

Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования Полевского городского округа  
«Центр развития творчества им. Н.Е. Бобровой»

Рассмотрена на заседании  
методического совета  
МБУ ДО ПГО  
«ЦРТ им. Н.Е.Бобровой»  
Протокол № 4  
от 27.05.2024г.

Принята на педагогическом  
совете МБУ ДО ПГО  
«ЦРТ им. Н.Е.Бобровой»  
Протокол № 1  
от 30.08.2024г.

Утверждаю  
Директор  
МБУ ДО ПГО «ЦРТ им.  
Н.Е.Бобровой»  
Т.В.Аникиева  
Приказ № 182-Д  
от 11.09.2024г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Компьютерная графика»  
(продвинутый уровень)  
Возраст учащихся: 10-17 лет  
Срок реализации: 3 года**

Составитель:  
Феденева Марина Анатольевна  
педагог дополнительного образования

г. Полевской  
2024г

### **Пояснительная записка.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» имеет **техническую направленность**.

Программа разработана на основании **нормативно – правовых документов**:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022г. г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»,
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от от 31 марта 2022 года N 678-р),
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. «Санитарно – эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»,
- СанПиН 1.2.3685-21 Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов средств обитания»,
- Письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с Методическими рекомендациями по проектированию общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)),
- Письмом Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеразвивающих программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»,

- Приказом Минобрнауки России от 23.08.2017 №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»,
- Приказом Минобрнауки России от 09.01.2014 №2 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»,
- Приказом Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 26.06.2019 №70-Д «Об утверждении методических рекомендаций «Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Свердловской области»,
- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»,
- Устава МБУ ДО ПГО «ЦРТ им. Н.Е. Бобровой» (Приказ №60-Д от 03.03.2016),
- Положением о рабочей программе педагога дополнительного образования МБУ ДО ПГО «Центр развития творчества им. Н.Е. Бобровой».

### **Актуальность общеразвивающей программы.**

Одним из приоритетных направлений развития, согласно Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года, является развитие у детей и молодежи навыков инновационной активности и творческой деятельности.

Кроме того существует запрос со стороны родителей на образовательные услуги для своих детей, где они бы смогли развивать свое творческое мышление, которое бы способствовало их более успешной самореализации в дальнейшей деятельности.

В настоящее время владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования – в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков. Творческое объединение «Компьютерная графика» дает возможность получения дополнительного образования, решает задачи развивающего, мировоззренческого, технологического характера.

Данная программа дает возможность получения теоретических знаний и практических навыков работы в векторной программе, позволяет расширить знания учащихся по информационным технологиям, определиться в выборе будущей профессии, быть востребованными на рынке труда. Данная программа способствует развитию интеллекта подростков, формированию социально-активной личности.

Для успешного овладения компьютерной графикой необходимо знание основ рисунка, живописи, композиции и цветоведения, законов формообразования; а так же умение соединять технические навыки с «полетом» творческой фантазии.

### **Отличительные особенности программы.**

Программа объединения «Компьютерная графика» модифицированная, составлена на основе: дополнительной общеразвивающей программы «Corel Draw. Компьютерный дизайн», автор – Животенкова Я.Н., и дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерная графика для начинающих», автор – Сидорова К.Г..

Особенность данной программы в том, что учебная деятельность учащихся в области технического творчества начинается с ознакомления и овладения начальных знаний работы с компьютером.

Новые термины и понятия вводятся во время выполнения практических работ учащимися. Возрастает интерес и потребность в новых знаниях с

применением своих конструктивно-технических способностей, что дает возможность умело применять различные программы в зависимости от поставленной цели.

Учреждение дополнительного образования, имея возможность реализации программы «Компьютерная графика», дает уникальную возможность совместить в учебном процессе две разные дисциплины: техническую и художественную, учитывая интерес детей к компьютерному творчеству и заинтересованность родителей в изучении детьми компьютерных программ.

Содержание программы построено таким образом, что учащиеся на стартовом уровне знакомятся с основными компьютерными программами, с программами графической векторной графики, на базовом уровне – с программами растровой графики, на продвинутом уровне – начинают самостоятельно применять подученные ранее знания и умения на практике. Полученные знания в области компьютерной графики, моделирования, дизайна, дают возможность обучающимся широко применять их в проектной деятельности на продвинутом уровне.

Полученные знания учащиеся могут использовать при изучении школьных предметов: рисовании, черчении, биологии, математики и др. Предоставляются широкие возможности для самовыражения средствами компьютерной графики, демонстрация своих инновационно - технических разработок в докладе, реферате, мультимедиа-презентации.

В процессе обучения дети развивают свое пространственное мышление, формируют исследовательские умения и умения принимать оптимальные решения, что в дальнейшем может способствовать профессиональному самоопределению.

Исходя из индивидуальных склонностей, возможностей и образовательных потребностей программа предусматривает индивидуальный подход к каждому учащемуся через отслеживание динамики его личностного

развития (освоение информационных технологий и выполнение творческих работ).

Отличительные особенности программы от уже существующих в том, что она дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики, как вида искусства, учит совмещать возможности растровых, векторных и других программ. Данная программа открывает возможности изучения различных компьютерных программ, решая разнообразные задачи при максимальной реализации и развитии творческих способностей учащихся.

Программу отличает сочетание теоретической и практической направленности, творческий поиск. При изучении различных техник выполнения работ, учащиеся знакомятся с работами художников, современных дизайнеров, аниматоров.

Данная программа создает условия для развития у учащихся познавательных интересов, формирует стремление ребёнка к размышлению и поиску, вызывает у него чувство уверенности в своих силах, в возможностях своего интеллекта. Во время занятий по предложенной программе происходит становление у детей развитых форм самосознания и самоконтроля, у них исчезает боязнь ошибочных шагов, снижается тревожность и необоснованное беспокойство. В результате этих занятий учащиеся достигают значительных успехов в своём развитии, они многому научаются и эти умения применяют в учебной деятельности.

Программа разновозрастная. В зависимости от сформированных умений и навыков педагог корректирует работу учащихся. Всегда есть выбор вариантов заданий в меру способностей и желаний учащегося, что способствует самовыражению и возможности развития по индивидуальной траектории.

#### **Адресат рабочей программы.**

Программа рассчитана на детей 10-17 лет.

Количество детей в группе: 5 человек (по количеству компьютеров в компьютерном классе).

На стартовый уровень программы дети зачисляются на общих

основаниях.

На базовый уровень зачисляются дети, прошедшие стартовый уровень и дети, имеющие необходимые навыки, выявленные по итогам входной диагностики.

На продвинутый уровень зачисляются дети, прошедшие стартовый и базовый уровни.

Основным направлением программы является комплексный подход к получению обучающихся знаний, навыков и умений (в процессе занятий в объединении) на базе теоретического материала.

Дети 10-12 лет (учащиеся 5-6 классов) находятся в переходном возрасте – от младшего возраста к подростковому. Возраст связан с постепенным обретением чувства взрослости. В это время характерны усиление независимости детей от взрослых, негативизм – стремление противостоять, не поддаваться любым влияниям, предложениям, суждениям, чувствам взрослых. Как и любой другой, подростковый возраст “начинается” с изменения социальной ситуации развития.

Дети в этом возрасте стремятся выделиться, стать «особенными». Кроме того мир интернета захватывает их все больше, очень большая сфера их интересов лежит там. Таким образом, занимаясь в объединении, дети добиваются нескольких целей:

- они изучают среду, которая им интересна;
- они научаются создавать что то необычное, то, что сможет сделать не всякий.

Старший подростковый возраст (13-17 лет) – возраст критического ума, быстро нарастающего логического мышления, стремления к познанию всего окружающего, активности, инициативности, смелости, мужества, а также нравственно-эмоционального развития. В этом возрасте продолжается становление личности, дальнейшее развитие интеллектуальных и волевых черт характера. Подросток деятелен, а это значит, что с каждым годом нарастает способность к абстрактному мышлению и формированию

творческого мышления. Именно в этом возрасте ребенок начинает задумываться о выборе своей будущей профессии, а значит, чем раньше он начнет осваивать основы будущей профессии, тем успешней он реализует себя во взрослой жизни.

Поэтому знания и умения, приобретенные в результате освоения программы «Компьютерная графика», являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства подростка. Они просто необходимы в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа, создания систем виртуальной реальности. Значимым аспектом применения полученных навыков, также является участие в конкурсах и мероприятиях различного уровня.

Данная программа поможет сформировать современное научное мировоззрение, развить интеллектуальные и творческие способности, познавательные интересы учащихся.

**Режим занятий:** занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 учебных часа. Продолжительность одного занятия для учащихся составляет один академический час - 45 минут.

**Объем программы:** 444 учебных часов (стартовый уровень – 148 , базовый уровень 148 часов, продвинутый - 148).

**Срок освоения общеразвивающей программы** - 3 год.

**Особенности организации образовательного процесса.**

**Стартовый уровень** предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы. На данном уровне учащийся осваивает основы работы в векторных программах, способы создания векторных изображений.

Реализация программы на стартовом уровне направлена на формирование и развитие творческих способностей учащихся, мотивации личности к познанию и творчеству. Стартовый уровень является подготовительным для перехода на базовый уровень.

**Базовый уровень** предполагает более глубокое погружение в мир цифрового искусства. На данном этапе обучающиеся переходят от освоения основ работы в векторных программах к изучению растровых редакторов. Это открывает перед ними новые горизонты творчества, позволяя создавать более сложные и детальные изображения.

Данный уровень обучения подразумевает увеличение сложности предлагаемого для освоения содержания программы. Обучающиеся сталкиваются с более сложными заданиями, требующими не только технических навыков, но и творческого подхода. Это способствует развитию их аналитического мышления и способности принимать самостоятельные решения.

Базовый уровень является важным этапом подготовки к дальнейшему развитию навыков в области компьютерной графики и является переходным этапом к продвинутому уровню обучения. Здесь учащиеся активно применяют свои знания и умения для создания качественных графических работ, используя разнообразные техники и инструменты растровых редакторов.

**Продвинутый уровень** предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления программы «Компьютерная графика», а именно самостоятельную творческую проектную деятельность для осознания роли полученных знаний, формирования самооценки, профориентационный направленности обучения. Программа предусматривает индивидуальный темп с учетом общего развития ребенка, его способностей и мотивации.

Реализация программы на данном уровне освоения предполагает развитие компетентности учащихся в определенной образовательной области и формирование навыков на уровне практического применения; потребности в творческой деятельности и самореализации в рамках выбранного вида деятельности.

### **Формы обучения.**

Стартовый уровень: очное, групповые, индивидуальные.

Базовый уровень: очное, групповые, индивидуальные.

Продвинутый уровень: очное, групповые, индивидуальные.

При необходимости используются дистанционные формы обучения на странице «ВК» <https://vk.com/public129541446>

Программа включает разные **виды занятий**.

Стартовый уровень: учебное занятие, практические занятия, индивидуальная работа.

