

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«АКАДЕМИЯ ТАЛАНТОВ» САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

РАССМОТРЕНА

на заседании
Экспертного совета
ГБНОУ «Академия талантов»
от «28» декабря 2022 г.
Протокол № 2/ЭС

ПРИНЯТА

на заседании
Педагогического совета
ГБНОУ «Академия талантов»
от «29» августа 2023 г.
Протокол № 4/23

УТВЕРЖДЕНА

приказом директора
ГБНОУ «Академия талантов»
от «30» августа 2023 г.
№ 30081

_____ И.В. Пильдес

РАССМОТРЕНА

на заседании
Методического объединения
ГБНОУ «Академия талантов»
от «25» августа 2023 г.
Протокол № 2/23

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

– «Профильная смена» (в формате интенсивной профильной образовательной программы)

«Дизайн интерфейса для мобильной игры»

Срок освоения – 5 дней
Объем освоения - 24 часа
Возраст обучающихся – 13-17 лет

Разработчики:

Цигвинцева Екатерина Сергеевна, дизайнер,
художник ГБНОУ «Академия талантов»

Оленина Анна Александровна, начальник
отдела социальных инициатив ГБНОУ
«Академия талантов»

Бурбыгина Светлана Григорьевна, методист
ГБНОУ «Академия талантов»

Санкт-Петербург
2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Дизайн интерфейса для мобильной игры» разработана для ознакомления обучающихся с UI-дизайном и профессией UI-дизайнера.

На программе обучающиеся пройдут путь от истории популярных мобильных приложений до изучения функционала профессиональных программ, узнают кто отвечает за визуальную сторону проекта: цвет, шрифт, формы и размеры кнопок, иконок и других элементов, важность правильного расположения их в пространстве; узнают, ключевые навыки UI-дизайнеров. Итогом освоения Программы станет создание каждым обучающимся интерфейса мобильной игры (разработка экрана заставки, меню, выбор уровня, иконки) и организация выставки творческих работ.

Программа имеет **художественную направленность**, так как направлена на содействие эстетическому воспитанию обучающихся, овладение навыками по реализации тесной связи между технологией, искусством и повседневной жизнью.

Актуальность программы

Программа удовлетворяет социальный спрос на приобретение знаний и умений, адекватных современному уровню технологий в области дизайна мобильных приложений, а также соответствует государственной политике в сфере развития образования и науки в эпоху цифровой экономики. В настоящее время ни один бизнес не обходится без сайта или мобильного приложения. В таких реалиях трудно переоценить важность UI-специальностей. Ежегодно количество вакансий для UI-дизайнеров увеличивается, растет их востребованность.

Программа актуальна тем, что позволяет реализовать желание мотивированных и способных участников освоить основные тематики практической части дизайна мобильных приложений, в частности, дизайна интерфейса мобильной игры.

Адресат программы

Программа ориентирована на обучающихся 13-17 лет, проявляющих высокий интерес и обладающих способностями к творческой деятельности в области современного графического искусства, ориентированных на участие в конкурсах различных уровней научно-технологической и художественной направленностей.

Программа имеет **базовый уровень освоения** материала.

Объем и сроки освоения программы

Программа «Дизайн интерфейса для мобильной игры» рассчитана на 24 часа обучения в интенсивном формате (5 дней реализации).

Режим занятий

5 дней в интенсивном формате согласно расписанию (см. Приложение 1)

Цели и задачи программы

Целью реализации Программы является приобретение практических навыков создания дизайн-макетов интерфейса для мобильной игры.

