веб-дизайн. Книга идей веб-разработчика / Макнейл Патрик. - М.: Питер, 2022. - 773 с.

Список онлайн-тренажеров:

14. The Bezier Game. URL: <https://bezier.method.ac> (тренировка работы с кривыми Безье)
15. Kern Type a letter spacing game. URL: <https://type.method.ac> (тренировка глазомера на расстояние между буквами)
16. Tothepoint. I shot the serif but I did not shoot the sans-serif. URL: <https://www.tothepoint.co.uk/us/fun/i-shot-the-serif> (игра на распознавание шрифтов с засечками)
17. Typewar. URL: <https://typewar.com> (игра на идентификацию названия шрифтов)
18. Pixact.ly. URL: <https://pixact.ly> (тренировка глазомера на размер фигур)
19. Kolor. URL: <https://kolor.moro.es> (тренировка глазомера на выбор цветов)
20. A color matching game. URL: <https://color.method.ac> (тренировка подбора оттенков цветов на глаз)
21. Can't unsee. URL: <https://cantunsee.space> (тренировка глазомера на иерархию элементов в дизайне)

Приложение 1 – Календарный учебный график программы «Дизайн сайтов в Figma»

№ п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Декабрь	Групповая	2	Вводное занятие «Дизайнер сайтов. Кто он?»	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
2		Групповая	2	Интерфейс программы Figma.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
3		Групповая	2	Что такое плагины и как с ними взаимодействовать.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
4		Групповая	2	Композиция. Теория близости. Правило внутреннего и внешнего.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
5		Групповая	2	Создание трекера привычек дизайнера на основе примера.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
6		Групповая	2	Знакомство с инструментом Auto Layout.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
7		Групповая	2	Правила работы с изображениями. Иллюстрации и фотографии.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
8		Групповая	2	Создание постера на основе фотоколлажа.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
9	Январь	Групповая	2	Типографика. Работа со шрифтами.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
10		Групповая	2	Работа в онлайн-тренажере «Type method».	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
11		Групповая	2	Колористика в дизайне.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
12		Групповая	2	Работа в онлайн-тренажере онлайн-тренажере «Kolor.mogo».	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
13		Групповая	2	Создание инструкции по работе с популярными направлениями дизайна.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
14		Групповая	2	Составление мини-сборника трендов на 2023 год.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

№ п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
15	Февраль	Групповая	2	Вдохновение. Как работать с референсами?	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
16		Групповая	2	Типы сайтов.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
17	Март	Групповая	2	Навигация и оптимизация структуры сайта.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
18		Групповая	2	Создание прототипа сайта.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
19		Групповая	2	Настройка направляющих линий.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
20		Групповая	2	Расстановка положения элементов наполнения сайта.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
21		Групповая	2	Кнопки. Что такое UI/UX дизайн.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
22		Групповая	2	Создание сайта. Наполнение. Поиск референсов и написание технического задания.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
23		Групповая	2	Работа со стоками, отбор материалов для проекта.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
24		Групповая	2	Создание коллажей, иконок, кнопок для наполнения сайта. Расстановка материалов в прототипе.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
25	Апрель	Групповая	2	Анимация в Figma.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
26		Групповая	2	Создание простой анимации.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
27		Групповая	2	Применение анимации на сайте. Отбор и анимация элементов прототипа.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
28		Групповая	2	Как грамотно преподнести информацию на сайте. Виды	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос

№ п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
				информации и сокращения.		
29		Групповая	2	Подготовка сайта к переносу в конструктор. Выравнивание элементов.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
30		Групповая	2	Сохранение и перенос элементов из прототипа в рабочие папки, структурирование материалов.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
31		Групповая	2	Реализация сайта: как заставить сайт работать?	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
32		Групповая	2	Создание сайта в конструкторе Google Сайты.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
33	Май	Групповая	2	Настройка дизайна сайта. Основные инструменты.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
34		Групповая	2	Разбор и применение меню «Дополнительная настройка».	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
35		Групповая	2	Добавление текста и изображений на сайт.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
36		Групповая	2	Добавление текста и изображений на сайт.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
37		Групповая	2	Добавление текста и изображений на сайт.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
38		Групповая	2	Экспорт макета и добавление основной страницы сайта.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
39		Групповая	2	Экспорт макета и добавление основной страницы сайта.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
40		Групповая	2	Экспорт макета и добавление основной страницы сайта.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
41		Групповая	2	Разбор основных ошибок и проблем при переносе сайта в конструктор.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
42		Групповая	2	Создание лендинга по заданию: от	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль

№ п/п	Месяц Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
				дизайна до верстки в конструкторе.		выполнения заданий, опрос
43		Групповая	2	Создание лендинга по заданию: от дизайна до верстки в конструкторе.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
44		Групповая	2	Создание лендинга по заданию: от дизайна до верстки в конструкторе.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
45		Групповая	2	Создание лендинга по заданию: от дизайна до верстки в конструкторе.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
46		Групповая	2	Создание лендинга по заданию: от дизайна до верстки в конструкторе.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
47		Групповая	2	Индивидуальный макет. Правила оформления работы в портфолио.	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
48		Групповая	2	Финальный просмотр работ	КЮТ, каб. 5	Наблюдение, контроль выполнения заданий, опрос
Итого			96			