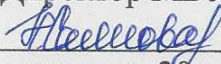


УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ АБИНСКИЙ РАЙОН

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ АБИНСКИЙ РАЙОН

Принята на заседании  
педагогического совета  
от 31 марта 2025 г.  
протокол № 3

Утверждаю  
Директор МБУ ДО СЮТ  
 Н. А. Саянова  
приказ от 30 апреля 2025 г. № 129



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И ДИЗАЙН»

Уровень программы: базовый  
Срок реализации программы: 1 год, 72 часа.  
Возрастная категория: 10-16 лет  
Состав группы: до 20 человек  
Форма обучения очная  
Вид программы: модифицированная  
Программа реализуется: на бюджетной основе  
ID-номер Программы в Навигаторе: 65474

Автор-составитель  
Филатова М.И.  
педагог дополнительного  
образования

Ахтырский, 2025 г.

## Паспорт ДООП «Компьютерная графика и дизайн»

Наименование муниципалитета	Абинский район
Наименование организации	МБУ ДО СЮТ
ID-номер программы в АИС «Навигатор»	65474
Полное наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика и дизайн»
Механизм финансирования (ПФДО, муниципальное задание, вне бюджет)	на бюджетной основе
ФИО авторов составителей	Филатова Мария Ивановна
Краткое описание программы	Данная программа имеет выраженную техническую направленность, личностно-ориентированная, личностно-значимая
Форма обучения	очная
Уровень содержания	базовый
Продолжительность освоения (объем)	1 год, 72 часов
Возрастная категория	10 – 16 лет
Цель программы	создание условий для формирования информационной культуры, развития творческих и интеллектуальных способностей обучающихся средствами компьютерной графики и получения предпрофессиональных знаний, умений и навыков.
Задачи программы	<p><b>Предметные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• дать обучающимся знания основ компьютерной графики на примере работы с программами Gimp, Inkscape;</li> <li>• дать базовые знания о персональном компьютере, сформировать навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы;</li> </ul>

- обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
  - рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
  - обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции;
  - закрепить знания по цветоведению и колористке, используя возможности работы с цветом средствами графических редакторов;
  - освоение навыков и приемов работы с графическим планшетом;
  - рассмотреть возможности анимирования изображений с целью подготовки к курсу компьютерной анимации.
- Метапредметные:**
- развивать наглядно-образное, образное и пространственное мышления
  - при работе с бесплатным редактором изображений с открытым исходным кодом GIMP и Inkscape;
  - развивать умение применять в художественно-творческой деятельности основы графической грамоты;
  - развивать умение осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных проектов;

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• развивать умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;</li> <li>• развить мотивацию личности к познанию;</li> <li>• развивать воображение, фантазию, память при выполнении самостоятельных работ творческого характера.</li> </ul> <p><b>Личностные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• воспитывать нравственные качества личности и культуру поведения в обществе;</li> <li>• формировать навыки общения друг с другом и умение организованно заниматься в коллективе;</li> <li>• воспитывать бережное отношение к оборудованию и технике.</li> </ul>
Ожидаемые результаты	<p><b>Предметные результаты:</b> В конце изучения программы является формирование следующих знаний:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• имеют базовые знания о персональном компьютере, сформированы навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы;</li> <li>• знают основы компьютерной графики на примере работы с программами Gimp, Inkscape;</li> <li>• обучены возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов</li> </ul>

графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;

- имеют представление о возможностях создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции;
- освоены навыки и приемы работы с графическим планшетом;
- имеют представление о возможности анимирования изображений в графическом редакторе.

**Метапредметные результаты:**

- развито умение осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных проектов;
- развиты наглядно-образное, образное и пространственное мышление;
- развито умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- развито воображение, фантазия, память при выполнении самостоятельных работ творческого характера.

**Личностные результаты:**

Сформировано ответственное отношение к обучению;  
Развита мотивация личности к познанию;