Для достижения поставленной цели при реализации Программы решаются следующие **задачи**:

Обучающие:

- сформировать знания по визуальной стороне создания дизайн-макетов интерфейса для мобильной игры;
- научить грамотному использованию техники моделирования интерфейса мобильной игры в графическом редакторе Adobe Photoshop;
- сформировать навыки самостоятельного определения целей своей деятельности, постановки и формулирования для себя новых задач в обучении, познавательной и научно-исследовательской деятельности, обеспечивающие овладение учебно-познавательной компетенцией;

Развивающие:

- развить экспериментаторские и творческие возможностей обучающихся;
- развить пространственное мышление;

Воспитательные:

- воспитать стремление к самообразованию и развитию;

Планируемые результаты

Личностные результаты

- развиты экспериментаторские и творческие возможностей обучающихся;
- развито пространственное мышление;
- воспитано стремление к самообразованию и развитию;

Метапредметные результаты

- сформированы навыки самостоятельного определения целей своей деятельности, постановки и формулирования для себя новых задач в обучении, познавательной и научно-исследовательской деятельности, обеспечивающие овладение учебно-познавательной компетенцией;

Предметные результаты

- сформированы знания по визуальной стороне создания дизайн-макетов интерфейса для мобильной игры;
- обучены грамотному использованию техники моделирования интерфейса мобильной игры в графическом редакторе Adobe Photoshop;

Организационно-педагогические условия реализации

Язык реализации: русский

Форма обучения: очная

Особенности реализации: возможна реализация с использованием дистанционных образовательных технологий.

Условия набора: участниками Программы могут быть обучающиеся образовательных организаций Санкт-Петербурга, заявившие в добровольном порядке своё намерение участвовать в мероприятиях смены в срок, установленный Региональным центром выявления и поддержки одаренных детей Санкт-Петербурга, и прошедшие предварительный отбор по критериям и условиям, установленным в Положении о порядке организации обучения по дополнительным образовательным программам – «Профильные смены» (в формате интенсивной профильной образовательной программы) в Региональном центре выявления и поддержки одаренных детей в области искусства, спорта, образования и науки Государственного бюджетного нетипового образовательного учреждения «Академия талантов» Санкт-Петербурга. Набор осуществляется на основании результатов входного контроля (мотивационного письма), проводимого в целях выявления необходимых и достаточных навыков и знаний для освоения программы.

Условия формирования групп:

В Программе одновременно принимают участие 20 обучающихся (1 разновозрастная группа обучающихся 7-10 классов).

Формы организации и проведения занятий: занятия проводятся для всей группы обучающихся. Программа предусматривает возможность реализации с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Формы организации деятельности учащихся на занятии:

фронтальная: работа педагога со всеми обучающимися одновременно (объяснение нового материала, лекции), индивидуальная работа.

Для реализации Программы с применением дистанционных образовательных технологий предполагается использование педагогами таких форм проведения занятий, как: интерактивные лекции, творческие беседы, практические занятия (творческие мастерские, мастер-классы), творческая работа и индивидуальные консультации.

Материально-техническое оснащение программы

1. Учебное пространство: помещения для проведения лекций и практических занятий вместимостью 20 человек, помещения для проведения практических работ;

2. Оборудование: ноутбуки с доступом к сети Интернет, установленным на них необходимым ПО, принтеры для реализации проекта, проекторы/экраны для демонстрации иллюстративного материала на аудиторию 20 человек, презентер, клевретап.

3. Раздаточный материал: бумага А4 (блок), блокноты, ручки, карандаши, фломастеры, ластики, точилки;

4. Кадровое обеспечение: помощь в случае необходимости настройки техники и переоборудования помещений, техническое администрирование образовательного процесса.

