

63

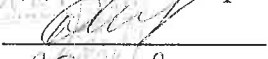
Государственное бюджетное учреждение
дополнительного образования Ненецкого автономного округа
«Детско-юношеский центр «Лидер»

Принята на заседании
педагогического совета
протокол № 13

от «30» августа 2022 год



УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБУ ДО НАО
«ДЮЦ «Лидер»

 Д.Н. Исполинов
«30» августа 2022 год

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
по технической направленности
«Промдизайнквантум»**

возраст учащихся – 7-12 лет
срок реализации программы – 1 год

Педагог дополнительного
образования:
Григорян Анна Кареновна

г. Нарьян-Мар
2022 г.

СОДЕРЖАНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН	6
СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА	8
СИСТЕМА КОНТРОЛЯ И ЗАЧЕТНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	11
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	13
Приложение	14

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В условиях глобализации в мире повышается роль культуры, мировоззрения, национального духа, воплощенных в различных результатах проектной деятельности. В современном мире обостряется эстетическое восприятие любого предмета, созданного трудом человека. Главной задачей экономики сегодня является формирование промышленного дизайна рыночного типа, обеспечивающего реальное наполнение российского потребительского рынка отечественными товарами и услугами, его интеграцию в мировой рынок, повышение эффективности разработки, производства, сбыта, потребления и утилизации товаров и услуг. Промышленный дизайн – это проектирование предметов и сервисов, решающих реальные задачи потребителей. Сегодня дизайнер работает не только над функцией и эстетикой объекта, он обладает компетенциями маркетолога, предпринимателя, работает с брендингом и визуальными коммуникациями. Дизайнер должен уметь предвидеть запрос потребителя, даже если он еще не сформирован, и уметь создавать чудо. Важнейшими навыками промышленного дизайнера являются дизайн-мышление, дизайн-анализ и способность создавать новое и востребованное. Настоящая общеразвивающая программа разработана на основе методических рекомендаций по созданию и функционированию детских технопарков «Кванториум» и реализуется на новом образовательном подходе: погружение ребенка в насыщенную техносферу проектной, исследовательской и соревновательной деятельности. ДООП «Промышленный дизайн» воплощает идею Промдизайн-квантума по выявлению и подготовке мотивированных школьников, готовых к освоению современных информационных технологий и созданию технологий будущего. Знания и навыки, предлагаемые программой, становятся инструментом для саморазвития личности, формирования познавательного интереса у обучающихся к сфере ИТ, к исследовательской и изобретательской деятельности, формирования способности к нестандартному мышлению и принятию решений в условиях неопределенности.

Нормативно-правовые основы разработки программ

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа, государственного бюджетного учреждения дополнительного образования Ненецкого автономного округа «Детско-юношеский центр «Лидер» (далее ДЮЦ «Лидер»), по направлению «Промышленный дизайн» разработана с учетом:

- Федерального закона от 29.12.2012г. № 237 ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей, утверждённая Постановлением Правительством РФ от 04.09.2014 № 1726;

- приказ Министерства образования и науки Российской Федерации 29.08.2013г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.2648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Государственной программы РФ «Развитие образования на 2013-2020 годы, утвержденной постановлением Правительства РФ от 15.04.2014 г. № 295;

- письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;

- Устав ГБУДО НАО «ДЮЦ «Лидер».

Обучение по данной программе реализуется на русском языке. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа техническому направлению «Промдизайн-квантум» реализуется по сетевому взаимодействию с ГБУ ДО НАО «Детская школа искусств г. Нарьян-Мар».

Программа является разноуровневой.

Воспитательная работа и досуговая деятельность

В рамках Программы реализуются формы воспитательной и досуговой работы.

Цель - создание условий для саморазвития и самореализации личности учащегося, его успешной социализации, социально-педагогическая поддержка становления и развития высоконравственного, ответственного, творческого, инициативного, компетентного гражданина.

Задачи:

- Развивать творческий потенциал и лидерские качества учащихся через комплексную поддержку значимых инициатив участников образовательного процесса и активизацию деятельности детских групп.
- Создавать необходимые условия для сохранения, укрепления и развития духовного, эмоционального, интеллектуального, личностного и физического здоровья всех субъектов образовательного процесса.
- Поддерживать творческую активность учащихся во всех сферах деятельности, активизировать работу учащихся.
- Совершенствовать систему семейного воспитания, способствовать повышению ответственности родителей за воспитание и обучение детей.

Цели и задачи программы

Цель - Формирование и развитие творческих способностей младших школьников, через создание учебного проекта с использованием графического редактора Adobe Illustrator, приобщение учащихся к техническому творчеству, развитие интереса к информационным технологиям.

Задачи программы:

Обучающие:

- Сформировать навыки пользования персональным компьютером;
- Сформировать навыки работы в графическом редакторе Adobe Illustrator;
- Систематизировать знания учащихся, закрепить практические навыки и умения при работе с графическими примитивами;

Развивающие задачи:

- Развивать познавательную, творческую и общественную активность;
- Развитие умения выбрать оптимальный метод для достижения результата, анализировать промежуточные и конечные результаты своей деятельности;
- Развивать умение работы с персональным компьютером;
- Расширить кругозор учащихся в области информационных технологий;
- Развивать логическое мышление;

Воспитательные задачи:

- Стимулирование детского успеха;
- Воспитать в ребенке творческое восприятие мира;
- Создание атмосферы творчества и доброжелательности

Отличительные особенности образовательной программы

К отличительным особенностям настоящей программы относятся модульная и кейсовая система обучения, проектная деятельность обучающегося, освоение навыков XXI века.

К модульной системе обучения относятся вводный, углубленный и развивающий модули, которые в свою очередь содержат ряд определенных кейсов, ориентированных на получение базовых компетенций в сфере промышленного дизайна.

Категория обучающихся

Данная образовательная программа разработана для работы с обучающимися от 7 до 12. Программа предусматривает отбор мотивированных детей для участия в соревнованиях регионального и более высокого уровня. Программа не адаптирована для обучающихся с ОВЗ.

Условия и сроки реализации образовательной программы

К занятиям допускаются дети без специального отбора. Наполняемость группы не менее 14 человек. Объем учебной нагрузки в год – 222 часа, в неделю – 6 часов.

Занятия проводятся в кабинете Промдизайн-квантума, оборудованном согласно постановлению Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.2648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Форма обучения – очная, с использованием дистанционных технологий, ИКТ.

Форма занятий – групповая, по подгруппам, в парах. Форма аттестации – промежуточная, с применением различных видов контроля.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Режимы учебного процесса

	Количество обучающихся	Количество часов в неделю	Возраст обучающихся
1 год обучения	Не менее 14	6	7-12

№	Наименование кейса, темы	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	Графический дизайн	1	1	2
2	Первые шаги в Adobe Illustrator	1	1	2
3	Панель инструментов. Создаем новый документ. Рабочая область Adobe Illustrator.	1	1	2
4	Рисуем основные фигуры в Ai	1	3	4
5	Закрепляем изученный материал. Интерактивная игра “Смелый художник”	0	1	1
6	Рисуем инструментом “Карандаш” в Ai	2	4	6
7	Рисуем инструментом “Перо” в Ai	2	6	8
8	Делаем открытку на День Учителя	1	3	4
9	Применение кистей для обводки	2	4	6
10	Создаем составные контуры	1	1	2
11	Работаем с заливкой и обводкой в Ai	1	3	4
12	Применение градиента к объектам.	1	1	2

	Текстурная заливка.			
13	Рисуем бесшовный узор из фруктов	2	4	6
14	Как создать паттерн	1	1	2
15	Прозрачность и стили графики в Ai	1	1	2
16	Закрепляем изученный материал. Рисуем и раскрашиваем рисунки из простых форм в Ai.	0	2	2
17	Трансформирование фигур и составление фигуры зайчика	1	1	2
18	Работа с цветом и сохранение документа.	1	1	2
19	Работа с тенью.	1	3	4
20	Основы работы с текстом	1	3	4
21	Закрепляем изученный материал. Урок рисования. Работа с текстом	1	1	2
22	Цветовые и объектные переходы.	1	3	4
23	Прозрачный фон	1	1	2
24	Рисуем эмоджи	1	3	4
25	Используем символы	1	1	2
26	Создаем спецэффекты	1	1	2
27	Закрепляем изученный материал. Урок рисования.	0	2	2
28	Интерактивная игра юный иллюстратор	0	2	2
29	Применяем инструмент быстрая заливка. Рисуем снежинки.	1	3	4
30	Как нарисовать новогоднюю елочку с подарками.	1	3	4
31	Рисуем 3D подарок.	1	1	2
32	Рисуем праздничные лампочки.	1	1	2
33	Новогодний фон.	1	1	2
34	Рисуем новогоднюю поздравительную открытку	1	5	6
35	Зимняя иллюстрация	2	8	10
36	Урок рисования	2	8	10
37	Как нарисовать сердце 3 разными способами	1	3	4
38	Рисуем Валентинку с эффектом вырезанной бумаги	1	7	8
39	Текстовый эффект со сгибами	1	1	2
40	Как создать цветы в Ai, используя сетчатый градиент	1	5	6
41	Рисуем цветочную композицию в Ai	1	3	4
42	Рисуем открытку на 8 Марта в Ai	2	4	
43	Закрепляем изученный материал. Урок рисования	0	2	2
44	Интерактивная игра юный иллюстратор	0	2	2
45	Самостоятельная работа. Рисуем любимого	0	4	4

	персонажа, используя разные инструменты.			
46	Абстрактный фон с помощью инструмента «Переход»	1	3	4
47	Графические стили в Ai	2	2	4
48	Рисуем пасхальное яйцо по правилу золотого сечения.	1	3	4
49	Рисуем зайчика с яйцом и морковкой с карандашной текстурой.	2	4	6
50	Пасхальная открытка в Ai	0	6	6
51	Создаем иконки на тему природы в Ai	0	6	2
52	Рисуем весенний пейзаж в Ai	0	10	10
53	Открытка на 9 Мая	0	8	6
54	Стили графики в Ai	2	6	6
55	Аттестационная работа	0	12	12
	Итого:	41	181	222

СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА

1. Графический дизайн.

Что такое графический дизайн? Виды граф. дизайна и сфера использования. Отличие векторной графики от растровой.

2. Первые шаги в Adobe Illustrator.

Научимся создавать новый документ, познакомимся с рабочей областью, рассмотрим панель инструментов и палитру слоев.

3. Панель инструментов.

Палитра свойств объекта. Сохраняем Ai файлы.

4. Рисуем основные фигуры в Ai.

Разберем инструменты выделения, научимся изменять цвет заливки, убирать обводку, сохранять пропорции фигур, изменять размеры фигур и т.д.

5. Закрепляем изученный материал.

Интерактивная игра «Смелый художник».

6. Рисуем инструментом «Карандаш».

Рисуем линию, закрываем контур, сглаживаем неровные линии. Перерисовка формы контура. Настройки инструмента «Карандаш».

7. Рисуем инструментом «Перо».

Мы рассмотрим азы работы с инструментом «Перо» в Adobe Illustrator. Рисуем прямые, закрываем контур, рисуем изогнутую линию,

меняем направления контура, рисуем круговой контур, добавляем, удаляем, преобразовываем и перемещаем опорные точки, изменяем направление опорных точек.

8. Открытка на День Учителя.

Создание документа для печати, подбор удачной цветовой палитры, создание шаблона поздравительной открытки.

9. Применение кистей для обводки.

С помощью кистей можно применять различные стили для изменения внешнего вида контуров. Можно применять мазки кистью к существующим контурам или использовать инструмент «Кисть», чтобы одновременно нарисовать контур и применить к нему мазок кистью.

В Illustrator существуют различные типы кистей: каллиграфические, дискретные, объектные, узорчатые и кисти из щетины.

10. Создаем составные контуры.

Составные контуры создаются как минимум из двух объектов. Можно добавлять, вычитать или пересекать фигуры, чтобы сформировать новый составной контур. Рисуем старинный ключ, используя составные контуры.

11. Работаем с заливкой и обводкой в Ai.

Заливка с цветом с помощью палитры «Образцы». Заливка с цветом с помощью палитры цветов. Изменяем заливку и обводку, используя управляющую палитру.

12. Применение градиента к объектам. Текстурированная заливка.

Будем создавать градиент, сохранять градиент, добавлять градиент в палитру красок и многое другое.

13. Рисуем бесшовный узор из фруктов.

Будем создавать красочный и стильный паттерн с арбузами и апельсинами в Adobe Illustrator.

14. Как создать паттерн.

Мы нарисуем два основных и четыре дополнительных элемента и создадим шаблон с помощью инструмента Pattern.

15. Прозрачность и стили графики в Ai.

Прозрачность открывает дизайнерам дверь в мир эффектов, цепляющих глаз. Добавляем прозрачность, чтобы оттенить объект или применить режим наложения к объекту, чтобы улучшить свои иллюстрации.

16. Закрепляем изученный материал.

Рисуем и раскрашиваем рисунки из простых форм в Ai. Работа с интерфейсом, с инструментами и с палитрой.

17. Трансформирование фигур и составление фигуры зайчика.

18. Работа с цветом. Сохранение документа.

19. Работа с тенью.

20. Основы работы с текстом

Инструменты работы с текстом позволяют совершать несложные операции над текстами. Будем создавать текст в колонках, текст с ограничениями и текст по контуру. Это позволит в дальнейшем создавать цепляющие текстовые эффекты в брошюрах и заголовках.

21. Закрепляем изученный материал.

Урок рисования. Работа с текстом.

22. Цветовые и объектные переходы.

Инструмент «Переход» позволяет осуществлять плавный переход между объектами. Вы можете применить этот инструмент как к незамкнутым линиям для создания различных эффектов, так и к формам, чтобы создать реалистичные затенения. Есть огромное количество всяких креативных вещей, которые можно сделать с вышеупомянутым инструментом.

23. Прозрачный фон

Практическое задание.

24. Рисуем эмоджи

Используя простые фигуры будем создавать самые разные интересные эмоции.

25. Используем символы

Символы позволяют легко создавать повторяющиеся элементы дизайна. Прежде всего, необходимо создать символ, который будет являться основой для копий. Новые копии будут привязаны к основному символу (по сути, они являются только ссылкой на первоначальный символ). Внося изменения в основной символ, автоматически внесутся изменения во все остальные копии.

26. Создаем спецэффекты

Используя эффекты и фильтры – получаем спецэффекты.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Тема	Форма занятий	Приёмы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал. Электронные источники	Техническое оснащение и расходный материал	Форма подведения итогов
Изучаемый курс	Комбинированная	Практические и теоретические	https://www.adobe.com/ru/products/illustrator.html - официальный сайт с программным обеспечением	Компьютеры (ноутбуки) с доступом к сети Internet. Программное обеспечение Adobe Illustrator	Аттестационная работа

СИСТЕМА КОНТРОЛЯ И ЗАЧЕТНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Основная форма аттестации - презентация проектов, обучающихся и др. Оценка результатов проектной деятельности производится по трём уровням:

1. «высокий»: проект носил творческий, самостоятельный характер и выполнен полностью в планируемые сроки;
2. «средний»: учащийся выполнил основные цели проекта, но в проекте имеют место недоработки или отклонения по срокам;
3. «низкий»: проект не закончен, большинство целей не достигнуты.

Предполагается два вида оценочных средств: индивидуальный и коллективно- проектный.

Средство индивидуальной оценки - профиль участника. Представляет собой график, по горизонтальной оси которого располагаются индивидуальные критерии: мышление, понимание, коммуникация, действие, рефлексия. По вертикальной оси отмечается степень владения той или иной компетенцией (работа по алгоритму, работа в задачном режиме, самостоятельное целеполагание, коллективное целеполагание, действие в условиях неопределенности). Предполагается составление профиля на начало и окончание учебного года.

Средство коллективной оценки – рейтинг проектов. Представляет собой сводную таблицу, которая содержит балловые оценки проектам команд по 10-ти бальной шкале по критериям: оригинальность идеи, обзор аналогов, функциональность, эргономичность, эстетика техническая, презентация проекта, защита проекта, перспектива внедрения и т.п. Перечень критериев подбирается индивидуально, учитывая проблематику кейса.

Оценка образовательных результатов развивающего модуля проводится в формах контрольного задания, опроса, участия в соревнованиях, турнирах, конкурсах. Результаты развивающего блока рассматриваются как интегрированные в метапредметные и личностные компетенции обучающихся.

Мониторинг образовательных результатов

Система отслеживания, контроля и оценки результатов обучения по данной программе имеет три основных критерия:

1. Надежность знаний и умений – предполагает усвоение терминологии, способов и типовых решений в сфере квантума.
2. Сформированность личностных качеств – определяется как совокупность ценностных ориентаций в сфере квантума, отношения к выбранной деятельности, понимания ее значимости в обществе.
3. Готовность к продолжению обучения в Кванториуме – определяется как осознанный выбор более высокого уровня освоения выбранного вида деятельности, готовность к соревновательной и публичной деятельности.

Критерий «Надежность знаний и умений» предусматривает определение начального уровня знаний, умений и навыков обучающихся, текущий контроль в течение занятий модуля, итоговый контроль. Входной контроль осуществляется на первых занятиях с помощью наблюдения педагога за работой обучающихся. Текущий контроль проводится с помощью различных форм, предусмотренных кейсами или дисциплинами. Цель текущего контроля – определить степень и скорость усвоения каждым ребенком материала и скорректировать программу обучения, если это требуется. Итоговый контроль проводится в конце каждого модуля или дисциплины развивающего блока. Итоговый контроль определяет фактическое состояние уровня знаний, умений, навыков ребенка, степень освоения материала по каждому изученному разделу и всей программе объединения. Формы подведения итогов обучения: контрольные упражнения и тестовые задания; защита индивидуального или группового проекта; выставка работ; соревнования; взаимооценка обучающимися работ друг друга.

Критерий «Сформированность личностных качеств» предполагает выявление и измерение социальных компетенций: осознанности деятельности, ценностного отношения к деятельности, интереса и удовлетворенности познавательных и духовных потребностей. Предусмотрена психологическая диагностика и психологическая поддержка, педагогическое и психологическое наблюдение, проведение тестирования, анкетирования и других способов изучения личности.

Критерий «Готовность к продолжению обучения в Кванториуме» является временным в первом цикле реализации программы. Предполагает сформированность установки на продолжение образования в Кванториуме по иным модулям разного уровня сложности. Также учитывает готовность ребенка к публичной деятельности и участию в соревнованиях через использование методов социальных проб, наблюдения и опроса.

Каждый критерий имеет показатели, на которые ориентированы оценочные средства (комплект методических, психодиагностических и контрольно-измерительных материалов), примеры которых приведены в приложении 1.

Среди инструментов оценки образовательных результатов применяются:

- промежуточная аттестация по окончанию модуля;
- контрольные задания по окончанию кейса или темы;
- психолого-педагогическое наблюдение в ходе занятий;
- психологическая диагностика на основе программы психологического сопровождения обучающихся детского технопарка;
- командные зачеты по требованиям дисциплины «Проектная деятельность»;
- участие в соревнованиях различного уровня по стандартам «Кванториады».

№	Название раздела	Часов в год	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
1	Введение в программу	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	Теория обучения	55	8	10	8	8	4	5	6	4	2
3	Практика	166	14	17	18	20	16	19	18	22	22
	итого	222	23	27	26	28	20	24	24	26	24

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс. — М.: КоЛибри, 2018. — 272 с.
2. Григорьева Г.Г. Изобразительная деятельность дошкольников: Учеб. пособие для студ. сред. пед. учеб. заведений. - 2-е изд., испр. - М.: Академия, 1998. - 272 с.
3. Комарова Т.С. Детское изобразительное творчество: что под этим следует понимать?// Дошкольное воспитание. - 2005. - № 2. - С.
4. Конышева Н.М. Дизайнерское образование в начальной школе// Начальная школа. -2006. - № 5. - С. 26-30.
5. Конышева Н.М. Программа по трудовому обучению для 1-4 классов начальной школы: Художественный труд (основы дизайнообразования)// Начальная школа. - 1998. - № 10. - С. 20-31.
6. Adobe Illustrator CC. Официальный учебный курс (+ CD). - М.: Эксмо, 2014. - 592 с.
7. Adobe Illustrator CS3. Официальный учебный курс (+ CD-ROM). - М.: Триумф, 2008. - 464 с.
8. 3. Adobe Illustrator CS4. Официальный учебный курс (+ CD-ROM). - М.: Эксмо, 2009. - 512 с.

9. Климов, Александр MS Agent. Графические персонажи для интерфейсов (+ CD-ROM) / Александр Климов. - М.: БХВ-Петербург, 2005. - 342 с.
10. Федорова, Алина Самоучитель Adobe Illustrator CS2 / Алина Федорова. - М.: БХВ-Петербург, 2006. - 480 с.
11. Карлинс, Дэвид Оригинальные проекты для Adobe Illustrator CS2. Как стать гением дизайна за 5 минут / Дэвид Карлинс, Брюс К. Хопкинс. - М.: ИТ Пресс, Харвест, 2007. - 400 с.
12. Современные образовательные программы для дошкольных учреждений: Учеб. пособие для студ. высш. и сред. пед. учеб. заведений/ Под. ред. Т.И. Ерофеевой. - 2-е изд., стереотип. - М.: Академия, 2000. - 344 с.
13. Широкова С. Ландшафтный дизайн в ДОУ// Обруч: образование, ребенок, ученик. - 2006. - № 4. - С. 46.
14. Ярыгина А. Графический дизайн// Дошкольное воспитание. - 2005. - № 2. - С. 35-41.
15. Ярыгина А. Дети и графическая сценография// Дошкольное воспитание. - 2005. - № 11. - С. 24-30.

Дистанционное обучение

	Количество обучающихся	Количество часов в неделю	Возраст обучающихся
1 год обучения	Не менее 14	6	7-12

№	Наименование кейса, темы	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	Графический дизайн	1	1	2
2	Первые шаги в Adobe Illustrator	1	1	2
3	Панель инструментов. Создаем новый документ. Рабочая область Adobe Illustrator.	1	2	3
4	Рисуем основные фигуры в Ai	1	2	3
5	Рисуем инструментом “Карандаш” в Ai	1	2	3
6	Рисуем инструментом “Перо” в Ai	1	2	3
7	Применение кистей для обводки	1	2	3
8	Создаем составные контуры	1	2	3
9	Работаем с заливкой и обводкой в Ai	1	2	3
10	Как создать паттерн	1	2	3
11	Прозрачность и стили графики в Ai	1	2	3
12	Работа с цветом и сохранение документа.	1	2	3
13	Цветовые и объектные переходы.	1	2	3
14	Прозрачный фон	1	2	3
15	Используем символы	1	2	3
16	Как нарисовать новогоднюю елочку с	1	2	3

	подарками.			
17	Рисуем 3D подарок.	1	2	3
18	Зимняя иллюстрация	1	2	3
19	Как нарисовать сердце 3 разными способами	1	2	3
20	Текстовый эффект со сгибами	1	2	3
21	Рисуем зайчика с яйцом и морковкой с карандашной текстурой.	1	3	4
22	Создаем иконки на тему природы в Ai	0	2	2
23	Рисуем весенний пейзаж в Ai	0	3	3
24	Стили графики в Ai	1	2	3
25	Аттестационная работа	0	2	2
	Итого:	22	50	72