	<p>Сформированы навыки общения друг с другом и умение организованно заниматься в коллективе</p>
<p>Особые условия</p>	<p>В программе предусмотрено использование сетевой и комбинированной формы реализации. Также в программе предусмотрена разноуровневая технология организации обучения. Форма обучения групповая с ярко выраженным индивидуальным подходом.</p> <p>В программе предусмотрено участие детей с особыми образовательными потребностями: детей-инвалидов и детей с особыми образовательными потребностями: детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья; талантливых (одаренных, мотивированных) детей; детей, находящихся в трудной жизненной ситуации.</p> <p>В программе предусмотрена возможность занятий по индивидуальной образовательной траектории (по индивидуальному учебному плану).</p>
<p>Возможность реализации в сетевой форме</p>	<p>В программе предусмотрено использование сетевой и комбинированной формы реализации.</p>
<p>Возможность реализации в электронном формате с применением дистанционных технологий</p>	<p>При необходимости возможна реализация в электронном формате с применением дистанционных технологий.</p>
<p>Материально-техническая база</p>	<p>Для успешной реализации программы необходимо:</p> <p><b>1. Материально-техническое обеспечение:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Кабинет для занятий</li> <li>- Мебель (столы, стулья, шкафы, полки)</li> <li>- Удлинитель</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>- Мультимедийные средства (компьютер, проектор, экран)</li><li><b>2. Методическое обеспечение:</b></li><li>- разработки и конспекты занятий</li><li>- оценочные материалы</li><li>- тестовые методы</li><li>- памятки и инструкции для обучающихся</li><li>- банк интерактивных игр и упражнений</li><li>- раздаточный материал (рекомендации, схемы изделий)</li><li>- специальная литература.</li></ul>
--	---

## РАЗДЕЛ 1

### «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБРАЗОВАНИЯ: ОБЪЕМ, СОДЕРЖАНИЕ, ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ»

#### 1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика и дизайн» имеет техническую направленность. Она предназначена для работы с детьми младшего и среднего школьного возраста.

Программа реализуется в рамках деятельности МБУ ДО СЮТ. Программа составлена на основе программы В.Т. Тозик, Л.М. Корпан «Компьютерная графика и дизайн» в соответствии с нормами, установленными следующей законодательной базой:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;

- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» нацпроекта «Образование»;

- Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);

- Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года», определяющего одной из национальных целей развития Российской Федерации предоставление возможности для самореализации и развития талантов;

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (зарегистрировано в Минюсте России 17 декабря 2021 г. N 66403);

- Приказ Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 5 августа 2020 года № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;

- Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации, Министерства просвещения Российской Федерации от 22.02.2023 № 197/129 «О внесении изменения в пункт 4 Порядка организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных

программ, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 5 августа 2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ» (Зарегистрирован 31.03.2023 № 72827);

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020г. № 28 «Об утверждении Санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Постановление Главного санитарного врача от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (гл. VI);

- Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий, письмо Минпросвещения России от 7 мая 2020 г. № ВБ-976/04.

в соответствии с:

- письмом Министерства образования и науки России от 18.11.2015г №09-3242 «О направлении информации» (Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы);

- письмом Министерства образования и науки Краснодарского края «О рекомендациях по составлению рабочих программ, учебных предметов, курсов и календарно-тематического планирования» от 17.07.2015г № 47-10474/15-14;

- Методическими рекомендациями по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий от 20 марта 2020г. Министерство просвещения РФ;

- «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ» Министерства образования, науки и молодежной политики Краснодарского края (РМЦ ДОД КК г. Краснодар 2024 год);

- Уставом МБУ ДО Станция юных техников (далее – МБУ ДО СЮТ), локальными актами учреждения.

**Актуальность данной программы** состоит в том, что программа направлена на социально-экономическое развитие муниципального образования. В программе предусмотрено использование дистанционных и комбинированных форм взаимодействия в образовательном процессе, заключается в необходимости знаний подобного свойства для человека

современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий. Обучающиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственных эмблем, плакатов, анимированных рисунков. Кроме того, они познают изнутри труд художника – графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

### **Новизна программы**

Новизна программы «Компьютерная графика и дизайн» состоит в более углубленном изучении и раскрытии особенно важных элементов информационных устройств. Формирование у обучающихся умения владеть такими устройствами, как средством решения практических задач, связанных с проблемами, возникающими с этими устройствами и их правильной эксплуатации, подготовив учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества. Нестандартные подходы к организации изобразительной деятельности ошеломляют и очаровывают детей, вызывая рвение обучаться таким занимательным делом. В современном мире компьютер стал настолько значимой вещью, что без него мы как без рук в любой профессиональной сфере. Дети в первую очередь берут пример от взрослых людей, которые их окружают. Поэтому данный курс покажет возможности творить без особых усилий и развивать свою творческую натуру даже в домашних условиях. Дети учатся у нас, а мы у них, обмен знаниями и умениями в будущем мире приведет человека к невероятным открытиям. В каждом человеке есть творческая личность и маленький гений, а как преподаватели мы им помогаем их найти в себе и раскрыть этот талант, и все их возможности.

**Педагогическая целесообразность** разъясняется тем, что рассчитана для дополнительного образования обучающегося на принципах доступности и результативности. Используются действующие способы преподавания и разнообразные формы (занятия, конкурсы, соревнования, презентации).

