

1	ОЧНО 25 ОКТЯБРЯ 13.00-15.00 ДИСТАНЦИОННО 1 НОЯБРЯ с 13.00	2	ОЧНО 8 НОЯБРЯ 15.00-17.00 ДИСТАНЦИОННО 15 НОЯБРЯ с 13.00	3	ДИСТАНЦИОННО 22 НОЯБРЯ 13.00-15.00 ТРАНСЛЯЦИЯ 22 НОЯБРЯ	4	ОЧНО и ДИСТАНЦИОННО 6 ДЕКАБРЯ 15.00-17.00	5	ОЧНО 13 ДЕКАБРЯ 13.00-15.00 ДИСТАНЦИОННО 27 ДЕКАБРЯ с 13.00	6	ОЧНО 10 ЯНВАРЯ 15.00-17.00 ДИСТАНЦИОННО 17 ЯНВАРЯ с 13.00
---	--	---	---	---	---	---	---	---	--	---	--

Занятие 3

Инструменты и среды проектировщика Аккаунт участника в сервисе FLYVI

Когда: 22 ноября (пятница) 13:00-14:10

Возможные форматы участия

- Дистант-участие, в зум-кабинете, в прямом эфире, с подключенным экраном спикера и включенными камерами участников. Участники входят в зум без опоздания и работают в диалоге со спикером (нужен ноутбук, **обязательно — включенная камера участника**).
или
- Дистант, просмотр эфира в ВКонтакте (для тех, у кого нет камеры):
https://vk.com/video-60427180_456240916
или
- Класс в дистанте — ОЦ «Протон» и школа 158: класс с электронной доской, индивидуальные ноуты для участников; камера для подсьема; микрофон или выход участников в зум с ноута (камера, микрофон).

Содержание занятия

Для создания качественных презентаций медиапроектов, оформления соцсетей, создания инфографики и афиш, привлекающих внимание к проектам, осваиваем онлайн-редактор FLYVI.

Как подготовиться к занятию

Получить от куратора ключи от онлайн редактора Флави и проконтролировать учеников, чтобы они завели там аккаунты (понадобится адрес электронной почты). [Как получить ПО](#)

Графический онлайн-редактор FLYVI внесен в Реестр Российского программного обеспечения. Доступен любому человеку, даже без опыта в дизайне. Предназначен для создания контента под любые задачи.

Что будем делать

1. Создаем аккаунт в онлайн-редакторе FLYVI
2. Проверим подключение тарифа «Школьник» или «Преподаватель».
3. Научимся создавать монограмму/личный графический знак в редакторе FLYV.
4. Узнаем, как поделиться ссылкой на свой дизайн-проект.
5. Узнаем, как скачивать готовый продукт в разных форматах, в том числе в .png

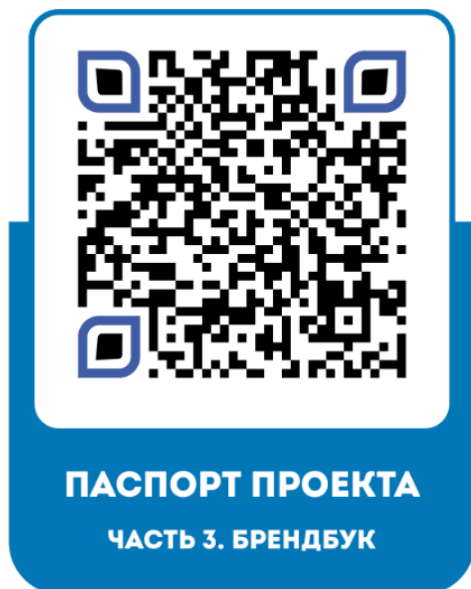
Проект-кросс: монограмма/личный графический знак

1. Создать в онлайн-редакторе FLYVI монограмму с помощью разных шрифтов и элементов
2. Скачать готовый знак в формате .png на прозрачном фоне
3. Прислать в проект-кросс в комментарии поста в ТГ https://t.me/nashpress_russia/

Монограмма (с греч. «одна буква») — это графический знак, представляющий одну или несколько букв, соединенных, переплетенных или стоящих друг рядом с другом. Чаще всего это начальные буквы имени и фамилии — то есть инициалы владельца.

Монограмма — это символ, личный знак, позволяющий заявить о себе.

При создании монограммы учитываются многие факторы: пол владельца, сфера деятельности, статус, особенности характера, положение в обществе его семьи, заслуги перед обществом и др.



Попробуй создать брендбук своего проекта

1. **Стиль презентации**, исходя из темы проекта (ретро, диджитал, романтик, и тп)
2. **Три цвета** по принципу 60:30:10 (синий, оранжевый, белый)
3. **Ключевой шрифт** (не более двух, например: Montserrat и Montserrat bold)
4. **Ключевые элементы дизайна** (если проект про море — корабли, волны, канаты, ракушки и др. визуал)
5. **Тип визуализации** — фото / иллюстрации /gif?
6. **Контент для афиши** (текст и идеи для визуала)
7. **Заголовки слайдов** вашей презентации
8. **Логотип вашего медиацентра**, который будете использовать в презентации

Паспорт на портале ЛГО:

<https://lgo.ru/project/pasport/index.htm>

Паспорт в pdf clck.ru/3EkYYb

Визуальная карта проекта

15.00–16.00 Работа по группам

Задача мастера (наставника):

1. Научить смотреть на проект и понятия, с ним связанные – с разных сторон и соединять в единую картину эти разные взгляды (дедуктивный метод построения логических связей).
2. Избавиться от «общизма», переводить разговор о проекте – в плоскость конкретики.
3. **Тему каждого проекта переформулировать так, чтобы читатель понял главное, не читая проект (вместо назывного – дать проекту транзитивный заголовок).**

Задача участников занятия:

1. Научиться смотреть на проект и понятия, с ним связанные – с разных сторон (дедуктивный метод построения логических связей).
2. Избавиться от «общизма», – говорить о проекте не «вообще», а конкретно, приводя примеры и оперируя конкретными фактами (не «молодежь России», а «ученики моего класса, которые любят театр и посещают его не реже раза в месяц»)
3. Тему каждого проекта переформулировать так, чтобы читатель понял главное, не читая проект (транзитивный заголовок). Пример <https://clck.ru/3ETv8m>

Творческая командировка¹ «Секреты заголовкости»

Задания

1. **Узнать разницу** и объяснить аудитории, чем различаются Назывной заголовок
Транзитивный заголовок
2. **Придумать** динамичную игру, дать ей название и провести ее с аудиторией.
Примерное название – «Переделай заголовок» (дается назывной заголовок, его нужно перевести в информирующий; по возможности используя темы проектов участников ПЧ).
Либо «Угадай заголовок» – называется заголовок, аудитория поднимает карточки – назывной или транзитивный.
Задача – чтобы в процессе игры аудитория усвоила разницу между назывным и транзитивным заголовками и авторы проектов смогли переформулировать свои назывные заголовки в транзитивные (так, чтобы читатель только по заголовку узнал главную мысль из текста). Хронометраж игры – 3 минуты.

№	Что	Тайм	Состав задачи	Раздатка	Прим
1.	Рассадка по группам	До 15.00	Ребята сразу рассаживаются по группам Запись по группам: http://surl.li/nalgfl	Навигационные таблички	
			• Проектная группа 1 (каб. 3104): Психология. Социальные проекты. Исследования – Ирина Завельская. • Проектная группа 2 (3106): АртМедиа – Мария Демьянова. • Проектная группа 4 (3101): Медиапроекты профориентационных соревнований Медиатон, проекты по школьным предметам – Людмила Королева. • Проектная группа № 5 (3104): Фотография, кинопроизводство, визуальное представление идей – Дарья Стрижевская. • Проектная группа № 6 (3101): Графическое оформление медиапродуктов (музыкальный альбом; эфир; книга; аниматик; комикс; плакат; лонгрид); инфографика; граф. дизайн; история инфографики – Юлия Мигаль.	Паспорт проекта на портале	
2.	Оргминутка	5 мин.	Кто выполнил ДЗ? (заполнить паспорт проекта на портале ЛГО) Паспорт на портале: По итогу прислать ТБ информацию – сколько человек из группы выполнили ДЗ и почему не выполнили, если нет. Педагогам в школах: организовать выполнение ДЗ.		
3.	Заполняем паспорт проекта на листе бумаги	8 мин	Заполнение паспорта. Даем пустографки и каждый участник заполняет паспорт своего проекта (если проект делают 2–3 чел, то паспорт прописывают все, не заглядывая в работы друг друга). По окончании работы – фотографируют, отправляют паспорт в телегу по ссылке https://t.me/nashpress_russia/386	Шаблоны паспорта распечатать	

¹ Творческая командировка – задание, которое выполняется без предварительной подготовки, прямо на месте, силами желающих участников. Они уходят в отдельную аудиторию, выполняют задание, возвращаются ко всем и предъявляют то, что получилось всей аудитории. Общую часть такие участники могут потом посмотреть в видеотрансляции.

			<i>Писать понятным почерком! Мастер помогает тем, кто не понял и обеспечивает соблюдение хронометража.</i>	Проектный кросс https://t.me/nashpress_russia/386	
4.	Обмен наработками	10 мин. <i>3 минуты на изучение и 5 минут на обсуждение</i>	Поменяться наработками , изучить чужой текст и сообщить всей группе свое понимание того, что представляет собой чужой проект <i>Мастер организует быстрый обмен паспортами и обеспечивает соблюдение хронометража, а также решает проблемы (напр, почерк непонятен – пропускаем этот проект; автор хочет возразить – не разрешаем, поскольку тайм короткий и главная задача – услышать и принять или не принять во внимание)</i>	Паспорт проекта Паспорта своей школы Свой паспорт Все паспорта всех проектов	
5.	Главное задание Визуальная карта проекта	30 мин.	По итогам обсуждения группа выбирает опорный проект (который будет представлен на общем сборе всех групп). И далее – работают с ним. Задание Придумать и нарисовать карту – схематичное отображение проекта, из которой понятно, из каких основных частей и элементов, их наполняющих, состоит проект. Это может быть пазл, круговая диаграмма, ромашка, логические цепочки или что решат участники. <i>Условия.</i> В центре карты – тема . И любой человек, который взглянет на карту, должен понять, из чего состоит проект, как собрать этот «пазл» в единую концепцию. <i>Мастер объясняет участникам: в любом успешном проекте должны быть основные части и элементы, из которых они состоят. Карта нужна для понимания всей картины проекта – с чем работать авторам и чего нельзя упустить.</i> <i>Например. Тема «Удовлетворенность молодежью жизнью в Москве» (что такое «удовлетворенность», о чем идет речь? Здоровье? Зарботок? Досуг?</i> <i>Тема: Читающая молодежь</i> <i>Читающая – книги? Печатные, электронные? По программе или свободное чтение? Классику или современную литературу? – вопросов масса.</i>		
6.	ДЗ	5 мин.	ДЗ. Нарисовать карту – схематичное отображение своего проекта, принести на следующее занятие. Заполнить паспорт проекта на портале ЛГО, часть 2		

16.00–17.00 Работа в общем зале (классе – для дистанта)

От каждой команды выходят спикеры, которые представляют проект и разбирают, что получилось и что не получилось во время работы в группе.

Вариант: обмен картами и представление проекта по полученной чужой карте

1.	Паспорт	Показ паспортов, заполненных от руки	Документ-камера, показать проекты	
2.	Фрагменты	Показ фрагментов прошлого занятия и комментарии к ним – избавляемся от «общизма»		
3.	Карты	Каждая группа представляет карту схему своего проекта		
4.	Обсуждение	Эксперт «плюс» и эксперт «минус» Задача. Выявить наиболее точную, на ваш взгляд, схему среди схем всех участников, обосновать, почему именно она.	Карточки палец вверх–палец вниз	
5.		Игра «Секреты заголовкости»		