Базовый уровень: учебное занятие, практические занятия, индивидуальная работа, лабораторные занятия, защита проектов.

Продвинутый уровень: учебное занятие, практические занятия, индивидуальная работа, лабораторные занятия, защита проектов.

В дистанционном режиме: видео уроки, творческие задания.

### **Формы подведения результатов.**

Стартовый уровень: тестирование, практическая работа, участие в выставках и конкурсах.

Базовый уровень: тестирование, практическая работа, участие в выставках и конкурсах, защита проектов.

Продвинутый уровень: тестирование, практическая работа, участие в выставках и конкурсах, защита проектов.

**Цель программы (стартовый уровень)**: формирование интереса детей к техническому творчеству через освоение начальных навыков работы в векторных редакторах.

### **Задачи:**

#### обучающие:

- сформировать и закрепить начальные навыки работы на компьютере;
- способствовать овладению необходимой терминологии;
- научить работать в графических редакторах;

- научить основным приемам работы в векторных программах (создание, редактирование объектов, работа с эффектами и т.д.);

- сформировать начальные навыки создания собственных творческих работ;

развивающие:

- умение понимать задачи, поставленные педагогом;

- умение планировать собственную деятельность;

- формировать навыки критического мышления, создания и воплощения идей собственных творческих работ;

воспитательные:

- формировать и повышать готовность и способность к самостоятельной, творческой и ответственной деятельности (образовательной, коммуникативной и т.д.);

- формировать навыки продуктивного сотрудничества со сверстниками в образовательной и других видах деятельности.

**Цель программы (базовый уровень):** формирование навыков технического творчества, через освоение программ анимации.

**Задачи:**

обучающие:

- познакомить с историей дизайна,

- сформировать устойчивые знания об основах композиции, теории цвета, формообразования и перспективы;

- научить основным приемам работы в растровых программах (интерфейс, основные инструменты, работа со звуком и текстом и т.д.) ;

- научить создавать собственные творческие работы в них;

- формировать навыки выступления на публике, презентации собственных работ и проектов.

развивающие:

- развивать творческие и интеллектуальные способности учащихся для решения задач творческого характера с применением информационных технологий;

- формировать навыки критического мышления, создания и воплощения идей собственных творческих работ с последующей оценкой правильность выполнения учебной задачи, собственных возможностей ее решения;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.;

#### воспитательные:

- формировать и повышать готовность и способность к самостоятельности, творческой и ответственной деятельности (образовательной, коммуникативной и т.д.);
- формировать навыки продуктивного сотрудничества со сверстниками в образовательной, учебно-исследовательской и других видах деятельности;
- формировать восприятие компьютера как инструмента творчества, самовыражения и развития.

**Цель программы (продвинутый уровень):** формирование практических навыков работы в области компьютерной графики и развитие способностей к проектной деятельности обучающихся, через применение моделирования и дизайна в области компьютерной графики.

#### **Задачи:**

##### обучающие:

- познакомить с основами конструирования;
- закрепить устойчивые знания об основах композиции, теории цвета, формообразования и перспективы;
- совершенствование навыков для создания собственных творческих работ и проектной деятельности;
- формировать навыки выступления на публике, презентации собственных работ и проектов.

##### развивающие:

- развивать творческие и интеллектуальные способности учащихся для решения задач творческого характера с применением информационных технологий;

- формировать навыки критического мышления, создания и воплощения идей собственных творческих работ с последующей оценкой правильности выполнения учебной задачи, собственных возможностей ее решения;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;

#### воспитательные:

- формировать у детей системы знаний о своей родине, сведений о жизни своего народа, его обычаях, традициях, особенностях быта и культуры;
- формировать и повышать готовность и способность к самостоятельности, творческой и ответственной деятельности (образовательной, коммуникативной и т.д.);
- формировать навыки продуктивного сотрудничества со сверстниками в образовательной, учебно-исследовательской и других видах деятельности;
- формировать восприятие компьютера как инструмента творчества, самовыражения и развития.

### **Планируемые результаты.**

#### **Стартовый уровень (1-й год обучения).**

*К концу учебного года обучающиеся должны будут иметь следующие:*

#### **Предметные результаты:**

- иметь сформированные навыки работы на компьютере;
- владеть необходимой терминологией;
- владеть основными приемами работы в программе Gravit Designer (создание, редактирование объектов, работа с эффектами и т.д.);
- создавать творческие работы различной сложности с использованием компьютерных технологий с последующим их участием в конкурсах различного уровня;

#### **Метапредметные результаты:**

- понимать и реализовывать задачи, поставленные педагогом;
- формулировать проблемы: самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера;

- формулировать полно и точно свои мысли в соответствии с задачей и способами коммуникации;
- планировать, корректировать, оценивать свои действия;
- планировать и осуществлять деятельность, направленную на решение задач творческого характера.

#### **Личностные:**

- готовность и способность учащихся к саморазвитию и самообразованию;
- способность адекватно оценивать себя реальным достижениям;
- коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками в образовательной, творческой и других видах деятельности.

#### **Базовый уровень (2-й год обучения).**

*К концу учебного года обучающиеся должны будут иметь следующие:*

#### **Предметные результаты:**

- знать историю дизайна;
- иметь устойчивые знания об основах композиции, теории цвета, формообразования и перспективы;
- владеть основными приемами работы в программе Synfig Studio (интерфейс, основные инструменты, работа со звуком и текстом и т.д.) ;
- иметь навыки выступления на публике, презентации собственных работ и проектов;
- выполнять творческие работы различного уровня сложности и представлять их на конкурсах и выставках.

#### **Метапредметные результаты:**

- умение находить различные способы решения задач творческого и поискового характера с применением информационных технологий;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- умение формулировать собственное мнение и позицию.

#### **Личностные результаты:**

- способность и готовность к труду, самостоятельность, активность, ответственность;
- умение продуктивно сотрудничать со сверстниками в обучении и для создания работ различного уровня сложности;
- умение использовать компьютер как средство выражения собственного творчества и развития.

### **Продвинутый уровень (3-ий год обучения).**

*К концу учебного года обучающиеся должны будут иметь следующие:*

#### **Предметные результаты.**

Обучающиеся владеют следующими навыками и знаниями:

- знают основы конструирования;
- умеют применять на практике знания об основах композиции, теории цвета, формообразования и перспективы;
- имеют навыки выступления на публике, презентации собственных работ и проектов;
- выполняют творческие работы и проекты различного уровня сложности и представлять их на конкурсах и выставках.

#### **Метапредметные результаты:**

- умеют находить различные способы решения задач творческого и поискового характера с применением информационных технологий;
- умеют оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- умеют формулировать собственное мнение и позицию.

#### **Личностные результаты:**

- способны и готовы к труду, самостоятельность, активность, ответственность;
- умеют продуктивно сотрудничать со сверстниками в обучении и для создания работ различного уровня сложности;
- умеют использовать компьютер как средство выражения собственного творчества и развития,

- развит интерес к изучению истории, культуры и традиций своего народа.

**Учебный (тематический) план  
Стартовый уровень (1-й год обучения)**

| №<br>п/п | Наименование тем                                                                                            | Количество часов |        |          | Формы контроля/<br>Аттестации         |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|--------|----------|---------------------------------------|
|          |                                                                                                             | Всего            | Теория | Практика |                                       |
| 1.       | Знакомство с историей возникновения компьютерной графики. Инструктаж.                                       | 2                | 2      | -        | Диагностическая беседа, тест          |
| 2.       | Изучение основ растровых программ. Методы представления графических изображений.                            | 2                | 1      | 1        | Наблюдение, творческое задание        |
| 3.       | Панели свойств и инструментов.                                                                              | 8                | 2      | 6        | Наблюдение, творческое задание        |
| 4.       | Создание примитивов                                                                                         | 4                | 2      | 2        | Наблюдение, творческое задание        |
| 5.       | Основы работы с объектами.                                                                                  | 8                | 1      | 7        | Наблюдение, творческое задание        |
| 6.       | Заливка рисунков.                                                                                           | 4                | 2      | 2        | Наблюдение, творческое задание        |
| 7.       | Создание рисунков из кривых.                                                                                | 4                | 1      | 3        | Наблюдение, творческое задание        |
| 8.       | Редактирование формы.                                                                                       | 6                | 1      | 5        | Наблюдение, творческое задание        |
| 9.       | Обрезка.                                                                                                    | 8                | 2      | 6        | Наблюдение, творческое задание        |
| 10.      | Инструменты точного рисования.                                                                              | 10               | 2      | 8        | Наблюдение, творческое задание        |
| 11.      | Работа с текстом                                                                                            | 6                | 2      | 4        | Наблюдение, творческое задание        |
| 12.      | Работа с эффектами.                                                                                         | 10               | 4      | 6        | Наблюдение, творческое задание        |
| 13.      | Копирование сложных изображений.                                                                            | 10               | 4      | 6        | Наблюдение, творческое задание        |
| 14.      | Создание сложных изображений.                                                                               | 8                | 1      | 7        | Наблюдение, творческое задание        |
| 15.      | Создание рекламной продукции.                                                                               | 10               | 2      | 8        | Наблюдение, творческое задание        |
| 16.      | Копирование сказочных персонажей.                                                                           | 8                | 2      | 6        | Наблюдение, творческое задание        |
| 17.      | Создание сказочных персонажей.                                                                              | 10               | 2      | 8        | Наблюдение, творческое задание        |
| 18.      | Создание поздравительных открыток и плакатов.                                                               | 10               | 2      | 8        | Наблюдение, творческое задание        |
| 19.      | Создание творческих работ на конкурсы различного уровня.                                                    | 18               | -      | 18       | Участие в выставках различного уровня |
| 20.      | Знакомство с работами известных дизайнеров. Подведение итогов и выставка работ, выполненных в течение года. | 2                | 2      | -        | Выставка работ. Тестирование.         |

|  |        |     |    |     |  |
|--|--------|-----|----|-----|--|
|  | Итого: | 148 | 37 | 111 |  |
|--|--------|-----|----|-----|--|

## Содержание учебного (тематического) плана. Стартовый уровень.

### 1. Знакомство с историей возникновения компьютерной графики. Инструктаж.

*Теория:* Знакомство с целями и задачами курса. Техника безопасности при работе с ПК. История возникновения компьютерной графики. Виды компьютерной графики, сфера применения.

*Практика не предполагается.*

### 2. Изучение основ растровых программ. Методы представления графических изображений. Векторная и растровая графика.

*Теория:* Достоинства и недостатки векторной и растровой графики.

*Практика:* Выполнение операции с различными объектами.

### 3. Панели свойств и инструментов.

*Теория:* Знакомство с программой, панелями свойств и инструментов.

*Практика:* Выполнение операций с использованием панели свойств и инструментов, палитры цветов, строки состояния.

### 4. Создание примитивов.

*Теория:* Рисование линий, прямоугольников, квадратов, эллипсов, окружностей, дуг, секторов, многоугольников и звезд. Операции над объектами: выделение, перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование. Изменение масштаба просмотра.

*Практика:* Рисование с помощью простых геометрических фигур. Рисование домика своей мечты.

### 5. Основы работы с объектами

*Практика:* Рисование дорожных знаков, используя изученные операции с объектами.

Рисование открытки «Машинки», используя изученные операции с объектами и логические операции.

Рисование иллюстрации «Пингвин», используя изученные операции с объектами и логические операции. Дополнение иллюстрации собственными элементами.

Создание собственной открытки на основе пройденного материала.

## **6. Заливка рисунков**

*Теория:* Технология заливки объекта. Виды заливок. Однородная, градиентная, узорчатая и текстурная заливки. Формирование собственной палитры цветов. Использование встроенных палитр.

*Практика:* Создание открытки Закат. Рисование открытки по образцу, используя различные виды заливок.

## **7. Создание рисунков из кривых**

*Теория:* Изучение особенностей рисования кривыми.

*Практика:* Нарисовать различные кривые линии при помощи инструмента "Кривые".

## **8. Редактирование формы**

*Теория:* Изучение инструмента редактирования формы. Что такое узлы. Удаление и добавление узлов.

*Практика:* Нарисовать композицию из фруктов при помощи кривых и редактирования формы.

## **9. Обрезки**

*Теория:* Изучение инструментов обрезания формы: нож, ластик.

*Практика:* Рисование коврика из прямоугольника, используя инструменты обрезания формы.

"Создание открытки "Морской пляж" по образцу, используя все виды обрезок.

Разработать свою открытку на основе изученного материала, используя все виды обрезок.

## **10. Инструменты точного рисования**

*Теория:* Изучение инструментов точного рисования (направляющие линии, сетка).

*Практика:* Создание простых узоров - рисование снежинки с помощью направляющих линий и сетки.

## **11. Работа с текстом**

*Теория:* Виды текста, свойства текста, редактирование текста, заливки текста.

*Практика:* Рисование печати по образцу, используя изученные приемы и свойства текста.

## **12. Работа с эффектами**

*Теория:* Применение различных эффектов: художественное оформление, перетекание, контур, оболочки.

*Практика:* Рисование пламени свечи, используя эффекты перетекания.

Рисование бабочки, используя различные эффекты и заливки.

Рисование знака радиации, применяя полученные знания.

## **13. Копирование сложных изображений**

*Теория:* Использование в работе нюансов, сложных элементов.

*Практика:* Копирование животного, используя образец.

Копирование насекомого, используя образец.

Составление иллюстрации из скопированных элементов.

## **14. Создание сложных изображений**

*Теория:* Роль идеи и композиции в создании сложных изображений.

*Практика:* Рисование салфетки, используя изученный материал.

Рисование собственного животного. Составление иллюстрации «Подводный мир». Составление иллюстрации.

## **15. Создание рекламной продукции**

*Теория:* Что такое реклама, визитная карточка, логотип, баннер.

*Практика:* Создание визитки по образцу. Разработка собственной визитки.

Отрисовка логотипа. Создание баннера по образцу. Создание собственного баннера.

## **16. Копирование сказочных персонажей**

*Теория:* Технология копирования свободной формой, анализ выполнения работы.

*Практика:* Копирование сказочных персонажей, персонажей с образцов, используя инструменты свободного рисования, заливки, эффекты.

## **17. Создание сказочных персонажей**

*Теория:* Применение свободной формы, создание композиции анализ сказочного персонажа.

*Практика:* Создание сказочных персонажей.

## **18. Создание поздравительных открыток и плакатов**

*Теория:* Технология создания открытки и плаката по собственной задумке.

*Практика:* Создание поздравительной открытки. Создание плаката. Самостоятельный выбор темы и творческое исполнение работы.

### **19. Создание творческих работ на конкурсы различного уровня**

*Практика:* Выполнение творческой работы в векторной графической программе или творческого проекта на конкурс.

### **20. Знакомство с работами известных дизайнеров. Подведение итогов и выставка работ, выполненных в течение года.**

*Практика:* Итоговое задание. Выставка и защита работ учащихся (творческая самостоятельная работа по выбору учащихся).

**Учебный (тематический) план.  
Базовый уровень (2-й год обучения)**

| №<br>п/п | Наименование тем                                                                                            | Количество часов |        |          | Формы контроля/<br>аттестации         |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|--------|----------|---------------------------------------|
|          |                                                                                                             | Всего            | Теория | Практика |                                       |
| 1.       | История развития и виды дизайнерского творчества. Инструктаж                                                | 2                | 2      | -        | Диагностическая беседа, тест          |
| 2.       | Знакомство с основными принципами дизайна                                                                   | 6                | 2      | 4        | Наблюдение, творческое задание        |
| 3.       | Композиция. Гармония изображения и композиционное равновесие                                                | 6                | 2      | 4        | Наблюдение, творческое задание        |
| 4.       | Цвет и его роль в композиции                                                                                | 6                | 3      | 3        | Наблюдение, творческое задание        |
| 5.       | Основы формообразования. Дизайн и форма.                                                                    | 6                | 3      | 3        | Наблюдение, творческое задание        |
| 6.       | Перспектива. Виды перспективы.                                                                              | 6                | 3      | 3        | Наблюдение, творческое задание        |
| 7.       | Рекламный дизайн. Графика в рекламе.                                                                        | 6                | 3      | 3        | Наблюдение, творческое задание        |
| 8.       | Растровые редакторы – интерфейс и инструменты.                                                              | 6                | 6      | -        | Наблюдение, творческое задание        |
| 9.       | Кисть, сцена и краски – работа над декорациями.                                                             | 10               | 2      | 8        | Наблюдение, творческое задание        |
| 10.      | Библиотека, подготовка к созданию мультфильма.                                                              | 8                | 2      | 6        | Наблюдение, творческое задание        |
| 11.      | Покадровая анимация.                                                                                        | 10               | 2      | 8        | Наблюдение, творческое задание        |
| 12.      | Анимация движения.                                                                                          | 10               | 3      | 7        | Наблюдение, творческое задание        |
| 13.      | Анимация формы.                                                                                             | 10               | 3      | 7        | Наблюдение, творческое задание        |
| 14.      | Эффекты анимации: маска.                                                                                    | 10               | 3      | 7        | Наблюдение, творческое задание        |
| 15.      | Эффекты анимации: работа со звуком.                                                                         | 10               | 3      | 7        | Наблюдение, творческое задание        |
| 16.      | Работа с текстом.                                                                                           | 10               | 3      | 7        | Наблюдение, творческое задание        |
| 17.      | Публикация мультфильма.                                                                                     | 4                | 1      | 3        | Наблюдение, творческое задание        |
| 18.      | Создание творческих работ                                                                                   | 20               | -      | 20       | Участие в выставках различного уровня |
| 19       | Знакомство с работами известных дизайнеров. Подведение итогов и выставка работ, выполненных в течение года. | 2                | 2      | -        | Выставка работ. Тестирование.         |
|          | Итого:                                                                                                      | 148              | 48     | 100      |                                       |

**Содержание учебного (тематического) плана.  
Базовый уровень.**

**1. История развития и виды дизайнерского творчества. Инструктаж.**

*Теория:* Знакомство с целями и задачами курса. Техника безопасности при работе с ПК. Понятия дизайн/дизайнер. История развития и виды дизайнерского творчества. Графический дизайн как форма визуальной информации.

*Практика не предполагается.*

**2. Знакомство с основными принципами дизайна**

*Теория:* Что такое дизайн? Дизайн и современность. Этапы развития дизайна.

*Практика:* Упражнение «Дизайн кружки».

**3. Композиция. Гармония изображения и композиционное равновесие.**

Виды композиций. Что такое статика и динамика. Композиционные приемы. Цельность в композиции. Контраст в композиции. Симметрия и асимметрия. Ритм.

*Практика:* Творческое задание «Построй композицию».

**4. Цвет и его роль в композиции**

*Теория:* Цветовые ощущения человека. Восприятие цвета. Основы цветоведения - основные характеристики цвета. Цветовой круг. Тон (теплые и холодные цвета). Ахроматические и хроматические цвета. Цветовые контрасты.

*Практика:* Упражнение «Цветовые растяжки».

**5. Основы формообразования. Дизайн и форма.**

*Теория:* Принципы формообразования. Дизайн и форма. Основы композиционно художественного формообразования. Геометрическая структура формы - плоская и объемная.

*Практика:* Творческое задание «Дизайн и форма».

**6. Перспектива. Виды перспективы.**

*Теория:* Что такое перспектива? Виды перспективы. Линейная перспектива. Воздушная перспектива. Эффекты и способы достижения перспективы.

*Практика:* Творческие задания «Тональная перспектива», «Обратная перспектива», «Линия горизонта».

## **7. Рекламный дизайн. Графика в рекламе.**

*Теория:* Изучение компонентов дизайна рекламы. Выбор цвета, шрифты и иллюстраций.

*Практика:* творческое задание «Разработка дизайна вывески для магазина».

## **8. Растровые редакторы – интерфейс и инструменты.**

*Теория:* Изучение элементов рабочего окна, временной диаграммы. Классификация кадров фильма и их отображение на временной диаграмме. Инспектор свойств объектов.

*Практика:* Создание различных кадров. Создание объектов, их преобразование, изменение их свойств.

## **9. Кисть, сцена и краски – работа над декорациями.**

*Теория:* Особенности работы с инструментом – кисть, карандаш, заливка; смешивание цветов.

*Практика:* Создание декораций к открытке.

## **10. Библиотека, подготовка к созданию мультфильма.**

*Теория:* Что такое библиотека, графический символ, изменение символа, дублирование символа.

*Практика:* Создание графических символов.

## **11. Покадровая анимация.**

*Теория:* Что такое фрейм, ключевой фрейм, создание фреймов.

*Практика:* Создание символов типа - Movie clip.

## **12. Анимация движения.**

*Теория:* Особенности создания анимации движения.

*Практика:* Создание символов типа - Movie clip.

## **13. Анимация формы.**

*Теория:* Особенности создания анимации формы, подсказки к форме, разбивка изображения.

*Практика:* Создание символов типа - Movie clip.

#### **14. Эффекты анимации: маска.**

*Теория:* Создание и использование слоя-маски. Анимирование слоя-маски и маскированных слоев.

*Практика:* Создание символов с эффектом маска.

#### **15. Эффекты анимации: работа со звуком.**

*Теория:* Запись звука, использование стандартных звуков, эффектов, контроль звука.

*Практика:* Использование стандартных звуков в фильме.

#### **16. Работа с текстом.**

*Теория:* Какие бывают виды текста, способы изменения текста.

*Практика:* Заключительный кадр фильма. Информация о авторах фильма.

#### **17. Публикация мультфильма.**

*Теория:* Особенности расширений \*.fla, \*.swt, \*.gif, \*.jpg и т.д. качество изображения, качество звука. Особенности публикации для сети Интернет.

*Практика:* Подбор формата, качества изображения и звука.

#### **18. Создание творческих работ**

*Практика:* Выполнение творческой работы в программе.

#### **19. Знакомство с работами известных аниматоров. Подведение итогов и выставка работ, выполненных в течение года.**

*Теория:* Итоговое задание. Выставка и защита работ учащихся (творческая самостоятельная работа по выбору учащихся). Тестирование.

**Учебный (тематический) план  
Продвинутый уровень (3-й год обучения)**

| №<br>п/п | Наименование тем                                                                                                 | Количество часов |        |          | Формы контроля/<br>Аттестации  |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|--------|----------|--------------------------------|
|          |                                                                                                                  | Всего            | Теория | Практика |                                |
| 1.       | Особенности и применение основ конструирования и графического дизайна: мир возможностей и творчества. Инструктаж | 2                | 2      | -        | Диагностическая беседа, тест   |
| 2.       | Основы конструирования                                                                                           | 8                | 2      | 6        | Наблюдение, творческое задание |
| 3.       | Конструирование игрушек из бумаги                                                                                | 10               | 2      | 8        | Наблюдение, творческое задание |
| 4.       | Конструирование коробок для подарков                                                                             | 10               | 2      | 8        | Наблюдение, творческое задание |
| 5.       | Конструирование бумажных тоннелей                                                                                | 10               | 2      | 8        | Наблюдение, творческое задание |
| 6.       | Графический дизайн, его практическое применение в окружающем мире                                                | 8                | 2      | 6        | Наблюдение, творческое задание |
| 7.       | Разработка дизайна стикеров                                                                                      | 6                | 1      | 5        | Наблюдение, творческое задание |
| 8.       | Разработка дизайна открытки на различные праздники                                                               | 10               | 2      | 8        | Наблюдение, творческое задание |
| 9.       | Разработка дизайна конверта                                                                                      | 8                | 1      | 7        | Наблюдение, творческое задание |
| 10.      | Разработка дизайна афиши                                                                                         | 8                | 1      | 7        | Наблюдение, творческое задание |
| 11.      | Разработка дизайна этикетки                                                                                      | 8                | 1      | 7        | Наблюдение, творческое задание |
| 12.      | Разработка дизайна календарей                                                                                    | 10               | 2      | 8        | Наблюдение, творческое задание |
| 13.      | Разработка дизайна значка                                                                                        | 4                | 1      | 3        | Наблюдение, творческое задание |
| 14.      | Разработка дизайна брелока                                                                                       | 4                | 1      | 3        | Наблюдение, творческое задание |
| 15.      | Проектная деятельность.                                                                                          | 20               | 3      | 17       |                                |
| 15.1     | Введение в проектную деятельность. Этапы проекта.                                                                | 2                | 2      | -        | Наблюдение, творческое задание |
| 15.2     | Выбор темы проекта. Планирование проекта.                                                                        | 4                | 1      | 3        | Наблюдение, творческое задание |
| 15.3     | Исследование и анализ. Дизайн-концепция проекта.                                                                 | 4                | -      | 4        | Наблюдение, творческое задание |
| 15.4     | Работа над проектом.                                                                                             | 8                | -      | 8        | Наблюдение, творческое задание |
| 15.5     | Презентация проекта.                                                                                             | 2                | -      | 2        | Наблюдение, творческое задание |

|    |                                                                                                                                                                   |     |    |     |                                       |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|-----|---------------------------------------|
| 16 | Создание творческих работ на конкурсы и выставки различного уровня.                                                                                               | 20  | -  | 20  | Участие в выставках различного уровня |
| 17 | Практическое применение основ конструирования и графического дизайна на практике: итоги и выводы. Подведение итогов и выставка работ, выполненных в течение года. | 2   | 2  | -   | Беседа, тестирование.                 |
|    | Итого:                                                                                                                                                            | 148 | 25 | 123 |                                       |

### Содержание учебного (тематического) плана. Продвинутый уровень.

#### 1. Особенности и применение основ конструирования и графического дизайна: мир возможностей и творчества. Инструктаж

*Теория:* Знакомство с целями и задачами курса. Техника безопасности при работе с ПК. Особенности и применение основ конструирования и графического дизайна: мир возможностей и творчества

*Практика не предполагается.*

#### 2. Основы конструирования

*Теория:* Определение понятия «конструирование». История и развитие конструирования.

*Практика:* Знакомство с основными приемами конструирования. Выполнение простых конструкций, создание макетов и моделей по заданным параметрам.

#### 3. Конструирование игрушек из бумаги.

*Теория:* История возникновения игрушек из бумаги. Техники и приемы конструирования игрушек из бумаги

*Практика:* Конструирование базовых форм (треугольник, квадрат и т.д.).

Создание игрушек по шаблонам. Конструирование и создание игрушек по шаблонам и заданным схемам. Разработка и оформление собственной игрушки.

#### 4. Конструирование коробок для подарков.

*Теория:* История упаковки для подарков. Виды коробок для подарков. Основы конструирования коробок.

*Практика:* Изготовление шаблонов для коробок по образцу. Изготовление шаблонов для коробок по собственному замыслу и дизайну. Декорирование коробок.

## **5. Конструирование бумажных тоннелей**

*Теория:* История бумажных тоннелей. Виды, основы конструирования, техника создания.

*Практика:* Изготовление шаблонов простых бумажных тоннелей. Изготовление шаблонов бумажного тоннеля по собственному замыслу и дизайну.

## **6. Графический дизайн, его практическое применение в окружающем мире.**

*Теория:* Графический дизайн, его история и роль в окружающем мире. Композиция, правила построения гармоничной композиции.

*Практика:* Создание иллюстраций на заданные темы, с использованием основ композиции, колористики и типографики. Создание иллюстраций по собственному замыслу, с использованием основ композиции, колористики и типографики.

## **7. Разработка дизайна стикеров**

*Теория:* Стикеры, их виды и назначение. Выбор тематики, стиля и цветового решения.

*Практика:* Создание дизайна стикеров на заданные темы с использованием изученных инструментов. Создание концепции стикера по своей задумке, выбор тематики, цветовой гаммы и стиля. Выполнение дизайна с использованием изученных инструментов.

## **8. Разработка дизайна открытки на различные праздники**

*Теория:* История создания открыток, типы открыток и их особенности. Основные композиционные приемы дизайна открыток особенности дизайна открыток для различных праздников.

*Практика:* Создание эскиза открытки на заданные темы, выполнение его с использованием изученных инструментов. Создание эскиза открытки по своей задумке, выполнение его с использованием изученных инструментов.

## **9. Разработка дизайна конверта**

*Теория:* История появления конвертов, различные типы конвертов и их особенности.

*Практика:* Создание эскизов и чертежей конвертов. Разработка дизайна конвертов с учётом их назначения.

## **10. Разработка дизайна афиши**

*Теория:* История появления афиш, различные типы афиш и их особенности.

*Практика:* Создание эскизов афиш. Разработка дизайна афиш на заданные темы. Разработка дизайна афиш по собственному замыслу.

## **11. Разработка дизайна этикетки**

*Теория:* История появления этикеток, различные типы этикеток и их особенности.

*Практика:* Создание эскизов и чертежей этикеток. Разработка дизайна этикеток с учётом их назначения заданные темы и по собственному замыслу.

## **12. Разработка дизайна календаря**

*Теория:* Календари, их виды и назначение. Выбор тематики, стиля и цветового решения.

*Практика:* Создание дизайна календаря с использованием изученных инструментов. Создание концепции календаря по своей задумке, выбор тематики, цветовой гаммы и стиля. Выполнение дизайна с использованием изученных инструментов.

## **13. Разработка дизайна значка**

*Теория:* Значки, их виды и назначение. Выбор тематики, стиля и цветового решения.

*Практика:* Создание эскизов значков. Разработка дизайна на заданные темы. Разработка дизайна по собственному замыслу.

## **14. Разработка дизайна брелока**

*Теория:* Брелоки, их виды и назначение. Выбор тематики, стиля и цветового решения.

*Практика:* Создание эскизов. Разработка дизайна на заданные темы. Разработка дизайна по собственному замыслу.

## **15. Проектная деятельность.**

### **15.1 Введение в проектную деятельность. Этапы проекта.**

*Теория:* Понятие проектной деятельности. Цели и задачи проектной деятельности. Виды проектов. Этапы выполнения проектов.

### **15.2 Выбор темы проекта. Планирование проекта.**

*Теория:* Обсуждение возможных тем проектов. Примеры удачных тем.

*Практика:* Определение целей и задач. Разработка индивидуальных планов с обучающимися (Приложение №1)

### **15.3 Исследование и анализ. Дизайн-концепция проекта.**

*Теория не предполагается.*

*Практика:* Методы исследования. Анализ целевой аудитории. Определение основных элементов проекта. Создание концепта дизайна.

### **15.4 Работа над проектом.**

*Теория не предполагается.*

*Практика:* Работа над индивидуальным проектом.

### **15.5 Презентация проекта.**

*Теория не предполагается.*

*Практика:* Презентация индивидуального проекта перед коллективом объединения.

*Теория:* Проектирование. Виды проектов. Оформление проекта. Требования к защите проектной работы.

*Практика:* Работа над индивидуальным проектом. Выступление перед обучающимися объединения и на конкурсах различного уровня.

## **16.Создание творческих работ на конкурсы и выставки различного уровня.**

*Теория не предполагается*

*Практика:* Выполнение творческих работ.

**17. Практическое применение основ конструирования и графического дизайна на практике: итоги и выводы. Подведение итогов и выставка работ, выполненных в течение года.**

*Теория:* Итоговое занятие. Подведение итогов учебного года. Обсуждение перспектив применения полученных знаний и навыков. Обсуждение наиболее интересных работ выставки. Тестирование.

*Практика не предполагается.*

**Календарный учебный график**

| №  | Основные характеристики образовательного процесса    | Стартовый уровень                                       | Базовый уровень                        | Продвинутый уровень                    |
|----|------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|----------------------------------------|----------------------------------------|
| 1  | Количество учебных недель                            | 38                                                      | 38                                     | 38                                     |
| 2  | Количество учебных дней                              | 74                                                      | 74                                     | 74                                     |
| 3  | Количество часов в неделю                            | 4                                                       | 4                                      | 4                                      |
| 4  | Количество часов (всего)                             | 148                                                     | 148                                    | 148                                    |
| 5  | Недель в первом полугодии                            | 18                                                      | 18                                     | 18                                     |
| 6  | Недель во втором полугодии                           | 20                                                      | 20                                     | 20                                     |
| 7  | Начало занятий                                       | 01.09                                                   | 01.09                                  | 01.09                                  |
| 8  | Каникулы                                             | 01.01.25-12.01.25                                       | 01.01.25-12.01.25                      | 01.01.25-12.01.25                      |
| 9  | Сроки проведения аттестации                          | 16.12.24-28.12.24<br>19.05.25-31.05.25                  | 16.12.24-28.12.24<br>19.05.25-31.05.25 | 16.12.24-28.12.24<br>19.05.25-31.05.25 |
| 10 | Режим занятий без указания конкретного учебного года | 2 раза в неделю по 2 часа                               |                                        |                                        |
| 11 | Выходные дни                                         | Праздничные дни, установленные законодательством РФ -16 |                                        |                                        |
| 12 | Окончание учебного года                              | 31.05                                                   | 31.05                                  | 31.05                                  |

**Условия реализации общеразвивающей программы:**

**Материально – техническое обеспечение.** В целях реализации программы необходимы:

- компьютерный класс с доступом в сеть Интернет;
- персональные компьютеры с необходимым программным обеспечением;
- парты, стулья.

**Дидактический материал:**

-инструкции по ТБ, правила поведения;

-обучающие видео-уроки: «Основы цветовой теории», «Основы композиции», «Основы формообразования», «Перспектива. Виды перспективы»;

-поурочный план, конспекты занятий, группа «ВК»:

<https://vk.com/public129541446>

- образцы открыток, коробок, календарей, сувениров и т.д.;

-шаблоны и трафареты;

-задания для выполнения самостоятельных работ.

**Материалы:** бумага, карандаши, стирательные резинки.

**Информационное обеспечение:**

**Сайты:**

<https://fusionbrain.ai/>

<https://ru.freepik.com/>

<https://ya.ru/>

**Видеоуроки:**

<https://www.turbopro.ru/coreldraw>

<https://rutube.ru/plst/59187/>

**Кадровое обеспечение:** педагог дополнительного образования, имеющий высшее профессиональное образование, прошедший курсы повышения квалификации.

**Методическое обеспечение образовательной программы.**

В работе используется личностно-ориентированные технологии и технологии проблемного обучения, это позволяет учащемуся осваивать материал в комфортных условиях и с учетом его особенностей и интересов, создается ситуация успеха. При решении проблемных задач учащиеся вынуждены самостоятельно искать решение, а педагог лишь помогает ученику, разъясняет проблему, формулирует ее и решает. В процессе такого обучения учащиеся учатся мыслить логично и творчески; добытые ими знания превращаются в убеждения; они испытывают чувство глубокого

удовлетворения, уверенности в своих возможностях и силах; самостоятельно добытые знания более прочные.

В основе обучения лежат групповые (коллективная деятельность, выставки, конкурсы) и индивидуальные (практико-творческие задания, беседы) формы обучения. А также следующие методы:

- **Наглядный:** наблюдение (кратковременное и длительное), показ и демонстрация (показ приемов работ, моделей);
- **Метод поисково–исследовательской работы:** самостоятельная работа обучающихся с выполнением различных заданий на занятиях;
- **Практическая работа:** творческие упражнения, помощь сверстнику;
- **Словесные:** объяснение, обсуждение, рассказ, беседа;
- **Коммуникативно–развивающие методы:** выполнение творческих коллективных работ;
- **Интерактивные методы:** обучение во взаимодействии.

Выбор методов (способов) обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей детей, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи.

Методика проведения занятий предполагает постоянное создание ситуаций успешности, радости от преодоления трудностей в освоении изучаемого материала и при выполнении творческих работ. Этому способствуют совместные обсуждения технологии выполнения заданий, изделий, а также поощрение, создание положительной мотивации, актуализация интереса, выставки работ, конкурсы.

Важными условиями творческого самовыражения обучающихся является свобода выбора творческих работ и форм их выполнения (индивидуальная, групповая).

Каждое занятие включает в себя теоретическую и практическую часть. Теоретическая часть занятия предназначена для формирования у учащихся теоретической базы. Учащиеся знакомятся с возможностями программ векторной графики и анимации, с основными понятиями дизайна.

Практическая часть занятия проходит с помощью и под контролем преподавателя.

В процессе работы педагог постоянно напоминает обучающимся о правилах техники безопасности.

### **Формы аттестации/контроля и оценочные материалы.**

Управление учебным процессом невозможно без осуществления контроля знаний, умений и навыков обучающихся. Именно через контроль осуществляется проверочная, воспитательная и корректирующая функции.

Видами контроля занятий по программе «Компьютерная графика» являются входная, текущая, и итоговая аттестации.

### **Методы проверки результативности:**

- педагогическое наблюдение;
- анкетирование;
- коллективное обсуждение.

*Способы фиксации результата:*

- отзывы и анкеты учащихся.
- грамоты, дипломы.

**Формы подведения итогов реализации программы:** итогами реализации данной программы является участие детей в выставках (в том числе итоговая выставка работ), конкурсах, тестирование.

По программе «Компьютерная графика» проводится:

*Входной контроль*, который проводится в виде теста для определения степени подготовленности, степени самостоятельности учащихся и их интереса к занятиям.

*Текущий контроль* образовательного процесса - самооценка и анализ основных частей творческих работ по мере их создания и оформления. Текущий контроль осуществляется в течение учебного года путем наблюдения за работой учащихся. Текущий контроль позволяет определить степень усвоения учащимися учебного материала и уровень их

подготовленности к занятиям, повышает ответственность и заинтересованность в обучении. Выявление отстающих и опережающих обучение учеников позволяет своевременно подобрать наиболее эффективные методы и средства обучения.

*Промежуточный контроль* проводится с целью проверки степени усвоения учащимися учебного материала за длительный период времени.

*Итоговый контроль* проводится с целью определения степени достижения результатов обучения, ориентации учащихся на дальнейшее самостоятельное обучение и получение сведений для совершенствования программы объединения и методов обучения.

Способы фиксации результата: тестирование, выставка и презентации творческих работ учащихся. К формам подведения итогов относятся творческие работы, самоанализ, обсуждение итогов конкурсов.

*Объектами контроля* являются:

- знания, умения, навыки по программе;
- уровень и качество выполнения творческих работ;
- степень самостоятельности учащихся.

## **Оценочные материалы.**

### **Стартовый уровень**

#### **Входной контроль**

**Тест. Задание:** *Выберите один правильный вариант ответа:*

**1. Какому максимальному количеству учеников разрешается работать за одним компьютером?**

1. Двум
2. Трём
3. **Одному**
4. Четырём

**2. Как следует нажимать на клавиши?**

1. С усилием и ударом

## **2. Плавно**

### **3. Разрешается ли приносить в класс продукты питания и напитки?**

1. Да, только в том случае, если сильно хочется, есть или пить

#### **2. Нет**

3. Да.

### **4. Разрешается ли включать или подключать какое-либо оборудование в кабинете информатики без разрешения учителя?**

#### **1. Нет**

2. Да

### **5. Что нужно сделать по окончании работы за компьютером?**

#### **1. привести в порядок рабочее место, закрыть окна программ, задвинуть стул**

2. Сдать учителю все материалы, при необходимости выключить компьютер
3. Выключить компьютер, покинуть кабинет

### **6. Разрешается ли касаться экрана монитора?**

#### **1. Нет**

2. Да

### **7. Одной из основных функций графического редактора является:**

1. Создание рисунка;
2. Ввод рисунка и текста;
3. **Создание и редактирование рисунка**

### **8. Закрасить фрагмент рисунка можно с помощью этого инструмента:**

1. Ластик
2. Выбор цветов
3. **Заливка**

### **9. Программа для создания и редактирования рисунков:**

1. Графический директор
2. Графический режиссер
3. **Графический редактор**

### **9. К какому типу компьютерной графики относится программа Corel Draw**

1. Трёхмерная

- 2. **Векторная**
- 3. Фрактальная

**Критерии оценивания:**

- 6-9 баллов – высокий уровень;
- 5-4 баллов – средний уровень;
- 0-3 баллов – низкий уровень

**Входной контроль**

**Базовый уровень**

**Тест. Задание:** *Выберите один правильный вариант ответа:*

**1. Чем грозит нарушение техники безопасности?**

- 1. Ударом электрического тока
- 2. Поломкой оборудования
- 3. ***Всем вышеперечисленным***

**2. Что нужно делать, если ты обнаружил сбой в работе компьютера?**

- 1. Попытаться исправить его самостоятельно
- 2. Привлечь друзей на помощь
- 3. ***Сообщить учителю***

**3. Печатать на клавиатуре нужно ...**

***1. Чистыми и сухими руками***

- 2. Мокрыми руками
- 3. Грязными руками

**4. Какое положение ног оптимально для сидячей работы за компьютером?**

***1. Стоящие на полу рядом друг с другом***

- 2. Вытянутые под столом
- 3. Подогнутые под себя

**5. При работе локти должны ...**

- 1. Быть на столе

**2. Быть прижаты к туловищу**

3. Слегка касаться туловища

**6. Чтобы снять напряжение с глаз, стоит отрываться от монитора и смотреть ...**

1. На свой стол

2. На соседний стол

**3. Вдаль**

**7. Какое расширение файлов является в CorelDraw основным?**

1. .JPG

**2. .CDR**

3. .BMP

4. .GIF

**8. Какой вид графики используется в CorelDraw?**

1. Растровый

**2. Векторный**

3. Фрактальный

4. Прямолинейный

**9. Выберите расширение графического файла**

1. .doc

**2. .jpg**

3. .exe

4. .bak

**10. С помощью какой команды можно изменить размер изображения увеличить, уменьшить, повернуть, отразить?**

1. Размер холста

2. Размер изображения

**3. Свободная трансформация**

4. Объединить слои

**Критерии оценивания:**

8-10 баллов – высокий уровень;

4-7 баллов – средний уровень;

0-3 баллов – низкий уровень.

## **Входной контроль**

### **Продвинутый уровень**

**Тест. Задание:** Выберите один правильный вариант ответа:

1. **Что такое пиксель?**

*А) Минимальный элемент растрового изображения.*

Б) Минимальный элемент векторного изображения.

В) Инструмент в растровом редакторе.

Г) Инструмент в векторном редакторе.

2. **Что такое векторная графика?**

А) Графика, основанная на использовании пикселей.

*Б) Графика, основанная на использовании математических формул для описания объектов.*

В) Графика, используемая для создания анимации.

Г) Графика, используемая для создания веб-сайтов.

3. **Что такое растровая графика?**

*А) Графика, основанная на использовании пикселей.*

Б) Графика, основанная на использовании математических формул для описания объектов.

В) Графика, используемая для создания анимации.

Г) Графика, используемая для создания веб-сайтов.

4. **Что такое разрешение изображения?**

*А) Количество пикселей на дюйм.*

Б) Размер изображения в пикселях.

В) Качество изображения.

Г) Скорость загрузки изображения.

5. **Что такое слой в растровом редакторе?**

А) Инструмент для рисования.

Б) Прозрачная область изображения.

**В) Отдельный элемент изображения.**

Г) Способ объединения нескольких изображений.

6. **Что такое обтравочная маска в растровом редакторе?**

А) Инструмент для обрезки изображения.

Б) Инструмент для изменения формы объекта.

В) Инструмент для создания тени.

**Г) Инструмент для скрытия части объекта.**

7. **Что такое градиент в растровом редакторе?**

А) Инструмент для рисования линий.

**Б) Инструмент для создания плавного перехода между цветами**

В) Инструмент для изменения яркости изображения.

Г) Инструмент для изменения контраста изображения.

8. **Что такое кривая в векторном редакторе?**

А) Инструмент для рисования линий.

**Б) Инструмент для создания плавных изгибов.**

В) Инструмент для изменения формы объекта.

Г) Инструмент для изменения размера объекта.

9. **Что такое заливка в растровом редакторе?**

**А) Инструмент для заполнения цветом области изображения.**

Б) Инструмент для создания тени.

В) Инструмент для изменения яркости изображения.

Г) Инструмент для изменения контраста изображения.

10. **Что такое контур в векторном редакторе?**

А) Инструмент для рисования линий.

**Б) Инструмент для создания границ объекта.**

- В) Инструмент для изменения формы объекта.
- Г) Инструмент для изменения размера объекта.

**11. Что такое трансформация в векторном редакторе?**

- А) Изменение положения объекта.
- Б) Изменение размера объекта.
- В) Изменение формы объекта.
- Г) Все вышеперечисленное.**

**12. Что такое фильтр в растровом редакторе?**

- А) Инструмент для изменения цвета изображения.
- Б) Инструмент для добавления эффектов к изображению.**
- В) Инструмент для изменения размера изображения.
- Г) Инструмент для изменения контраста изображения.

**13. Что такое экспорт в растровом редакторе?**

- А) Сохранение изображения в формате JPEG.
- Б) Сохранение изображения в формате PNG.
- В) Сохранение изображения в любом формате.**
- Г) Преобразование изображения в другой формат.

**14. Что такое импорт в векторном редакторе?**

- А) Открытие файла в формате JPEG.
- Б) Открытие файла в формате PNG.
- В) Открытие файла в любом формате.
- Г) Добавление файлов, созданных в других приложениях, в активный документ редактора.**

**15. Что такое слои в векторном редакторе?**

- А) Инструмент для рисования.
- Б) Прозрачная область изображения.
- В) различные уровни, на которых можно разместить объект**

*изображения.*

Г) Способ объединения нескольких изображений.

**Критерии оценивания:**

8-15 баллов – высокий уровень;

4-7 баллов – средний уровень;

0-3 баллов – низкий уровень.

**Стартовый, базовый и продвинутый уровень**

**Текущий (промежуточный) результат**

Для оценки текущего результата обучения используется наблюдение за работой учащихся. Оно осуществляется на протяжении всего периода обучения и направлено на оценку уровня усвоения учащимися учебного материала, развития их практических умений и навыков.

| Критерии оценки                      | Описание                                                                                 | Баллы |
|--------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Активность на занятиях               | -Активно участвует в обсуждениях и выполнении заданий, задает вопросы и предлагает идеи  | 5     |
|                                      | - Участвует в обсуждениях и выполнении заданий, задает вопросы, но редко предлагает идеи | 3     |
|                                      | - Практически не участвует в обсуждениях, не задает вопросы, и не предлагает идеи        | 1     |
|                                      |                                                                                          |       |
| Самостоятельность выполнения заданий | -Выполняет задания самостоятельно, без посторонней помощи                                | 5     |
|                                      | -Выполняет задания самостоятельно, иногда требуется помощь                               | 3     |
|                                      | -Выполняет задания самостоятельно, постоянно требуется помощь                            | 1     |
|                                      |                                                                                          |       |
| Творческий подход к решению задач    | -Предлагает оригинальные и нестандартные решения задач                                   | 5     |
|                                      | -Предлагает стандартные решения задач, которые не отличаются новизной или креативностью  | 3     |
|                                      | -Не предлагает решение задач                                                             | 1     |

|                                    |                                                         |   |
|------------------------------------|---------------------------------------------------------|---|
| Соблюдает сроки выполнения заданий | -Выполняет задания в установленные сроки                | 5 |
|                                    | -Не всегда выполняет задания в установленные сроки      | 3 |
|                                    | -Всегда или почти всегда выполняет задания с опозданием | 1 |

## Итоговый контроль

### Стартовый уровень

**Тест. Задание:** Выберите один правильный вариант ответа:

1. Выбери правильный ответ

- a. Компьютер служит для измерения температуры;
- b. Компьютер служит для игр;
- c. Компьютер служит для получения, хранения, обработки и передачи информации.**

2. Компьютер состоит из основных устройств:

- a. Системный блок;**
- b. Клавиатура;**
- c. Монитор;**
- d. Калькулятор;
- e. Телефон;
- f. Мышь.**

3. Выбери правильный ответ:

- a. Клавиатура служит для ввода информации;**
- b. Клавиатура служит для просмотра информации;
- c. Клавиатура служит для прослушивания информации.

4. Что ты будешь делать, если компьютер не включается?

- a. Проверить, подается ли питание на монитор и компьютер;**
- b. Проверить подключен ли принтер;
- c. Подождать 5 минут и попробовать включить заново.

5. Папка – это...

- a. Конверт;
- b. Мусорная корзина;**

**с. Место для хранения файлов.**

6. С помощью чего человек получает информацию?

**а. Зрения, слуха, вкуса, обаяния, осязания.**

б. Информатики, данных.

7. Выберите современные информационные каналы (откуда мы получаем информацию)

а. Костер;

б. Почта;

**с. Интернет;**

д. Телефон.

8. Рисунки, картины, чертежи, схемы, карты, фотографии – это примеры...

а. Звуковой информации;

**б. Графической информации;**

с. Числовой информации.

9. Для ввода звуковой информации служит:

а. Мышь;

**б. Микрофон;**

с. Наушники.

10. Отметьте современные информационные носители:

а. Диск;

б. Интернет;

**с. Флешка;**

д. Бумага.

11. Выберите основной комплект устройств, для работы компьютера:

**а. Монитор;**

**б. Системный блок;**

с. Колонки;

**д. Клавиатура;**

е. Принтер.

**Критерии оценивания:**

8-11 баллов – высокий уровень;

4-7 баллов – средний уровень;

0-3 баллов – низкий уровень.

## Итоговый контроль

### Базовый уровень

**Тест. Задание:** Выберите один правильный вариант ответа:

**1. Редактор CorelDRAW является**

- A) Пиксельным редактором
- B) Растровым редактором
- C) **Векторным редактором**

**2. Чтобы открыть окно инструментов надо выполнить**

- A) Инструменты - настройка
- B) **Окно – Панели – Набор инструментов**
- C) Окно - Панели инструментов- Стандартная

**3. Треугольник в нижнем правом углу инструмента означает**

- A) С кнопкой не связан ни один инструмент
- B) Можно дополнительно взять инструмент ТРЕУГОЛЬНИК
- C) **С кнопкой связан не один, а несколько инструментов.**

**4. Назначение экранной палитры цветов**

- A) **Для задания цвета заливки и обводки объектов иллюстрации**
- B) Для задания цвета заливки страницы.
- C) Для задания цвета заливки обводки и объектов иллюстраций.

**5. Докеры (dockers) это**

- A) Дополнительные окна
- B) Специальные инструменты для рисования
- C) **Пристыковываемые окна**

**6. Чтобы начать работу с чистого листа в окне приветствия надо выбрать**

- A) **New**
- B) Open
- C) New From Template

**7. Если в окне открыто несколько файлов, переключаться между ними можно**

- A) **Window (Ctrl-Tab)**
- B) Window (Shift-Tab)
- C) Window (Ctrl- Shift)

**8. Как поменять ориентацию только нужной страницы в документе**

***A) Switch Page Orientation***

B) Layout – Page Setup

C) Insert Page After

**9. Открытие, закрытие, сохранение, импорт документа находится в меню**

A) View (Вид)

B) Edit (Правка)

***C) File (Файл)***

**10. Если требуется создать копию файла, или сохранить его в другой папке или другом формате используется команда**

A) File – Save (Файл - Сохранить)

***B) File – Save As (Файл - Сохранить как)***

C) Файл - Сохранить как шаблон.

**11. Чтобы открыть цветовые палитры выполнить**

***A) Окно – Цветовые палитры***

B) Окно - Окна настройки

C) Инструменты – Управление цветом.

### **Критерии оценивания:**

8-15 баллов – высокий уровень;

4-7 баллов – средний уровень;

0-3 баллов – низкий уровень.

## **Итоговый контроль**

### **Продвинутый уровень**

**Тест. Задание:** Выберите один правильный вариант ответа:

**1. Что такое конструирование?**

***a) Процесс создания новых объектов***

b) Искусство построения чертежей

c) Способность собирать объекты из готовых деталей

d) Ничего из вышеперечисленного

## **2. Что такое графический дизайн?**

- a) Вид искусства, который использует визуальные образы для передачи информации***
- b) Способность создавать красивые рисунки
- c) Процесс разработки логотипов и фирменного стиля
- d) Ничего из вышеперечисленного

## **3. Какая программа используется для создания векторной графики?**

- a) Adobe Photoshop
- b) Adobe Illustrator***
- c) CorelDRAW***
- d) Microsoft Paint

## **4. Какая программа используется для создания растровой графики?**

- a) Adobe Photoshop***
- b) Adobe Illustrator
- c) CorelDRAW
- d) Microsoft Paint

## **5. Что такое композиция в графическом дизайне?**

- a) Расположение элементов на странице
- b) Цветовая схема
- c) Шрифты и размеры текста
- d) Все вышеперечисленное***

## **6. Что такое шрифт в графическом дизайне?**

- a) Стил ь написания букв
- b) Размер текста
- c) Цвет текста
- d) Все вышеперечисленное***

**7. Что такое цветовая схема в графическом дизайне?**

- a) Использование определенных цветов в дизайне
- b) Количество цветов, используемых в дизайне
- c) Сочетание цветов в дизайне
- d) Все вышеперечисленное**

**8. Что такое фирменный стиль в графическом дизайне?**

- a) Набор элементов, которые используются для идентификации бренда
- b) Логотип и цвета бренда
- c) Шрифты и размеры текста, используемые брендом
- d) Все вышеперечисленное**

**9. Что такое логотип в графическом дизайне?**

- a) Эмблема или символ, представляющий бренд**
- b) Название бренда
- c) Фирменный шрифт бренда
- d) Все вышеперечисленное

**10. Что такое афиша в графическом дизайне?**

- a) Листовка или плакат, рекламирующий событие**
- b) Рекламный баннер
- c) Фирменный бланк
- d) Ничего из вышеперечисленного

**11. Что такое этикетка в графическом дизайне?**

- a) Наклейка с информацией о продукте**
- b) Фирменный бланк
- c) Рекламный баннер
- d) Ничего из вышеперечисленного

## 12. Что такое календарь в графическом дизайне?

- a) Листовка или плакат, рекламирующий событие
- b) Рекламный баннер
- c) Фирменный бланк
- d) *Ничего из вышеперечисленного*

## 13. Что такое проектная деятельность в графическом дизайне?

- a) Создание нового проекта с нуля
- b) Разработка дизайна для конкретного клиента
- c) Защита своего проекта перед аудиторией
- d) *Все вышеперечисленное*

### Критерии оценивания:

8-15 баллов – высокий уровень;

4-7 баллов – средний уровень;

0-3 баллов – низкий уровень.

### Оценочная шкала заданий

| <i>Оценка</i>       | <i>1(низкий уровень)</i> | <i>2 (средний уровень)</i> | <i>3 (высокий уровень)</i> |
|---------------------|--------------------------|----------------------------|----------------------------|
| <i>Тестовый бал</i> | <i>Менее 7</i>           | <i>7-9</i>                 | <i>9-15</i>                |
| <i>%выполнения</i>  | <i>Менее 50%</i>         | <i>50-75%</i>              | <i>80-100%</i>             |

### Критерии определения уровня освоения программы

Уровень освоения программы определяется педагогом по сумме за два параметра:

| <i>Показатель</i>                            | <i>Низкий уровень</i> | <i>Средний уровень</i> | <i>Высокий уровень</i> |
|----------------------------------------------|-----------------------|------------------------|------------------------|
| <i>Результат выполнения итоговых заданий</i> | <i>0-5 баллов</i>     | <i>5-8</i>             | <i>8-10</i>            |
| <i>Творческие достижения</i>                 | <i>0-5 баллов</i>     | <i>5-8</i>             | <i>8-10</i>            |

|                                                      |                    |              |              |
|------------------------------------------------------|--------------------|--------------|--------------|
| <i>обучающегося в течение года оценивает педагог</i> |                    |              |              |
| <b>Итого:</b>                                        | <b>0-10 баллов</b> | <b>11-16</b> | <b>16-20</b> |

### Критерии оценки творческих работ

| <b><i>Показатель</i></b>                                         | <b><i>Низкий уровень</i></b>                  | <b><i>Средний уровень</i></b> | <b><i>Высокий уровень</i></b>          |
|------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|-------------------------------|----------------------------------------|
| <i>Частота участия в выставках и конкурсах различного уровня</i> | <i>Участие 0-30% процентов<br/>0-5 баллов</i> | <i>30-50%<br/>5-8</i>         | <i>50-100% всех выставках<br/>8-10</i> |
| <i>Композиционное решение</i>                                    | <i>0-5 баллов</i>                             | <i>5-8</i>                    | <i>8-10</i>                            |
| <i>Цветовое решение</i>                                          | <i>0-5</i>                                    | <i>5-8</i>                    | <i>8-10</i>                            |
| <i>Полнота использования полученных умений и навыков</i>         | <i>0-5</i>                                    | <i>5-8</i>                    | <i>8-10</i>                            |
| <i>Оригинальность идей</i>                                       | <i>0-5</i>                                    | <i>5-8</i>                    | <i>8-10</i>                            |
| <b>Итого:</b>                                                    | <b>0-25 баллов</b>                            | <b>25-40</b>                  | <b>40-50</b>                           |

## Метапредметные результаты

| Показатели<br>(планируемые<br>результаты)                      | Виды<br>контроля/аттестации                    | Диагностический<br>инструментарий (формы,<br>методы, диагностики) | Степень выраженности качества                                                                                                                                                                                                                                | Баллы |
|----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Способность к<br>сотрудничеству                                | Педагогическое<br>наблюдение,<br>анкетирование | Анкеты                                                            | - Способен к сотрудничеству, но не всегда умеет аргументировать свою позицию;                                                                                                                                                                                | 1     |
|                                                                |                                                |                                                                   | - Способен к взаимодействию и сотрудничеству (групповая и парная работа; дискуссии; коллективное решение учебных задач).                                                                                                                                     | 2     |
|                                                                |                                                |                                                                   | - Проявляет эмоциональное позитивное отношение к процессу сотрудничества; ориентируется на партнера по общению, умеет слушать собеседника, совместно планировать, договариваться и распределять функции в ходе выполнения задания, осуществлять взаимопомощь | 3     |
| Умение<br>формулировать цель,<br>задачи                        | Педагогическое<br>наблюдение                   |                                                                   | - Способен сам формулировать цель, предлагает варианты;                                                                                                                                                                                                      | 3     |
|                                                                |                                                |                                                                   | - Формулирует цель при помощи педагога;                                                                                                                                                                                                                      | 2     |
|                                                                |                                                |                                                                   | - Формулирует цель при значительной помощи педагога                                                                                                                                                                                                          | 1     |
| Умение планировать<br>свою деятельность                        | Педагогическое<br>наблюдение, игра             |                                                                   | - Умеет самостоятельно планировать свою деятельность;                                                                                                                                                                                                        | 3     |
|                                                                |                                                |                                                                   | - Умеет самостоятельно планировать свою деятельность, но в сложных случаях требуется помощь педагога;                                                                                                                                                        | 2     |
|                                                                |                                                |                                                                   | - Планирует свою деятельность при помощи педагога                                                                                                                                                                                                            | 1     |
| Умение оценивать<br>свою деятельность и<br>деятельность других | Педагогическое<br>наблюдение                   |                                                                   | - Умеет самостоятельно и адекватно оценивать свою деятельность и деятельность других;                                                                                                                                                                        | 3     |
|                                                                |                                                |                                                                   | - Умеет самостоятельно и адекватно оценивать свою деятельность и деятельность других по заданным критериям;                                                                                                                                                  | 2     |
|                                                                |                                                |                                                                   | - Оценивает свою деятельность и деятельность других при помощи педагога                                                                                                                                                                                      | 1     |

**Высокий** 10-12 баллов

**Средний**

6-9 баллов

**Низкий**

менее 6 баллов

## Личностные результаты

| Показатели планируемых результатов                                             | Степень выраженности качества                                                                                                                        | Балл |
|--------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| Учебно-познавательная активность                                               | – Проявляет активный учебно-познавательный интерес к новому материалу саморазвитию и самообучению.                                                   | 3    |
|                                                                                | – Проявляет интерес к деятельности, настойчив в достижении цели, проявляет активность только на определенные темы или на определенных этапах работы. | 2    |
|                                                                                | – На занятиях не активен, выполняет задания только по четким инструкциям.                                                                            | 1    |
| Ответственное отношения к процессу обучения и мотивация к познанию;            | – Ответственно относится к обучению, стремится к самостоятельной творческой активности                                                               | 3    |
|                                                                                | – Не имеет устойчивой мотивации к обучению и саморазвитию                                                                                            | 2    |
|                                                                                | – Безответственно относится к обучению.                                                                                                              | 1    |
| Умение настраиваться на преодоление трудностей;                                | – Усидчив на занятии доводит начатое дело до конца.                                                                                                  | 3    |
|                                                                                | – Выполняет задания только по желанию, не всегда усидчив .                                                                                           | 2    |
|                                                                                | – Не дисциплинирован, не усидчив отвлекается от выполнения задания,                                                                                  | 1    |
| Знания техники безопасности, условия правильной организации рабочего места     | – Соблюдает технику безопасности и условия правильной организации рабочего места                                                                     | 3    |
|                                                                                | – Соблюдает технику безопасности с небольшими замечаниями, организует рабочее место, также с некоторыми недочетами.                                  | 2    |
|                                                                                | – Не использует правила правильной организации рабочего места, нарушает технику безопасности                                                         | 1    |
| Патриотические чувства, толерантность и гражданская ответственность.           | – Имеет активную гражданскую позицию и заинтересован в духовно – нравственном и гражданско - патриотическом воспитании                               | 3    |
|                                                                                | – Заинтересован в духовно – нравственном и гражданско - патриотическом воспитании, выражает гордость и уважение за свою страну.                      | 2    |
|                                                                                | – Не понимает важности любви к своей Родине, равнодушен к патриотизму, культуре и традициям.                                                         | 1    |
| Этические чувства: доброжелательность, эмоционально-нравственная отзывчивость. | – Оказывает доброжелательное отношение к другим людям, отзывчив на просьбы о помощи.                                                                 | 3    |
|                                                                                | – Оказывает доброжелательное отношение, но не всегда оказывает помощь.                                                                               | 2    |
|                                                                                | – Имеет равнодушие по отношению к другим.                                                                                                            | 1    |

Высокий уровень 18-15, средний уровень 14-11, низкий уровень 10-6.

### **Список литературы для педагога.**

1. Аверин, В.Н. Компьютерная графика: Учебник / В.Н. Аверин. - М.: Academia, 2016. - 304 с.
2. Миронов, Д. Компьютерная графика в дизайне / Д. Миронов. - СПб.: ВHV, 2014. - 560 с.
3. Тозик, В.Т. Компьютерная графика и дизайн: Учебник для нач. проф. образования / В.Т. Тозик, Л.М. Корпан. - М.: ИЦ Академия, 2013. - 208 с.

Пантюхин, П.Я. Компьютерная графика. В 2-х т.Т. 1. Компьютерная графика: Учебное пособие / П.Я. Пантюхин. - М.: ИД ФОРУМ, НИЦ ИНФРА-М, 2012. - 88 с.

4. Онлайн учебник по курсу <http://www.dolinin-infografika.narod.ru>

### **Интернет ресурсы:**

<https://www.metod-kopilka.ru/page-0.html> – Методическая копилка учителя информатики

<http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках

[https://ru.wikipedia.org/wiki/Заглавная\\_страница](https://ru.wikipedia.org/wiki/Заглавная_страница) - Википедия – свободная энциклопедия.

<https://infourok.ru/individualniy-proekt-rekomendacii-prezentaciya-1401047.html>

— сайт журнала «Исследовательская работа школьника».

### **Список литературы для детей и родителей.**

1. Адаменко М.В., Адаменко Н.И. «Компьютер для современных детей. Настольная книга активного школьника и дошкольника». – Москва: ДИК-Пресс, 2016. – 438 с.
2. Антошин М.К. Учимся рисовать на компьютере. – М.: Айрис-Пресс, 2007. – 153 с.
3. Блау М. Удивительный интернет. – Москва: ЗАО «ЭНАС-КНИГА», 2015
4. Бондаренко С. П. Компьютер и ноутбук для детей. - М.: Эксмо, 2016. - 80 с.
5. Дуванов А. А. Изучаем компьютер. – М.: Эксмо, 2016 – 112 с.
6. Фролов, Михаил Ильич. Учимся на компьютере анимации: Самоучитель для детей и родителей. – М.: Лаборатория Базовых Знаний. - 288 с.
7. Шнайдер Д. Эффективные методы улучшения зрения. Для работающих на компьютере. – М.: АСТ: Астрель, 2007 – 95 с.
8. Шерстюк, Ю. Как нарисовать мультфильм: [Электронный ресурс] // Шерстюк Ю. MORE творческих идей для детей. 2012-2013. URL: <https://moreidey.ru/tvorcheskie-igryi/kak-narisovat-multfilm.htm>

**Приложение №1.**

***Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Полевского городского округа  
«Центр развития творчества им. Н.Е.Бобровой»***

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБУДО ПГО «ЦРТ  
им. Н.Е.Бобровой»

\_\_\_\_\_  
Т.В.Аникиева  
Приказ №

\_\_\_\_\_  
от «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

**ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ МАРШРУТ  
В РАМКАХ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ  
(НАЗВАНИЕ ПРОГРАММЫ)**

**(ФАМИЛИЯ, ИМЯ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, НАЗВАНИЕ ОБЪЕДИНЕНИЯ)**

Сроки реализации:

Возраст обучающей (его) ся:

|  |                                                                                          |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Составитель:<br><br>педагог дополнительного образования<br><b>Фамилия, имя, отчество</b> |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------|

г. Полевской,  
учебный год

## Приложение №2

### Учебный (тематический) план

| № | Тема занятий | Количество часов |          |       | Формы аттестации / контроля |
|---|--------------|------------------|----------|-------|-----------------------------|
|   |              | теория           | практика | итого |                             |
| 1 |              |                  |          |       |                             |

## Приложение №3

### Карта индивидуального сопровождения ребёнка

Наименование учреждения

**Сведения о ребёнке**

Ф.И.О.

Датарождения

Адрес

Краткая характеристика ребёнка, сильные стороны ребёнка

**Информация для контакта с родителями**

Мать (Ф.И.О., контактный телефон, e-mail)

Отец (Ф.И.О., контактный телефон, e-mail)

**Запрос**

**родителей**

**Цель сопровождения**

**Возможные**

**риски**

**Ресурсы учреждений, в т.ч. кадровый ресурс**

# Маршрутный лист обучающегося

ФИО \_\_\_\_\_

Объединение \_\_\_\_\_

Руководитель \_\_\_\_\_

Ожидаемые результаты \_\_\_\_\_

Критерии оценки ожидаемых результатов: \_\_\_\_\_

Индивидуальный маршрут:

| № | Тема | Кол-во часов | Сроки | Методы изучения темы | Результат | Подпись руководителя |
|---|------|--------------|-------|----------------------|-----------|----------------------|
|   |      |              |       |                      |           |                      |
|   |      |              |       |                      |           |                      |

## Рефлексия индивидуальной образовательной деятельности:

- Полученные результаты \_\_\_\_\_ соответствуют (указывается в какой степени) поставленным целям
- Мне удалось \_\_\_\_\_

• Я создал (достиг, участвовал и т.п.) \_\_\_\_\_

• Я научился \_\_\_\_\_

- Самооценка результатов на основании критериев

| № | Полученный образовательный продукт | Критерии оценки |            |            |
|---|------------------------------------|-----------------|------------|------------|
|   |                                    | 1 критерий      | 2 критерий | 3 критерий |
|   |                                    |                 |            |            |
|   |                                    |                 |            |            |

В дальнейшем мне бы хотелось изучить (научиться, освоить)

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## **Аннотация к дополнительной общеобразовательной программе «Компьютерная графика»**

**Статус программы:** Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа объединения «Компьютерная графика» модифицированная, составлена на основе: дополнительной общеразвивающей программы «Corel Draw. Компьютерный дизайн», автор – Животенкова Я.Н., и дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерная графика для начинающих», автор – Сидорова К.Г..

**Направленность программы** – техническая.

**Цель программы (стартовый уровень):** формирование интереса детей к техническому творчеству через освоение начальных навыков работы в векторных редакторах.

**Задачи:**

обучающие:

- сформировать и закрепить начальные навыки работы на компьютере;
- способствовать овладению необходимой терминологии;
- научить работать в графических редакторах;
- научить основным приемам работы в векторных программах (создание, редактирование объектов, работа с эффектами и т.д.);
- сформировать начальные навыки создания собственных творческих работ;

развивающие:

- умение понимать задачи, поставленные педагогом;
- умение планировать собственную деятельность;
- формировать навыки критического мышления, создания и воплощения идей собственных творческих работ;

воспитательные:

- формировать и повышать готовность и способность к самостоятельной, творческой и ответственной деятельности (образовательной, коммуникативной и т.д.);
- формировать навыки продуктивного сотрудничества со сверстниками в образовательной и других видах деятельности.

**Цель программы (базовый уровень):** формирование навыков технического творчества, через освоение программ анимации.

**Задачи:**

обучающие:

- познакомить с историей дизайна,
- сформировать устойчивые знания об основах композиции, теории цвета, формообразования и перспективы;
- научить основным приемам работы в растровых программах (интерфейс, основные инструменты, работа со звуком и текстом и т.д.) ;

- научить создавать собственные творческие работы в них;
- формировать навыки выступления на публике, презентации собственных работ и проектов.

развивающие:

- развивать творческие и интеллектуальные способности учащихся для решения задач творческого характера с применением информационных технологий;
- формировать навыки критического мышления, создания и воплощения идей собственных творческих работ с последующей оценкой правильность выполнения учебной задачи, собственных возможностей ее решения;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.;

воспитательные:

- формировать и повышать готовность и способность к самостоятельности, творческой и ответственной деятельности (образовательной, коммуникативной и т.д.);
- формировать навыки продуктивного сотрудничества со сверстниками в образовательной, учебно-исследовательской и других видах деятельности;
- формировать восприятие компьютера как инструмента творчества, самовыражения и развития.

**Цель программы (продвинутый уровень):** формирование практических навыков работы в области компьютерной графики и развитие способностей к проектной деятельности обучающихся, через применение моделирования и дизайна в области компьютерной графики.

**Задачи:**

обучающие:

- познакомить с основами конструирования;
- закрепить устойчивые знания об основах композиции, теории цвета, формообразования и перспективы;
- совершенствование навыков для создания собственных творческих работ и проектной деятельности;
- формировать навыки выступления на публике, презентации собственных работ и проектов.

развивающие:

- развивать творческие и интеллектуальные способности учащихся для решения задач творческого характера с применением информационных технологий;
- формировать навыки критического мышления, создания и воплощения идей собственных творческих работ с последующей оценкой правильность выполнения учебной задачи, собственных возможностей ее решения;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;

воспитательные:

- формировать у детей системы знаний о своей родине, сведений о жизни своего народа, его обычаях, традициях, особенностях быта и культуры;
- формировать и повышать готовность и способность к самостоятельности, творческой и ответственной деятельности (образовательной, коммуникативной и т.д.);
- формировать навыки продуктивного сотрудничества со сверстниками в образовательной, учебно-исследовательской и других видах деятельности;
- формировать восприятие компьютера как инструмента творчества, самовыражения и развития.

**Состав обучающихся:** Данная программа составлена для обучающихся 10-17 лет.

Количество детей в группе: 5 человек (по количеству компьютеров в компьютерном классе)

**Срок освоения общеразвивающей программы** - 3 года.

**Режим занятий:** занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 учебных часа. Продолжительность одного занятия для учащихся составляет один академический час - 45 минут.

**Форма организации процесса обучения:**

Стартовый уровень: очное, групповые, индивидуальные.

Базовый уровень: очное, групповые, индивидуальные.

Продвинутый уровень: очное, групповые, индивидуальные.

При необходимости используются дистанционные формы обучения на странице «ВК» <https://vk.com/public129541446>

Программа включает разные **виды занятий**.

Стартовый уровень: учебное занятие, практические занятия, индивидуальная работа.

Базовый уровень: учебное занятие, практические занятия, индивидуальная работа, лабораторные занятия, защита проектов.

Продвинутый уровень: учебное занятие, практические занятия, индивидуальная работа, лабораторные занятия, защита проектов.

В дистанционном режиме: видео уроки, творческие задания.

**Краткое содержание:** Содержание программы построено таким образом, что учащиеся знакомятся с основными компьютерными программами, а так же программами графической векторной и растровой графики для возможности их дальнейшего широкого использования в области компьютерной графики, моделирования, дизайна.

В процессе обучения дети развивают свое пространственное мышление, формируют исследовательские умения и умения принимать оптимальные

решения, что в дальнейшем может способствовать профессиональному самоопределению.

**Ожидаемый результат:**

**Стартовый уровень (1-й год обучения).**

*К концу учебного года обучающиеся должны будут иметь следующие:*

**Предметные результаты:**

- иметь сформированные навыки работы на компьютере;
- владеть необходимой терминологией;
- владеть основными приемами работы в программе Gravit Designer (создание, редактирование объектов, работа с эффектами и т.д.);
- создавать творческие работы различной сложности с использованием компьютерных технологий с последующим их участием в конкурсах различного уровня;

**Метапредметные результаты:**

- понимать и реализовывать задачи, поставленные педагогом;
- формулировать проблемы: самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формулировать полно и точно свои мысли в соответствии с задачей и способами коммуникации;
- планировать, корректировать, оценивать свои действия;
- планировать и осуществлять деятельность, направленную на решение задач творческого характера.

**Личностные:**

- готовность и способность учащихся к саморазвитию и самообразованию;
- способность адекватно оценивать себя реальным достижениям;
- коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками в образовательной, творческой и других видах деятельности.

**Базовый уровень (2-й год обучения).**

*К концу учебного года обучающиеся должны будут иметь следующие:*

**Предметные результаты:**

- знать историю дизайна;
- иметь устойчивые знания об основах композиции, теории цвета, формообразования и перспективы;
- владеть основными приемами работы в программе Synfig Studio (интерфейс, основные инструменты, работа со звуком и текстом и т.д.) ;
- иметь навыки выступления на публике, презентации собственных работ и проектов;
  - выполнять творческие работы различного уровня сложности и представлять их на конкурсах и выставках.

**Метапредметные результаты:**

- умение находить различные способы решения задач творческого и поискового характера с применением информационных технологий;

- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- умение формулировать собственное мнение и позицию.

#### **Личностные результаты:**

- способность и готовность к труду, самостоятельность, активность, ответственность;
- умение продуктивно сотрудничать со сверстниками в обучении и для создания работ различного уровня сложности;
- умение использовать компьютер как средство выражения собственного творчества и развития.

#### **Продвинутый уровень (3-ий год обучения).**

*К концу учебного года обучающиеся должны будут иметь следующие:*

#### **Предметные результаты.**

Обучающиеся владеют следующими навыками и знаниями:

- знают основы конструирования;
- умеют применять на практике знания об основах композиции, теории цвета, формообразования и перспективы;
- имеют навыки выступления на публике, презентации собственных работ и проектов;
- выполняют творческие работы и проекты различного уровня сложности и представлять их на конкурсах и выставках.

#### **Метапредметные результаты:**

- умеют находить различные способы решения задач творческого и поискового характера с применением информационных технологий;
- умеют оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- умеют формулировать собственное мнение и позицию.

#### **Личностные результаты:**

- способны и готовы к труду, самостоятельность, активность, ответственность;
- умеют продуктивно сотрудничать со сверстниками в обучении и для создания работ различного уровня сложности;
- умеют использовать компьютер как средство выражения собственного творчества и развития,
- развит интерес к изучению истории, культуры и традиций своего народа.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 74622892844150726796523337175507594912532816898

Владелец Аникиева Татьяна Викторовна

Действителен с 04.07.2025 по 04.07.2026