### **Отличительные особенности программы**

Отличительные особенности данной программы от уже существующих в том, что она дает понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации. Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

**Практическая значимость программы.** В настоящий момент в России развиваются нанотехнологии, механика, электроника и программирование, потенциал использования компьютерной графики в разных сферах экономики стремительно растёт. Это создаёт необходимость новых профессий. Определяющая воспитательная роль в развитии ребенка обуславливается потребностью подростка активно участвовать в жизни общества, в утверждении себя как социально выраженной личности.

Данная педагогическая деятельность как вспомогательная, которая несет в себе большой потенциал для решения проблемы профессионального самоопределения детей и подростков, учит планированию и организации

работы, нацеливает на осознанный выбор в техническом творчестве, развивает желание приносить пользу себе и стране.

Благодаря этому воспитывается новое молодое общество, принося значительный вклад для социально-экономического развития Абинского района и Краснодарского края в целом.

**Адресат программы** – освоение программы рассчитано для детей среднего, школьного возраста 10 – 16 лет, имеющие базовую подготовку в рамках школьной программы технология. В объединение принимаются все желающие без специального отбора. Общее количество в группе 10 - 20 человек. В программе предусмотрено участие детей с особыми образовательными потребностями, для которых предусмотрена возможность занятий по индивидуальной образовательной траектории.

**Объем программы** – программа рассчитана на 1 год обучения, 72 часа.

**Режим занятий** - рассчитан с учетом проведения в неделю 2-х занятий каждое продолжительностью по 1 академическому часу, либо одного занятия продолжительностью 2 академических часа, с перерывами по 15 минут, через каждые 45 минут занятия, общей недельной нагрузкой в 2 часа и годовой нагрузкой в 72 часа.

**Уровень сложности программы** – стартовый, ознакомительный.

**Формы и методы обучения**

**Формы обучения** – очная (групповая).

**Методы обучения** словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский, проблемный; игровой, дискуссионный, проектно - конструкторский и др.

**Методы воспитания** - убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация и др.

**Тип занятия** - комбинированный, теоретический, практический, диагностический, а так же возможны и иные формы, способствующие повышению эффективности обучения при освоении программы в различных условиях.

**Особенности организации образовательного процесса.** В программе предусмотрено использование сетевой и комбинированной формы реализации. Также в программе предусмотрена разноуровневая технология организации обучения. Форма обучения групповая с ярко выраженным индивидуальным подходом.

В программе предусмотрено участие детей с особыми образовательными потребностями: детей-инвалидов и детей с особыми образовательными потребностями: детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья; талантливых (одаренных, мотивированных) детей; детей, находящихся в трудной жизненной ситуации.

В программе предусмотрена возможность занятий по индивидуальной образовательной траектории (по индивидуальному учебному плану).

## 1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

**Цель программы:** создание условий для формирования информационной культуры, развития творческих и интеллектуальных способностей обучающихся средствами компьютерной графики и получения предпрофессиональных знаний, умений и навыков.

**Задачи:**

**Предметные:**

- дать обучающимся знания основ компьютерной графики на примере работы с программами Gimp, Inkscape;
- дать базовые знания о персональном компьютере, сформировать навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы;
- обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
- обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции;
- закрепить знания по цветоведению и колористке, используя возможности работы с цветом средствами графических редакторов;
- освоение навыков и приемов работы с графическим планшетом;
- рассмотреть возможности анимирования изображений с целью подготовки к курсу компьютерной анимации.

**Метапредметные:**

- развивать наглядно-образное, образное и пространственное мышления
- при работе с бесплатным редактором изображений с открытым исходным кодом GIMP и Inkscape;
- развивать умение применять в художественно-творческой деятельности основы графической грамоты;
- развивать умение осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных проектов;
- развивать умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- развить мотивацию личности к познанию;
- развивать воображение, фантазию, память при выполнении самостоятельных работ творческого характера.

**Личностные:**

- воспитывать нравственные качества личности и культуру поведения в обществе;

- формировать навыки общения друг с другом и умение организованно заниматься в коллективе;

- воспитывать бережное отношение к оборудованию и технике.

Для достижения поставленных целей предусматривается отбор основных **форм и методов** совместной деятельности педагога, обучающихся, родителей. В связи с этим особое место в программе занимают следующие формы работы: индивидуальная, коллективная, творческие задания, лекционные занятия, выставка творческих работ.

Основные методы обучения:

- метод проектов (позволяет развить исследовательские и творческие способности обучающегося);

- монологический, диалогический, показательный;

- преподавания: объяснительный, информационно-сообщающий, иллюстративный;

- учения: частично-поисковый, исполнительский;

- воспитания: убеждения, упражнения, личный пример;

При реализации программы создаются максимально комфортные условия, способствующие творческой самореализации личности: доброжелательная атмосфера на занятиях, применение индивидуальных, групповых форм обучения, обсуждение творческого воображения обучающихся в практической и творческой деятельности.

