



Автономное учреждение дополнительного образования
Ханты-Мансийского автономного округа - Югры
«Мастерская талантов «Сибериус»
(АУ ДО «Мастерская талантов «Сибериус»)

СОГЛАСОВАНО
протокол педагогического совета
автономного учреждения дополнительного
образования Ханты-Мансийского
автономного округа – Югры
«Мастерская талантов «Сибериус»
от 15.12.2023 г. №3

УТВЕРЖДАЮ
Директор автономного учреждения
дополнительного образования
Ханты-Мансийского
автономного округа – Югры
«Мастерская талантов «Сибериус»



А.Э. Шишкина
приказ от 15.12.2023 г. №267-о

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Геймдизайн: Теория цвета в играх, маркетинге, фильмах.»**

Направленность: техническая
Уровень: ознакомительный
Возраст обучающихся: 12 -17 лет
Срок реализации программы: январь/март
Объем: 54 академических часов

Автор-составитель:
Войтиков Никита Романович
педагог дополнительного образования,
АУ ДО «Мастерская талантов «Сибериус»,
Региональный центр выявления,
поддержки и развития способностей
и талантов у детей и молодежи, г. Сургут

г. Ханты-Мансийск, 2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

I ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
1.1. Нормативно-правовая основа программы.....	3
1.2. Направленность программы.....	4
1.3. Уровень освоения программы.....	4
1.4. Актуальность, основные идеи программы.....	4
1.5. Новизна программы	5
1.6. Цель программы.....	5
1.7. Задачи программы.....	5
1.8. Адресат программы.....	6
1.9. Объем и срок реализации программы.....	7
1.10. Особенности организации образовательного процесса.....	7
II СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	8
2.1. Календарно-учебный график.....	8
2.2. Календарно-тематический план	8
2.3. Общее содержание программы.....	9
III СИСТЕМА ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ.....	15
3.1. Формы и порядок проведения аттестации обучающихся.....	15
3.2. Планируемые результаты освоения программы.....	15
3.3. Оценочные материалы, формирующие систему оценивания.....	16
3.4. Форма документа фиксации образовательных результатов.....	16
3.5. Форма документа об обучении.....	17
IV УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	17
4.1. Кадровое обеспечение программы.....	17
4.2. Методическое обеспечение программы.....	17
4.3. Материально-техническое обеспечение программы.....	18
V ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ.....	18
5.1. Литература для педагога.....	18
5.2. Литература для учащихся.....	18
5.3. Интернет-ресурсы.....	19
Приложение 1.....	20
Приложение 2.....	22

І ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Нормативно-правовая основа программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Геймдизайн: Теория цвета в играх, маркетинге, фильмах» (далее – программа) составлена и разработана на основе следующих нормативных документов:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р).

3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р).

4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ 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» (раздел VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»).

6. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07 декабря 2018 г., протокол № 3).

7. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

8. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Зарегистрировано в Минюсте России 17.12.2021 № 66403).

10. Приказ Департамента образования и науки Ханты-Мансийского автономного округа – Югры от 04.07.2023 г. №10-П-1649 «О внесении изменений в приказ Департамента образования и науки Ханты-Мансийского автономного округа – Югры от 04.08.2016 г. №1224 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования

дополнительного образования детей в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре».

11. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ»

12. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015 г.) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).

13. Устав автономного учреждения дополнительного образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Мастерская талантов «Сибирюс».

14. Положение о структуре, порядке разработки и утверждения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ автономного учреждения дополнительного образования Ханты-Мансийского автономного округа – Югры «Мастерская талантов «Сибирюс».

1.2. Направленность программы

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Геймдизайн: Теория цвета в играх, маркетинге, фильмах» по содержанию является программой *технической* направленности, с уклоном изучения цвета, цветовой палитры, сочетания цветов в современной индустрии. Применения полученных знаний в разработки 2D и 3D графике.

1.3. Уровень освоения программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Геймдизайн: *Теория цвета в играх, маркетинге, фильмах*» относится к ознакомительному.