Педагоги программы:

- Цигвинцева Екатерина Сергеевна, дизайнер, художник ГБНОУ «Академия талантов»;
- Петров Владимир Вячеславович, дизайнер-монтажер Мариинского театра;
- Зырянова Анна Александровна, доцент Кафедры дизайна СПбГУ;
- Оленина Анна Александровна, начальник отдела социальных инициатив ГБНОУ «Академия талантов»;

Учебный план (24 часа)

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Тема 1. Вводное занятие	1	0	1	Педагогическое наблюдение
2.	Тема 2. Экранная композиция в интерактивных мультимедиа	2	2	0	Педагогическое наблюдение, обсуждение
3.	Тема 3. Игровой дизайн	1	1	0	Педагогическое наблюдение, обсуждение
4.	Тема 4. Графическая программа Adobe Photoshop	3	1	2	Педагогическое наблюдение, творческое задание
5.	Тема 5. Работа над индивидуальным игровым проектом	16	0	16	Проектная работа
6.	Тема 6. Презентация проектов	1	0	1	Презентация проекта на выставке с последующей экспертной оценкой и обсуждением с обучающимися
	Всего:	24	4	20	

УТВЕРЖДЕНА
приказом директора
ГБНОУ «Академия талантов»
от «30»_августа_ 2023 г.
№ 30081

_____ И.В. Пильдес

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ
«Дизайн интерфейса для мобильной игры»

Цели и задачи программы

Целью реализации Программы является приобретение практических навыков создания дизайн-макетов интерфейса для мобильной игры.

Для достижения поставленной цели при реализации Программы решаются следующие **задачи**:

Обучающие:

- сформировать знания по визуальной стороне создания дизайн-макетов интерфейса для мобильной игры;
- научить грамотному использованию техники моделирования интерфейса мобильной игры в графическом редакторе Adobe Photoshop;
- сформировать навыки самостоятельного определения целей своей деятельности, постановки и формулирования для себя новых задач в обучении, познавательной и научно-исследовательской деятельности, обеспечивающие овладение учебно-познавательной компетенцией;

Развивающие:

- развить экспериментаторские и творческие возможностей обучающихся;
- развить пространственное мышление;

Воспитательные:

- воспитать стремление к самообразованию и развитию;

Планируемые результаты

Личностные результаты

- развиты экспериментаторские и творческие возможностей обучающихся;
- развито пространственное мышление;
- воспитано стремление к самообразованию и развитию;

Метапредметные результаты

- сформированы навыки самостоятельного определения целей своей деятельности, постановки и формулирования для себя новых задач в обучении, познавательной и научно-исследовательской деятельности, обеспечивающие овладение учебно-познавательной компетенцией;

Предметные результаты

- сформированы знания по визуальной стороне создания дизайн-макетов интерфейса для мобильной игры;
- обучены грамотному использованию техники моделирования интерфейса мобильной игры в графическом редакторе Adobe Photoshop;

Содержание обучения

Программа содержит следующие тематические разделы:

Тема 1. Вводное занятие

Практика. Открытие смены: знакомство с расписанием, описание итогового проекта.

Форма контроля: педагогическое наблюдение.

Тема 2. Экранная композиция в интерактивных мультимедиа

Теория. Экранная композиция в интерактивных мультимедиа: структурные компоненты (текст, аудио, компьютерная графика, видео), принципы объединения многокомпонентной информационной среды в однородном цифровом представлении.

Форма контроля: педагогическое наблюдение, обсуждение.

Тема 3. Игровой дизайн

Теория. Процесс создания формы и содержания игрового процесса разрабатываемой игры, основные аспекты. Типы дизайна. Общие термины игрового дизайна. Ограничения в игровом дизайне.

Форма контроля: педагогическое наблюдение, обсуждение.

Тема 4. Графическая программа Adobe Photoshop

Теория. Ознакомление с графической программой, ее возможностями и функционалом. Преимущества и недостатки программы. Что необходимо знать перед началом работы в графическом редакторе.

Практика. Практическое ознакомление с графической программой, изучение интерфейса программы (меню, панель инструментов, панель свойств инструментов, вспомогательные окна). Оцифровка эскизов в Adobe Photoshop.

Форма контроля: педагогическое наблюдение, практическое задание, обсуждение.

Тема 5. Работа над индивидуальным игровым проектом

Практика. Выбор темы, эскизы игровых экранов. Работа над индивидуальным игровым проектом. Оформление итогового проекта. Подготовка итогового проекта к выставке.

Форма контроля: педагогическое наблюдение, практическое задание, обсуждение.

Тема 6. Презентация проектов

Практика. Подведение итогов проделанной работы. Выставка творческих проектных работ. Экспертная оценка и обсуждение проектов. Вопросы экспертам.

Форма контроля: выставка творческих проектов с их последующей экспертной оценкой.

Оценка реализации программы и образовательные результаты

По окончании смены предусмотрено проведение выставка творческих проектов обучающихся с их последующей экспертной оценкой педагогическим составом и обсуждением самих обучающихся.

Формы постпрограммного (тьюторского) сопровождения обучающихся

Постпрограммное сопровождение обучающихся по Программе по подготовке индивидуальных и/или групповых творческих проектов для участия в конкурсных мероприятиях различного уровня.

Информационная поддержка осуществляется через публикацию и предоставление участникам профильных смен свободного доступа к информационным ресурсам Программы (презентации, видеозаписи лекций и прочие материалы) на платформе Moodle и официальном сайте Регионального центра выявления и поддержки одаренных детей на платформе Tilda. Взаимодействие с участниками профильной смены происходит посредством живого общения в социальной сети VK.com.

Методическое обеспечение программы

№ п/п	Раздел/тема	Форма деятельности обучающихся	Приемы и методы	Дидактический материал	Формы контроля/аттестации
1.	Тема 1. Вводное занятие	Получение новых знаний, выполнение практических заданий, работа над творческими проектами, работа в дискуссия, выставка творческих проектов, самостоятельная работа	Приемы: объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, исследовательский, самооценка. Эмоциональные методы: поощрение, создание ситуации успеха. Познавательные: слушание, получение новых знаний, систематизация знаний, учебные дискуссии. Социальные методы: создание ситуации взаимопомощи, обмен	Учебная и научная литература, фото- и видеоматериалы, презентации, цифровые материалы, электронные и Интернет ресурсы.	Педагогическое наблюдение, обсуждение, творческое задание
2.	Тема 2. Экранная композиция в интерактивных мультимедиа				
3.	Тема 3. Игровой дизайн				
4.	Тема 4. Графическая программа Adobe Photoshop				
5.	Тема 5. Работа над индивидуальн				

	ым игровым проектом		мнениями, работа в команде.		
6.	Тема 6. Презентация проектов		Практические: разбор нового материала, работа с лабораторным оборудованием, самостоятельная работа над проектами, диалог, дискуссия.		Выставка творческих проектов с их последующей экспертной оценкой

Мониторинг реализации программы:

Методы проверки, оценки знаний и исполнительских навыков:

Проверка и оценка знаний и навыков учащихся являются неотъемлемой и важной составляющей частью процесса обучения, они строятся на принципах систематичности и проводятся в течение всего процесса обучения.

В ходе реализации программы используются входной, текущий, итоговый контроль.

Входной контроль – мотивационное письмо.

Текущий контроль - проводится в течение всего процесса обучения в форме педагогического наблюдения, опроса обучающихся.

Итоговый контроль проводится в конце обучения по программе в форме презентации-выставки творческой проектной работы с последующей экспертной оценкой.

Итоговое оценивание осуществляется педагогом в отношении каждого обучающегося, результаты фиксируются в «Диагностической карте оценки результатов».

Критерии оценки освоения программы (итоговое оценивание)

№	Критерий оценивания	Мнение педагога
1.	уровень экспериментаторских и творческих возможностей обучающихся	1 2 3 4 5
2.	развитость пространственного мышления	1 2 3 4 5
3.	стремление к самообразованию и развитию	1 2 3 4 5
4.	сформированность навыков самостоятельного определения целей своей деятельности, постановки и формулирования для себя новых задач обучения, познавательной и научно-исследовательской деятельности обеспечивающие овладение учебно-познавательной компетенцией	1 2 3 4 5
5.	уровень сформированности знаний по визуальной стороне создания дизайн-макетов интерфейса для мобильной игры	1 2 3 4 5
6.	грамотное использование техники моделирования интерфейса мобильной игры в графическом редакторе Adobe Photoshop	1 2 3 4 5

Уровни усвоения программы:

25– 30 баллов. Высокий уровень. Уверенное знание теоретического материала и умения применить его на практике.