В проведении занятий используются формы коллективного творчества и индивидуальный подход к каждому ребенку. Теоретическая часть дается в форме бесед с просмотром иллюстративного материала и подкрепляется практическим усвоением темы.

С целью проверки усвоения терминов, понятий и в качестве психологической разгрузки применяют игры, специально составленные кроссворды и тесты, загадки. Программный материал построен так, чтобы поддерживался постоянный интерес к занятиям у всех детей.

Основной формой является занятие. Отчет о работе проходит в форме открытых занятий, конкурсов, мастер-классов. Способы определения результативности – тестирование, творческие задания и результаты конкурсов. В зависимости от конкретных условий, возрастных особенностей, интересов обучающихся педагог может вносить в программу изменения: сокращать количество часов по одной теме, увеличивать по другой, вносит новые темы.

### 1.3 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Занятия в объединении в значительной степени способствуют развитию индивидуальных способностей обучающихся, вызывают у них стремление овладевать знаниями и умениями сверх обязательных программ.

**Предметные результаты:**

В конце изучения программы является формирование следующих знаний:

- имеют базовые знания о персональном компьютере, сформированы навыки свободного ориентирования в графической среде операционной

системы;

- знают основы компьютерной графики на примере работы с программами Gimp, Inkscape;
- обучены возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- имеют представление о возможностях создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции;
- освоены навыки и приемы работы с графическим планшетом;
- имеют представление о возможности анимирования изображений в графическом редакторе.

#### **Метапредметные результаты:**

- развито умение осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных проектов;
- развиты наглядно-образное, образное и пространственное мышление;
- развито умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- развито воображение, фантазия, память при выполнении самостоятельных работ творческого характера.

#### **Личностные результаты:**

- Сформировано ответственное отношение к обучению;
- Развита мотивация личности к познанию;
- Сформированы навыки общения друг с другом и умение организованно заниматься в коллективе

## **1.4 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **Учебно-тематический план**

№ п/п	Название блока, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
<b>Модуль 1</b>					
<b>1.</b>	<b>Растровая графика. Растровые графические редакторы</b>	<b>35</b>	<b>10</b>	<b>25</b>	
1.1	ТБ. Вводное занятие. Вводная беседа: «Основы дизайна».	1	1	0	Опрос, беседа

1.2	Растровая и векторная графика. Примеры графических редакторов.	1	1	0	Устный опрос
1.3	Форматы графических файлов. Сохранение изображения.	1	0	1	Устный опрос, наблюдение
1.4	Знакомство с особенностями работы в растровом графическом редакторе Gimp	1	1	0	Устный опрос, наблюдение
1.5	Основные инструменты рисования.	7	2	5	Общая дискуссия, групповая работа, наблюдение
1.6	Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.	5	2	3	Наблюдение, практическая работа.
1.7	Работа со слоями и фигурами.	2	0	2	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
1.8	Преобразование объектов.	2	0	2	Групповая работа наблюдение, практическая работа.
1.9	Возможности коррекции изображения.	1	0	1	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
1.10	Творческое задание. Построение интерьера.	1	0	1	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
1.11	Дополнительный интерфейс пользователя.	1	0	1	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
1.12	Инструменты клонирования.	1	0	1	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

1.13	Работа с текстом.	1	0	1	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
1.14	Создание объектов и фигур.	1	0	1	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
1.15	Возможности создания анимации.	2	0	2	Групповая работа наблюдение, практическая работа.
1.16	Использование маски.	4	2	2	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
1.17	Итоговое творческое занятие.	3	1	2	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
	<b>Всего</b>	<b>35</b>	<b>10</b>	<b>25</b>	
<b>Модуль 2</b>					
<b>2.</b>	<b>Векторная графика. Векторные графические редакторы</b>	<b>37</b>	<b>10</b>	<b>27</b>	
2.1	Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов	2	2	0	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
2.2	Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Инструменты программы Inkscape	8	2	6	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
2.3	Работы с объектами и изображениями	10	2	8	Групповая работа наблюдение, практическая работа.
2.4	Свободное рисование «кривыми» в программе Inkscape. Применение автофигур.	5	1	4	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
2.5	Работа с текстом в программе Inkscape	5	1	4	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

					работа. Самостоятельная работа.
2.6	Масштабирование, соединение векторных и растровых рисунков.	5	1	4	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
2.7	Итоговое творческое занятие.	2	1	1	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
	<b>Всего:</b>	<b>37</b>	<b>10</b>	<b>27</b>	
	<b>Итого по программе:</b>	<b>72</b>	<b>20</b>	<b>52</b>	

## 1.5 СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА

### Содержание программы

**Раздел 1. Растровая графика. Растровые графические редакторы. –35 часов.**

#### **1.1 ТБ. Вводное занятие. Вводная беседа: «Основы дизайна».**

*Теория:* Инструктаж по технике безопасности. Правильное обращение с техникой (с компьютером, графическим планшетом), правила поведения в компьютерном классе. Беседа «Основы дизайна».

**Оборудование:** ПК, графический планшет.

Форма контроля: опрос, беседа

#### **1.2 Растровая и векторная графика. Примеры графических редакторов.**

*Теория:* Разъяснение различных характеристик растровой и векторной графики. Знакомство с перечнем графических редакторов различной направленности и характеристик.

**Оборудование:** ПК.

Форма контроля: опрос, беседа

#### **1.3 Форматы графических файлов. Сохранение изображения.**

*Теория:* Знакомство с разнообразием форматов файлов.

*Практика:* Изучение стандартных алгоритмов сохранения изображений.

**Оборудование:** ПК.

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение

#### **1.4 Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Gimp.**

*Теория:* Знакомство с интерфейсом. Изучение горизонтального меню, панели настроек, плавающего меню. Создание нового документа. Сохранение и закрытие документа.

*Практика:* Форматы графических файлов. Средства управления панелью инструментов. Организация и присоединение палитр.

**Оборудование:** ПК.

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение

#### **1.5 Основные инструменты рисования.**

*Теория:* Знакомство с основными инструментами рисования – кистью и ластиком. Знакомство с инструментами заливки. Изменение установок инструмента, фактурная заливка.

*Практика:* Создание пробного рисунка. Настройки инструментов: форма, толщина, прозрачность. Цвет на практике. Цветовые режимы Gimp. Выбор и редактирование, цвета. Закрепление навыков работы кистью. Режимы смешивания. Выполнение творческого задания по пройденным инструментам. Создание рисунка с использованием объектов разной фактуры. Инструмент «Палец». Выполнение тематического рисунка с использованием эффекта размытия пикселей.

**Оборудование:** ПК, графический планшет.

Форма контроля: Общая дискуссия, групповая работа, наблюдение

### **1.6 Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.**

*Теория:* Знакомство с инструментом выделения «Лассо». Панель опций инструмента.

*Практика:* Практическое использование инструментов: выделения, выравнивания. Выполнение творческого задания по пройденным инструментам. Композиция из фрагментов изображения. Продолжение работы. Изменение положения и цвета отдельных фигур.

**Оборудование:** ПК, графический планшет.

Форма контроля: Наблюдение, практическая работа.

### **1.7 Работа со слоями и фигурами.**

*Теория:* Знакомство с понятием «слои». Меню и палитра «Слои». Создание нового слоя, перемещение, выделение и сливание слоев. Инструмент «Область» для создания фигур, Функция растушевки. Применение инструмента «Градиент» к областям слоя.

*Практика:* Практическая работа со слоями. Редактирование содержимого слоя. Изменение положения слоев в пространстве, относительно друг друга и переднего плана. Понятие «Группировки». Создание групп слоев, возможности работы с группой. Опции инструмента «Волшебная палочка». Творческие тематические задания. Использование инструментов «выделение» и «перемещение».

**Оборудование:** ПК, графический планшет.

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

### **1.8 Преобразование объектов.**

*Теория:* Основные функции трансформирования объектов. Масштабирование объектов. Использование инструмента "свободное трансформирование".

*Практика:* Отображение, вращение, смещение, искажение и сдвиг объектов. Изменение перспективы. Создание нескольких трансформаций.

**Оборудование:** ПК.

Форма контроля: Групповая работа наблюдение, практическая работа.

### **1.9 Возможности коррекции изображения.**

*Теория:* Выравнивание цвета и тона через «Уровни», «Автоуровни». Цветокоррекция. Изменение яркости, контрастности, применение пастеризации, фотофильтра.

*Практика:* Применение теоретических знаний при выполнении творческой тематической работы.

**Оборудование:** ПК.

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

### **1.10 Творческое задание. Построение интерьера.**

*Теория:* Объяснение творческого задания.

*Практика:* Изучение перспективы. Создание эскизов. Сбор материалов. Их обработка. Выполнение перспективного построения будущего интерьера. Составление композиции, размещение мебели и аксессуаров.

**Оборудование:** ПК, графический планшет.

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

### **1.11 Дополнительный интерфейс пользователя.**

*Теория:* Художественные фильтры.

*Практика:* Фильтры искажения и пластики. Создание размытия и резкости на изображении. Применение эффектов освещения.

**Оборудование:** ПК.

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

### **1.12 Инструменты клонирования.**

*Теория:* Возможности инструмента «Штамп».

*Практика:* Использование инструмента «Заплата». Создание тематического коллажа с использованием изученных опций программы.

**Оборудование:** ПК, графический планшет.

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

### **1.13 Работа с текстом.**

*Теория:* Основные характеристики инструмента "текст". Палитра шрифтов. Изменение размера и цвета, искажение шрифта.

*Практика:* Обтекание текстом графического объекта. Заполнение шрифта изображением через выделение и «маску текста». Самостоятельная работа – тематическая открытка.

**Оборудование:** ПК, графический планшет.

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

### **1.14 Создание объектов и фигур.**

*Теория:* Режимы «контуры», «слой фигуры» «заливка пикселей».

*Практика:* Применение стиля слоя к фигуре. Создание своей пользовательской формы.

**Оборудование:** ПК, графический планшет.

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

### **1.15 Возможности создания анимации.**

*Теория:* Особенности передачи движения в программе. Окно анимирования изображений.

*Практика:* Создание кадровой ленты. Решение простого анимированного изображения. Создание тематических анимированных изображений.

**Оборудование:** ПК, графический планшет.

Форма контроля: Групповая работа наблюдение, практическая работа.

### **1.16 Использование маски.**

*Теория:* Наложение маски на изображение. Возможности работы с маской.

*Практика:* Практическая работа с маской. Применение маски к текстовому слою. Создание «исчезающего текста».

**Оборудование:** ПК, графический планшет.

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

### **1.17 Итоговое творческое занятие.**

*Теория:* Повторение пройденного материала.

*Практика:* Создание тематического творческого проекта. Презентация готового продукта.

**Оборудование:** ПК, графический планшет.

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

## **Раздел 2. Векторная графика. Векторный графический редактор Inkscape – 37 часов.**

### **2.1 Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов.**

*Теория:* Основные понятия компьютерной графики. Сравнение растровой и векторной графики. Достоинства и недостатки. Особенности векторных программ. Описание цветовых оттенков на экране монитора и на принтере. Цветовая модель RGB. Цветовая модель CMYK и HSB. Векторные форматы.

*Практика:* Преобразование файлов из одного формата в другой. Преобразование файлов из одного формата в другой. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ. Методы сжатия данных.

**Оборудование:** ПК, графический планшет.

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

### **2.2 Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Инструменты программы Inkscape.**

*Теория:* Введение в программу Inkscape. Атрибуты окна Inkscape. Рабочее окно программы Inkscape. Инструменты программы: "Карандаш" "Каллиграфическое перо", "Распылитель", "Ластик", "Градиентная заливка", "Пипетка», «Соединительные линии».

*Практика:* Создание тематических работ с использованием изученных инструментов.

**Оборудование:** ПК, графический планшет

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

### **2.3. Работы с объектами и изображениями**

*Теория:* Введение в программу Inkscape. Атрибуты окна Inkscape. Рабочее окно программы Inkscape. Основы работы с объектами. Выделение объектов. Операции над объектами. Изменение масштаба просмотра при прорисовке

мелких деталей. Особенности создания иллюстраций на компьютере. Закраска объекта. Однородная, градиентная, узорчатая и текстурная заливки. Инструменты для точного рисования и расположения объектов относительно друг друга. Режимы вывода объектов на экран: каркасный, нормальный, улучшенный.

*Практика:* Особенности рисования кривых. Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории. Методы упорядочения и объединения объектов. Изменение порядка расположения объектов. Выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга. Методы объединения объектов. Метод выдавливания для получения объемных изображений. Перспективные и изометрические изображения. Закраска, вращение, подсветка объемных изображений. Создание технических рисунков. Создание выпуклых и вогнутых объектов. Получение художественных эффектов. Выполнение творческой работы.

**Оборудование:** ПК, графический планшет

Форма контроля: Групповая работа наблюдение, практическая работа.

#### **2.4. Свободное рисование «кривыми» в программе Inkscape.**

##### **Применение автофигур.**

*Теория:* Изучение особенностей рисования «кривыми» в программе. Применение автофигур.

*Практика:* Выполнение творческой тематической работы.

**Оборудование:** ПК, графический планшет

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

#### **2.5. Работа с текстом в программе Inkscape**

*Теория:* Работа с текстом. Особенности простого и фигурного текста. Оформление текста. Размещение текста вдоль траектории. Создание рельефного текста. Масштабирование, поворот и перемещение отдельных букв текста. Изменение формы символов текста. Импорт и экспорт изображений. Сохранение и загрузка изображений в Inkscape.

*Практика:* Выполнение творческой работы с текстовыми эффектами.

**Оборудование:** ПК, графический планшет

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

#### **2.6. Масштабирование, соединение векторных и растровых рисунков.**

*Теория:* Векторизация при помощи параметров вкладок «Режим» и «Параметры»

*Практика:* Выполнение практической работы с использованием полученных знаний.

**Оборудование:** ПК, графический планшет

Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

#### **2.7. Итоговое творческое занятие.**

*Теория:* Повторение пройденного материала.

*Практика:* Создание тематического творческого проекта. Презентация готового продукта.

**Оборудование:** ПК, графический планшет. Форма контроля: Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

**РАЗДЕЛ 2**  
**«КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ,**  
**ВКЛЮЧАЮЩИХ ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ»**

**2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ - УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**

Дата проведения планируемая	Дата проведения фактическая	№ п./п.	Наименование темы	Количество часов		
				всего	теория	Практика
		1	ТБ. Вводное занятие. Вводная беседа: «Основы дизайна».	1	1	0
		2	Растровая и векторная графика. Примеры графических редакторов.	1	1	0
		3	Форматы графических файлов. Сохранение изображения.	1	0	1
		4	Знакомство с особенностями работы в растровом графическом редакторе Gimp	1	1	0
		5	Основные инструменты рисования.	1	1	0
		6	Основные инструменты рисования.	1	1	0
		7	Основные инструменты рисования.	1	0	1
		8	Основные инструменты рисования.	1	0	1
		9	Основные инструменты рисования.	1	0	1
		10	Основные инструменты рисования.	1	0	1
		11	Основные инструменты рисования.	1	0	1
		12	Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.	1	1	0
		13	Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.	1	1	0
		14	Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.	1	0	1
		15	Знакомство с инструментом градиентной заливки.	1	0	1

			Установки. Инструменты выделения.			
		16	Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.	1	0	1
		17	Работа со слоями и фигурами.	1	0	1
		18	Работа со слоями и фигурами.	1	0	1
		19	Преобразование объектов.	1	0	1
		20	Преобразование объектов.	1	0	1
		21	Возможности коррекции изображения.	1	0	1
		22	Творческое задание. Построение интерьера.	1	0	1
		23	Дополнительный интерфейс пользователя.	1	0	1
		24	Инструменты клонирования.	1	0	1
		25	Работа с текстом.	1	0	1
		26	Создание объектов и фигур.	1	0	1
		27	Возможности создания анимации.	1	0	1
		28	Возможности создания анимации.	1	0	1
		29	Использование маски.	1	1	0
		30	Использование маски.	1	1	0
		31	Использование маски.	1	0	1
		32	Использование маски.	1	0	1
		33	Итоговое творческое занятие	1	1	0
		34	Итоговое творческое занятие	1	0	1
		35	Итоговое творческое занятие	1	0	1
		36	Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов	1	1	0
		37	Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов	1	1	0
		38	Знакомство с программой векторной графики Inkscapе. Инструменты программы Inkscapе	1	1	0
		39	Знакомство с программой векторной графики Inkscapе. Инструменты программы Inkscapе	1	1	0
		40	Знакомство с программой векторной графики Inkscapе.	1	0	1

			Инструменты программы Inkscape			
		41	Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Инструменты программы Inkscape	1	0	1
		42	Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Инструменты программы Inkscape	1	0	1
		43	Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Инструменты программы Inkscape	1	0	1
		44	Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Инструменты программы Inkscape	1	0	1
		45	Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Инструменты программы Inkscape	1	0	1
		46	Работы с объектами и изображениями	1	1	0
		47	Работы с объектами и изображениями	1	1	0
		48	Работы с объектами и изображениями	1	0	1
		49	Работы с объектами и изображениями	1	0	1
		50	Работы с объектами и изображениями	1	0	1
		51	Работы с объектами и изображениями	1	0	1
		52	Работы с объектами и изображениями	1	0	1
		53	Работы с объектами и изображениями	1	0	1
		54	Работы с объектами и изображениями	1	0	1
		55	Работы с объектами и изображениями	1	0	1
		56	Свободное рисование	1	1	0

			«кривыми» в программе Inkscape. Применение автофигур.			
		57	Свободное рисование «кривыми» в программе Inkscape. Применение автофигур.	1	0	1
		58	Свободное рисование «кривыми» в программе Inkscape. Применение автофигур.	1	0	1
		59	Свободное рисование «кривыми» в программе Inkscape. Применение автофигур.	1	0	1
		60	Свободное рисование «кривыми» в программе Inkscape. Применение автофигур.	1	0	1
		61	Работа с текстом в программе Inkscape	1	1	0
		62	Работа с текстом в программе Inkscape	1	0	1
		63	Работа с текстом в программе Inkscape	1	0	1
		64	Работа с текстом в программе Inkscape	1	0	1
		65	Работа с текстом в программе Inkscape	1	0	1
		66	Масштабирование, соединение векторных и растровых рисунков.	1	1	0
		67	Масштабирование, соединение векторных и растровых рисунков.	1	0	1
		68	Масштабирование, соединение векторных и растровых рисунков.	1	0	1
		69	Масштабирование, соединение векторных и растровых рисунков.	1	0	1
		70	Масштабирование, соединение векторных и растровых рисунков.	1	0	1
		71	Итоговое творческое занятие.	1	1	0
		72	Итоговое творческое занятие.	1	0	1
Итого часов:				72	20	52

## 2.2 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ

Результативность освоения программы выявляется по трем параметрам:

1). Теоретические знания.

Критериями оценки являются: усвоение теоретического материала, системность теоретических знаний, грамотное использование компьютерных терминов.

Контроль теоретических знаний проводится в течение всего учебного года после изучения основных тем в форме компьютерного тестирования с реализацией вопросов нескольких типов: выбор единственного верного ответа, выбор нескольких вариантов правильных ответов, установление соответствия вариантов, набор правильного ответа вручную. При этом ведется журнал полученных результатов в % содержания за каждый тест. От 55% и выше правильных ответов

— «зачтено», менее 55% правильных ответов

— «не зачтено».

2). Знание технологии.

Критериями оценки являются: усвоение материала, системность знания технологии.

3). Овладение практическими умениями и навыками.

Критериями являются: разнообразие умений и навыков, грамотность (соответствие существующим нормативам и правилам, технологиям) практических действий, свобода владения специальным компьютерным оборудованием и программным обеспечением, качество творческих проектов учащихся: грамотность исполнения, использование творческих элементов.

Для определения результативности освоения программы используются следующие формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: аналитическая справка о реализации программы и ее освоения обучающимися «Самоанализ деятельности педагога дополнительного образования», журнал посещаемости, материал анкетирования и тестирования.

**Формы предъявления образовательных результатов:**

- тестирование;
- контрольные вопросы;
- диагностические задания;
- устный опрос;
- конкурс;
- защита проекта;
- хакатон;
- печатка-куча.

Содержание программы предполагает проведение диагностики (входной, текущей и итоговой).

Цель входной диагностики – выявление уровня сформированности предметных знаний, умений и навыков, универсальных учебных действий, воспитанности.

Цель текущей диагностики – определение эффективности усвоения данной программы.

Цель итоговой диагностики – выявление уровня обученности, усвоения при прохождении курса программы и проведение анализа.

Диагностика по данной программе проводится три раза в год:

- 1 – входная диагностика (сентябрь);
- 2 – промежуточная диагностика (декабрь);
- 3 – итоговая диагностика (май).

<b>Виды контроля</b>	<b>Цель проведения</b>	<b>Формы контроля</b>	<b>Сроки</b>
Вводный	Определение начального уровня знаний, умений и навыков в рисовании	Теоретические беседы, опрос, тестовые задания.	Начало учебного процесса.
Текущий	Определение степени понимания и усвоения учебного материала по темам и готовности к восприятию нового материала. Выявление детей, отстающих и опережающих в обучении.  Творческий потенциал обучающихся.	Педагогическое наблюдение, опрос (устный письменный, графический), практические занятия.  Проведение конкурсов, игр, выставки работ.	В течение учебного года.  В конце каждого блока тем.
Итоговый	Контроль выполнения поставленных задач.	Участие в конкурсах, викторинах, тестирование, итоговая и контрольные работы.	В течение года, май.

**Формы отслеживания образовательных результатов:**

беседа, педагогическое наблюдение, конкурсы, открытые и итоговые занятия, тестирование, выполнение творческих заданий.

**Формы фиксации образовательных результатов:** грамоты, дипломы, конкурсы, пополнение портфолио, отзывы родителей и педагогов.

**Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:** открытые занятия, итоговые отчеты, конкурсы, творческие мастерские, выставки, аналитическая справка, диагностическая карта, портфолио.

## 2.3 ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

### Мониторинг образовательных результатов

**Цель:** непрерывное отслеживание состояния образовательного процесса, выявление уровня развития способностей, личностных качеств обучающихся и их соответствия прогнозируемым результатам программы.

#### *Критериальная база мониторинга образовательных результатов*

Критерии	Показатели	Диагностическое средство	Формы фиксации	Сроки проведения
1. Уровень сформированности и познавательного потенциала в области программы	1. Усвоение ЗУН 2. Качество выполненных практических работ. 3. Интерес к обучению 4. Достижения учащихся	Устный опрос. Тестирование Статистический анализ текущего и итогового освоения ЗУН. Практические и самостоятельные работы. Анализ творческих работ. