


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 начальными знаниями 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 правильности 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)**

№ п/п	Наименование тем	Количество часов			Формы контроля/ 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)**

№ п/п	Наименование тем	Количество часов			Формы контроля/ 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)**

№ п/п	Наименование тем	Количество часов			Формы контроля/ 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	Неделя в первом полугодии	18	18	18
6	Неделя 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 19.05.25-31.05.25	16.12.24-28.12.24 19.05.25-31.05.25	16.12.24-28.12.24 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 используются 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 CoreIDRAW 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 отрыть 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) Стилль 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>			
Итого:	0-10 баллов	11-16	16-20

Критерии оценки творческих работ

Показатель	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
<i>Частота участия в выставках и конкурсах различного уровня</i>	<i>Участие 0-30% процентов 0-5 баллов</i>	<i>30-50% 5-8</i>	<i>50-100% всех выставках 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>
Итого:	0-25 баллов	25-40	40-50

Метапредметные результаты

Показатели (планируемые результаты)	Виды контроля/аттестации	Диагностический инструментарий (формы, методы, диагностики)	Степень выраженности качества	Баллы
Способность к сотрудничеству	Педагогическое наблюдение, 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 формулировать цель, задачи	Педагогическое наблюдение		- Способен сам формулировать цель, предлагает варианты;	3
			- Формулирует цель при помощи педагога;	2
			- Формулирует цель при значительной помощи педагога	1
Умение планировать свою деятельность	Педагогическое 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 свою деятельность и деятельность других	Педагогическое 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 - 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: педагог дополнительного образования Фамилия, имя, отчество
--	--

г. Полевской,
учебный год

Приложение №2

Учебный (тематический) план

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

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 правильности 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.

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