13-24 баллов. Средний уровень освоения программы.

6-12 баллов. Низкий уровень. Программа не усвоена в полном объеме.

Диагностическая карта оценки результатов

№	ФИ обучающегося	Критерии оценки						Средний балл
		уровень экспериментаторских и творческих возможностей обучающихся	развитость пространства мышления	стремление к самообразованию и развитию	сформированность навыков самостоятельного определения цели своей деятельности, постановки и формулирования для себя новых задач в обучении, познавательной и научно-исследовательской деятельности, обеспечивающие овладение учебно-познавательной компетенцией	уровень сформированности знаний по визуальной стороне создания дизайн-макетов интерфейса для мобильной игры	грамотное использование техники моделирования интерфейса мобильной игры в графическом редакторе Adobe Photoshop	
1.								
2.								
3.								
4.								
...								

Педагог подсчитывает баллы каждого обучающегося и группы в целом, делая вывод о прохождении обучающимися программы.

Информационные источники

Список литературы для педагогов

1. 1000 Графических элементов для создания неповторимого дизайна. - Москва: СИНТЕГ, 2018. - 522 с.
2. Луптон Э. Графический дизайн от идеи до воплощения / Эллен Луптон. - М.: Питер, 2018. - 245 с.
3. Норман Дональд. Дизайн привычных вещей. Изд.: Манн, Иванов и Фербер, 2021. – 384 с.
4. Адамс Шон, Стоун Терри Ли. Дизайн и цвет. Практикум. Реальное руководство по использованию цвета в графическом дизайне. Изд.: КоЛибри, 2022. – 240 с.
5. Педагогика. Учебник для ВУЗов. Стандарт третьего поколения / Под ред. П. Тряпицыной. - СПб.: Питер, 2018. - 304 с.
6. Гуслова, М.Н. Инновационные педагогические технологии: Учебник / М.Н. Гуслова. - М.: Academia, 2018. - 672 с.

Список литературы для обучающихся

1. 1000 Графических элементов для создания неповторимого дизайна. - Москва: СИНТЕГ, 2018. - 522 с.
2. Луптон Э. Графический дизайн от идеи до воплощения / Эллен Луптон. - М.: Питер, 2018. - 245 с.
3. Норман Дональд. Дизайн привычных вещей. Изд.: Манн, Иванов и Фербер, 2021. – 384 с.
4. Адамс Шон, Стоун Терри Ли. Дизайн и цвет. Практикум. Реальное руководство по использованию цвета в графическом дизайне. Изд.: КоЛибри, 2022. – 240 с.

Интернет источники

1. Зеленцова Е. Исследование «Творческие индустрии. Российский профиль» [Электронный ресурс] // Информационное агентство InterMedia офиц. сайт URL: http://www.intermedia.ru/dnl/Creative_industries_shrt.pdf

Электронные ресурсы

1. <https://moodle.org/?lang=ru> – Информационная платформа Moodle.
2. <https://regiocenterspb.tilda.ws/digital> – Сайт Регионального центра выявления и поддержки одаренных детей.
3. <https://ru.padlet.com/> – Онлайн-доска (виртуальная стена) для упорядочивания мультимедийных и текстовых материалов и их публикации.

Программа составлена в соответствии с нормативно-правовой базой:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «Об изменении федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Указ Президента Российской Федерации от 25.04.2022 № 231 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия науки и технологий»;
- Постановление Правительства РФ от 26.12.2017 N 1642 (ред. от 11.04.2022) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»;
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»;
- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 03 сентября 2019 года №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «О стратегии развития воспитания до 2025 года»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.2020 № 16 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4. 3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)»;
- Постановление Правительства Санкт-Петербурга от 13 марта 2020 года № 121 «О мерах по противодействию распространению в Санкт-Петербурге новой коронавирусной инфекции (COVID-19)» (с изменениями на 24 марта 2022 года);
- Стандарт безопасной деятельности образовательной организации, реализующей дополнительные общеобразовательные, общеразвивающие программы, в том числе санитарно-гигиенические безопасности в целях противодействия распространения в Санкт-Петербурге новой коронавирусной инфекции (COVID-19) для учреждений дополнительного образования, находящихся в ведении Комитета по образованию и администраций районов Санкт-Петербурга за исключением образовательных организаций, реализующих образовательные программы основного образования;
- Постановления Главного государственного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПин 1.2.36.85-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Постановления Главного государственного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Устава государственного бюджетного нетипового образовательного учреждения «Академия талантов» Санкт-Петербурга; лицензией ГБНОУ «Академия талантов» на образовательную деятельность; Положения о порядке организации обучения по дополнительным образовательным программам – «Профильные смены» (в формате интенсивной профильной образовательной программы) в Региональном центре выявления и поддержки одаренных детей в области искусства, спорта, образования и науки Государственного бюджетного нетипового образовательного учреждения «Академия талантов» Санкт-Петербурга и другими локальными актами учреждения.

**Расписание занятий профильной смены
«Дизайн интерфейса для мобильной игры»**

Время	Содержание	Педагог
12 февраля		
10:30 – 11:15	Вводное занятие	Цигвинцева Е.С. Оленина А.А.
11:25 – 12:10	Экранная композиция в интерактивных мультимедиа	Зырянова А.А.
12:20 – 13:05	Экранная композиция в интерактивных мультимедиа	Зырянова А.А.
13:15 – 14:00	Игровой дизайн	Цигвинцева Е.С.
14:30 – 15:15	Графическая программа Adobe Photoshop	Цигвинцева Е.С.
13 февраля		
10:00 – 10:45	Графическая программа Adobe Photoshop	Цигвинцева Е.С.
10:55 – 11:40	Графическая программа Adobe Photoshop	Цигвинцева Е.С.
11:50 – 12:35	Работа над индивидуальным игровым проектом	Цигвинцева Е.С.
12:45 – 13:30	Работа над индивидуальным игровым проектом	Цигвинцева Е.С.
14:00 – 14:45	Работа над индивидуальным игровым проектом	Цигвинцева Е.С.
14 февраля		
15:00 – 15:45	Работа над индивидуальным игровым проектом	Петров В.В.
15:55 – 16:40	Работа над индивидуальным игровым проектом	Петров В.В.
16:50 – 17:35	Работа над индивидуальным игровым проектом	Петров В.В.
17:45 – 18:30	Работа над индивидуальным игровым проектом	Петров В.В.
19:00 – 19:45	Работа над индивидуальным игровым проектом	Петров В.В.
15 февраля		
10:00 – 10:45	Работа над индивидуальным игровым проектом	Цигвинцева Е.С.
10:55 – 11:40	Работа над индивидуальным игровым проектом	Цигвинцева Е.С.
11:50 – 12:35	Работа над индивидуальным игровым проектом	Цигвинцева Е.С.
12:45 – 13:30	Работа над индивидуальным игровым проектом	Цигвинцева Е.С.
14:00 – 14:45	Работа над индивидуальным игровым проектом	Цигвинцева Е.С.
16 февраля		
15:00 – 15:45	Работа над индивидуальным игровым проектом	Цигвинцева Е.С.
15:55 – 16:40	Работа над индивидуальным игровым проектом	Цигвинцева Е.С.

16:50 – 17:35	Работа над индивидуальным игровым проектом	Цигвинцева Е.С.
17:45 – 18:30	Презентация проектов	Цигвинцева Е.С. Оленина А.А.