1.4. Актуальность, основные идеи программы

Актуальность программы «Геймдизайн: Теория цвета в играх, маркетинге, фильмах» заключается в формировании функциональной грамотности обучающихся в области дизайна и создания мультимедийного контента. Эта программа направлена на развитие у учеников навыков работы с цветом, которые являются ключевыми для создания привлекательного и запоминающегося продукта.

Согласно п. III концепции развития дополнительного образования, включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности, является приоритетным направлением в образовании детей до 2030 включение в дополнительные общеобразовательные программы по

всем направленностям компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и навыков, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического развития страны. Это особенно актуально для индустрии игр, маркетинга и кино, где цвет играет ключевую роль в создании эмоционального отклика у аудитории

1.5. Новизна программы

Новизна программы состоит в подготовке детей по новой профессии «Геймдизайнер разработчик игр и приложений»;

Преимущество данной программы выражается в том, что она предоставляет студентам возможность получить глубокие знания и практические навыки в области геймдизайна, работы с цветом и создания мультимедийного контента.

Отличительной особенностью программы «Геймдизайн: теория цвета в играх, маркетинге и фильмах» является использование современных образовательных технологий и методик. Это позволяет студентам получить более глубокие знания и навыки, а также развить свои творческие способности. Программа также предполагает проведение практических занятий, на которых студенты могут применять полученные знания для решения реальных задач.

1.6. Цель программы

Цель программы «Геймдизайн: Теория цвета в играх, маркетинге, фильмах» - подготовить специалистов в области геймдизайна, способных создавать яркие и запоминающиеся проекты, учитывая законы цветовой теории и особенности восприятия цвета аудиторией. Обучающийся, успешно завершивший программу, должны обладать глубокими знаниями в области цветовой теории, уметь применять эти знания на практике, создавать гармоничные цветовые схемы и работать с мультимедийным контентом. Кроме того, они должны быть способны работать в команде и развивать свои творческие навыки.

1.7. Задачи программы

Предметные

- Изучить основы цветовой теории и принципы работы с цветом в геймдизайне.
- Развить навыки создания гармоничных цветовых схем для игровых проектов.
- Изучить основы графики в программах и применения цвета

Метапредметные

- Развить мотивацию обучающихся к изучению цветовой теории и принципов работы с цветом в геймдизайне.

- Сформировать у обучающихся потребность в саморазвитии и приобретении профессиональных навыков в области геймдизайна.
- Расширить знания с обучающихся о современных тенденциях и разработках в индустрии игр, кино и маркетинга, связанных с работой с цветом.
- Побудить обучающихся к активному участию в научно-практической конференции по геймдизайну и обмену опытом с коллегами.
- Повысить ответственность обучающихся при работе над реальными проектами и развитии своих творческих способностей.

Личностные

- Акцентировать внимание обучающихся на важности работы с цветом в создании игровых проектов.
- Активизировать творческий потенциал обучающихся и способствовать развитию их профессиональных навыков.
- Корректировать знания обучающихся о цветовой теории и принципах работы с цветом, учитывая современные тенденции и разработки.
- Мотивировать обучающихся к постоянному совершенствованию своих знаний и умений в области геймдизайна.
- Знакомить обучающихся с успешными проектами в области игр, фильмов и маркетинга, в которых использовались оригинальные цветовые решения.

1.8. Адресат программы

Программа адресована детям возраста 12-17 лет. Заинтересованных в компьютерной графике и в современных технологиях создания игр, приложений.

Набор детей осуществляется независимо от их способностей и умений, без специального отбора. Для обучения по программе важен интерес ребенка к технической деятельности и желание развиваться в этом направлении.

1.9. Объем и срок реализации программы

Программа реализуется в 2023 - 2024 учебном году, рассчитана на 3 месяцев, январь – март.

Общая продолжительность реализации программы 54 академических часов.

1.10. Особенности организации учебного процесса

Форма обучения – очная с применением дистанционных образовательных технологий.

Формы организации деятельности: групповые.

Наполняемость группы: 18 человек.

Используются теоретические, практические, комбинированные занятия. Виды занятий: мастерская, ролевая игра, тренинг, беседа, игра, конкурс, экскурсия, поход, соревнование, самостоятельная работа и т.д.

Режим занятий регламентируется календарным учебным графиком, расписанием занятий.

Учебные занятия проводятся в течение всего календарного года.

Продолжительность учебных занятий составляет 2 академических часа.

Для всех видов аудиторных учебных занятий академический час устанавливается продолжительностью 30 минут.

Периодичность занятий – 3 раза в неделю.

Форма дистанционного обучения: дистанционное занятие на платформе "Сферум".

II. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Календарный учебный график

Учебный период	
Продолжительность учебного года	Начало учебного года: Январь, 2024 год Окончание учебного года: Март, 2024
Период реализации программы	Начало освоения программы: Январь, 2024 год Окончание освоение программы: май, 2024
Количество учебных недель	Кол-во 9 учебных недель
Продолжительность учебной недели	5 дней (понедельник - пятница)
Промежуточная аттестация	март, 2024 год

2.2. Учебный план

№ п/п	Наименование блоков	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
Блок 1	Основы цвета	4	2	2	Наблюдение
Блок 2	Основы геометрических фигур	4	2	2	Наблюдение
Блок 3	Графический редактор	14	5	9	Наблюдение

	векторной графики				
Блок 4	Графический редактор растровой графики	12	6	6	Наблюдение
Блок 5	Основы цвета в 3D графике	12	5	7	Наблюдение
Блок 6	Практическая работа.	8	2	6	Тестирование Представление проектов
	ИТОГО по программе	54	22	32	

2.3. Календарно-тематический план

№ п/п	Дата	Наименование темы	Объем часов			Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
			Всего	В том числе				
				Теория	Практика			
1	2	3	4	5	6	7	8	9
Блок 1 Основы цвета 4 часов								
1	15.01.2024	Основы цвета	2	1	1	Беседа. Практические занятия	Дистант: платформа «Сферум»	Наблюдение
2	17.01.2024	Цвет в графике	2	1	1	Практические занятия	Л Дистант: платформа «Сферум»	Наблюдение
Блок 2 Основы геометрических фигур 4 часов								
1	19.01.2024	1D и 2D пространство	2	1	1	Беседа. Практические занятия	Дистант: платформа «Сферум»	Наблюдение

2	22.01.2024	3D пространство	2	1	1	Практические занятия	Дистант: платформа «Сферум»	Наблюдение
Блок 3 Графический редактор векторной графики 14 часов								
1	24.01.2024	Поиск картинок, экспорт в графический редактор Inkscape	2	1	1	Лекция	Дистант: платформа «Сферум»	Наблюдение
2	26.01.2024	Инструменты графического редактора Inkscape	2	1	1	Практические занятия	Дистант: платформа «Сферум»	Наблюдение
3	29.01.2024	Основы вычитания, сложения фигур	2	1	1	Практические занятия	Дистант: платформа «Сферум»	Наблюдение
4	31.01.2024	Основы линий	2	1	1	Практические занятия	Дистант: платформа «Сферум»	Наблюдение
5	02.02.2024	Способы наложения объектов	2	1	1	Практические занятия	Дистант: платформа «Сферум»	Наблюдение
6	05.02.2024	Разработка логотипа	2	0	2	Практические занятия	Дистант: платформа «Сферум»	Наблюдение
7	07.02.2024	Разработка логотипа	2	0	2	Практические занятия	Дистант: платформа «Сферум»	Наблюдение

						е заняти е	платфо рма «Сферу м»	
Блок 4 Графический редактор растровой графики 12 часов								
1	09.02. 2024	Способы работы в программе Gimp	2	1	1	Лекци я	Дистан т: платфо рма «Сферу м»	Наблюд ение
2	12.02. 2024	Инструмен ты и способы выделения в программе Gimp	2	1	1	Практ ическо е заняти е	Дистан т: платфо рма «Сферу м»	Наблюд ение
3	14.02. 2024	Виды кистей в программе Gimp	2	1	1	Практ ическо е заняти е	Дистан т: платфо рма «Сферу м»	Наблюд ение
4	16.02. 2024	Вкладка Цвет в программе Gimp	2	1	1	Практ ическо е заняти е	Дистан т: платфо рма «Сферу м»	Наблюд ение
5	19.02. 2024	Разработать заставку для игры в программе Gimp	2	1	1	Практ ическо е заняти е	Дистан т: платфо рма «Сферу м»	Наблюд ение
6	21.02. 2024	Разработать заставку для игры в программе Gimp	2	1	1	Практ ическо е заняти е	Дистан т: платфо рма «Сферу м»	Наблюд ение
Блок 5 Основы цвета в 3D графике 12 часов								

1	26.02.2024	Основы работы в программе Blender	2	1	1	Лекция. Практическое занятие	Дистант: платформа «Сферум»	Наблюдение
2	28.02.2024	Основы работы в программе Blender	2	1	1	Практическое занятие	Дистант: платформа «Сферум»	Наблюдение
3	01.03.2024	Настройка материала объекта в Blender	2	1	1	Практическое занятие	Дистант: платформа «Сферум»	Наблюдение
4	04.03.2024	Настройка шейдинга в Blender	2	0	2	Практическое занятие	Дистант: платформа «Сферум»	Наблюдение
5	06.03.2024	Основы работы со светом в Blender	2	1	1	Практическое занятие	Дистант: платформа «Сферум»	Наблюдение
6	11.03.2024	Настроить цвет и свет в сцене	2	1	1	Практическое занятие	Дистант: платформа «Сферум»	Наблюдение
Блок 6 Практическая работа 8 часов								
1	13.03.2024	Распределение ролей в команде	2	1	1	Беседа. Практическое занятие	Дистант: платформа «Сферум»	Наблюдение

2	15.03.2024	Поиск партнеров для разработки логотипа, сцены	2	1	1	Практические занятия	Дистант: платформа «Сферум»	Наблюдение
3	18.03.2024	Разработка проекта	2	0	2	Практические занятия	Дистант: платформа «Сферум»	Наблюдение
4	20.03.2024	Защита итоговых работ	2	0	2	Практические занятия	Дистант: платформа «Сферум»	Тестирование. Представление проектов

2.4. Общее содержание программы

Блок 1. «Основы цвета»

Тема 1. «Основы цвета»

1.1. Теория (1 ч.): Изучение цвета.

1.2. Практика (1 ч.) Собрать цвета для природы, города.

Тема 2. «Цвет в графике»

2.1. Теория (1 ч.): Основные цветовые палитры в графике

2.2. Практика (1 ч.): Определения палитры в графике.

Блок 2. «Основы геометрических фигур»

Тема 1. «1D и 2D пространство»

1.1. Теория (1 ч.): Пространство 1D и 2D.

1.2. Практика (1ч.): Рассчитать смещение объектов в пространстве.

Тема 2. «3D пространство»

2.1. Теория (1 ч.): 3D пространство, виды пространства.

2.2. Практика (1 ч.): Нарисовать вид перспективы.

Блок 3. «Графический редактор векторной графики»

Тема 1. «Поиск картинок, экспорт в графический редактор Inkscape»

1.1. Теория (1 ч.): Как найти картинку в интернете для векторной графики.

1.2. Практика (1 ч.): Загрузить и конвертировать картинку в Inkscape

Тема 2. «Инструменты графического редактора Inkscape»

2.1. Теория (1 ч.): Инструменты редактирования Inkscape

2.2. Практика (1 ч.): Добавить объекты в сцену.

Тема 3. «Основы вычитания, сложения фигур»

- 3.1. Теория (1 ч.): Методы расчетов геометрических объектов.
- 3.2. Практика (1 ч.): Сложить, вычесть геометрические фигуры.

Тема 4. «Основы линий»

- 4.1. Теория (1 ч.): Как настраивать и добавлять линий.
- 4.2. Практика (1 ч.): Добавить линий, настроить.

Тема 5. «Способы наложения объектов»

- 5.1. Теория (1 ч.): Основы работы со слоями.
- 5.2. Практика (1 ч.): Настроить слой для разных фигур.

Тема 6 «Разработка логотипа»

- 6.1. Теория (0 ч.):
- 6.2. Практика (2 ч.): Разработать логотип.

Тема 8. «Разработка логотипа»

- 8.1. Теория (0 ч.):
- 8.2. Практика (2 ч.): Разработать логотип.

Блок 5. «Графический редактор растровой графики»

Тема 1. «Способы работы в программе Gimp»

- 1.1. Теория (1 ч.): Методы создания изображений.
- 1.2. Практика (1 ч.): Нарисовать в свободной форме пятно и сделать объект.

Тема 2. «Инструменты и способы выделения в программе Gimp»

- 2.1. Теория (1 ч.): Методы выделения в программе
- 2.2. Практика (1 ч.): Отделить фон от персонажа.

Тема 3. «Виды кистей в программе Gimp»

- 3.1. Теория (1 ч.): Настройка кистей, текстуры.
- 3.2. Практика (1 ч.): Нарисовать объект с разными параметрами кисти, добавить текстуру.

Тема 4. «Вкладка Цвет в программе Gimp»

- 4.1. Теория (1 ч.): Изучения настройки цвета.
- 4.2. Практика (1 ч.): Настроить цвета изображения.

Тема 5. «Разработать заставку для игры в программе Gimp»

- 5.1. Теория (1 ч.): Поиск заставок в Интернете.
- 5.2. Практика (1 ч.): Нарисовать фон.

Тема 6. «Разработать заставку для игры в программе Gimp»

- 8.1. Теория (1 ч.): Добавить объекты в сцену.
- 8.2. Практика (1 ч.): Нарисовать объекты.

Блок 6. «Основы цвета в 3D графике»

Тема 1. «Основы работы в программе Blender»

- 1.1. Теория (1 ч.): Основы работы в 3D пространстве в программе Blender.
- 1.2. Практика (1 ч.): Перемещение в пространстве.

Тема 2. «Основы работы в программе Blender»

- 2.1. Теория (1 ч.): Работа с инструментами в Blender.
- 2.2. Практика (1 ч.): Добавить объекты в сцену.

Тема 3. «Настройка материала объекта в Blender»

- 3.1. Теория (1 ч.): Настроить материал в Blender.

3.2. Практика (1 ч.): Настроить материалы объектов.

Тема 4. «Настройка шейдинга в Blender»

4.1. Теория (0 ч.):

4.2. Практика (2 ч.): Настройки шейдинга материала.

Тема 5. «Основы работы со светом в Blender»

5.1. Теория (1 ч.): Добавления света,настройка.

5.2. Практика (1 ч.): Настройка света в сцене.

Тема 6. «Настроить цвет и свет в сцене»

6.1. Теория (1 ч.): Настройка цвета и света для игры.

6.2. Практика (1 ч.): Настройка света и цвета в сцене.

Блок 6. «Практическая работа»

Тема 1. «Распределения ролей в команде»

1.1. Теория (1 ч.): Распределения ролей в команде.

1.2. Практика (1 ч.) Распределить роли в команде разработки.

Тема 2. «Поиск партнеров для разработки логотипа, сцены»

2.1. Теория (1 ч.): Как работать с партнерами, поиск партнеров.

2.2. Практика (1 ч.): Работа с партнёрами.

Тема 3. «Разработка проекта»

3.1. Теория (0 ч.):

3.2. Практика (2 ч.): Разработка проекта.

Тема 4. «Защита итоговых работ»

4.1. Теория (0 ч.)

4.2. Практика (2 ч.): Выступление и презентация кейса.

III. СИСТЕМА ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

3.1. Формы и порядок проведения аттестации обучающихся

Формы аттестации соответствуют локальному акту АУ ДО «Мастерская талантов «Сибирюс», в котором представлены критерии и показатели оценки уровней образовательных результатов программы.

Формы промежуточной аттестации (итогового контроля) по итогам изучения программы: тестирование и презентация кейса.

3.2. Планируемые результаты освоения программы

- ознакомление с основными принципами теории цвета и их применением в игровой индустрии, маркетинге и кино;
- обучение первичным навыкам создания цветовых схем и палитр для персонажей;
- развитие навыков анализа цветовых решений в существующих играх, фильмах и маркетинговых материалах, чтобы лучше понимать, как они влияют на восприятие;

- Формирование понимания важности правильного выбора цветов для создания атмосферы, настроения и стиля игр, а также для усиления эффективности маркетинговых кампаний и фильмов;
- изучение технологию работы в 2D и 3D программах.
- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся;
- умение адекватного применения новых информационных технологий для целей коммуникации;
- формирование творческий подход к поставленной задаче;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;
- ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения;

3.3. Оценочные материалы, формирующие систему оценивания

Форма оценивания образовательных результатов учащихся: без отметочная.

Формой и способами проведения контроля и определения результатов освоения содержания программы в виде прохождения теста.

Тест состоит из 10 вопросов каждый, где каждый правильный ответ оценивается в 10 баллов (выносятся в приложение программы).

Степенью выраженности оцениваемого результата являются высокий, средний либо неудовлетворительный уровень освоения программы. Видом оценочной системы является балльная система где 100 баллов - это 100% результат степени освоения программы.

0 - 49 баллов (0-49%) – программы не освоена;

50 - 79 баллов (50-80%) – средний уровень освоения программы;

80 - 100 баллов (80-100%) – высокий уровень освоения программы

3.4. Форма документа фиксации образовательных результатов

Результаты промежуточной аттестации фиксируются, согласно Положению «О формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся в отделах развития детских технопарков «Кванториум» АУ ДО «Мастерская талантов «Сибирюс», в документе «Протокол результатов аттестации обучающихся» (Приложение).

3.5. Форма документа об обучении

Обучающимся, освоившим дополнительную общеобразовательную программу и успешно прошедшим промежуточную аттестацию (итоговый контроль), по запросу родителей (законных представителей) выдается документ (свидетельство о прохождении обучения по Программе) установленного образца (возможен в электронном варианте).

IV УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1. Кадровое обеспечение программы

К квалификационной категории по должности «педагог дополнительного образования» – требований нет. По программе могут работать педагоги дополнительного образования высшей или первой квалификационной категории или педагоги, не имеющие квалификационной категории.

4.2. Методическое обеспечение программы

Изложение материала строится на принципе наглядности и опоры на понятные всем аналогии. Если изучаются физические устройства – ребёнок должен по возможности их увидеть, потрогать руками. Программные функции и возможности он должен опробовать самостоятельно на компьютере (даже если не предполагается в дальнейшем их изучать углублённо — важно хотя бы посмотреть, как это работает). Желательно так же соотнести изучаемый объект с известными ему бытовыми предметами и понятиями. Поэтому во время занятий активно используются наглядные пособия (различные компьютерные устройства и комплектующие, системные блоки с открытой крышкой), теория иллюстрируется показом конкретных действий и примеров на экране компьютера. Основные моменты ученики записывают в тетрадь, которая впоследствии используется в качестве персонального справочника. Используются по мере необходимости видео иллюстрации, а также подготовленные педагогами отпечатанные на принтере учебно-методические пособия, которые раздаются ученикам. Также активно используется интернет. Очень важно, чтобы каждый ребёнок обязательно опробовал неоднократно своими руками все изучаемые приёмы работы и правильно понял их суть. На этом этапе педагог работает по очереди с каждым учеником в отдельности: проверяется правильность и эффективность действий. Для лучшего осознания все действия должны быть обязательно проговорены, все надписи на экране прочитаны и поняты. В то же время в учениках воспитывается привычка и умение задавать вопросы в случае малейших неясностей. Вопросы поощряются, и любая неясность проясняется до полного понимания. Другой важный момент — удержание в сознании ребёнка связи получаемой информации с понятными ему реалиями. Это позволяет избежать «академической» скучности, дать ощущение практической полезности изучаемого материала. Делается это в форме ремарок, связывающих услышанное с понятными ребёнку вещами: компьютерными играми, смартфонами и планшетами, устройствами или технологиями, знакомыми детям по фильмам.

4.3. Материально-техническое обеспечение программы

Сведения о помещении, в котором проводятся занятия	г. Сургут, ул. Иосифа каролинского 14/1, кабинет 303
Перечень оборудования учебного помещения, кабинета, мебель	АРМ учителя (компьютер, проектор, флипчарт, интерактивная доска);
Перечень технических средств обучения	Пакеты прикладных программ: MS Office или Google документ Blender 3D Inkscape Gimp Сферум

V ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ

литература для педагога:

1. Петров, М.Н. Компьютерная графика. Учебник (+ CD-ROM) / М.Н. Петров, В.П. Молочков. - М.: СПб: Питер, 2018. - 298 с.
2. Шикин, Е.В. Компьютерная графика. Полигональные модели / Е.В. Шикин, А.В. Боресков. - М.: [не указано], 2018. - 123 с.
3. Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все / Книги про геймдизайн / Шелл Джесси – 2022. – 640 с.
4. Теория цвета. Настольный путеводитель: от базовых принципов до практических решений / Моллика Патти / Электронная книга, 2021,

литература для учащихся:

1. Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн, 2021г. – 272с
2. Свободный графический редактор GIMP: первые шаги / Хахаев Иван Анатольевич, 2019

электронные ресурсы:

1. <https://www.gimp.org/> - сайт бесплатного редактора изображений
2. <https://www.blender.org/> - сайт программы Blender
3. <https://inkscape.org/ru/> - сайт программы Inkscape

**Протокол результатов
промежуточной аттестации обучающихся**

Название квантума _____

Ф.И.О. педагога _____

Наименование дополнительной
общеразвивающей программы _____

Группа _____

Количество детей _____

Дата проведения _____

Результаты промежуточной аттестации

№	ФИО обучающегося	Форма проведения аттестации	Уровень
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			

Подпись педагога _____

Список вопросов теста по теме: «Компьютерная грамотность»

1. Какие основные цвета используются в теории цвета для создания других цветов?
 - а) Красный, синий, желтый.
 - б) Черный, белый, серый.
 - в) Оранжевый, фиолетовый, зеленый.
2. Для чего используется цветовой круг Иттена в теории цвета?
 - а) Для выбора гармоничных цветовых сочетаний.
 - б) Для определения цветовых температур.
 - в) Для определения основных и дополнительных цветов.
3. Какие цвета используются в аналогичном принципе теории цвета?
 - а) Соседние на цветовом круге.
 - б) Противоположные на цветовом круге.
 - в) Равноудаленные на цветовом круге.
4. Как учитывается контекст в выборе цвета игровых элементов по теории цвета?
 - а) Выбирается основной цвет, который контрастирует с фоном.
 - б) Выбирается цвет, который соответствует общей атмосфере игры.
 - в) Выбирается случайный цвет из палитры.
5. Что означает принцип “60-30-10” в теории цвета?
 - а) Соотношение основных, вторичных и акцентирующих цветов в дизайне. б) Распределение цветов по яркости и насыщенности.
 - в) Разделение цветов на теплые и холодные.
6. Какой цвет, по данным исследований, вызывает самое сильное чувство страха?
 - а) Зеленый.
 - б) Красный.
 - в) Синий.
7. Как теория цвета используется в кино?
 - а) Выбор цветов определяется предпочтениями режиссера.
 - б) Выбор цветов зависит от контекста и сюжета фильма для создания определенных настроений и эмоций у зрителей.
 - в) Выбор цветов никак не связан с теорией цвета.
8. Какую роль играют цвета в продвижении игр?
 - а) Цвета служат для привлечения внимания к игре и формирования общего впечатления.
 - б) Цвета не имеют значения в продвижении игры.
 - в) Цвета выбираются случайно.
9. что означает термин «цветовая температура» в контексте теории цвета?
 - а) Показатель, определяющий, насколько цвет теплый или холодный.
 - б) Соотношение между основными и вспомогательными цветами.
 - в) Сочетание цветов, выбранное для создания определенной атмосферы
10. Какой принцип теории цвета определяет цветовые гармонии?
 - а) Аналогичные цвета.
 - б) Комплементарные (дополнительные) цвета.
 - в) Аналоговые (смежные) цвета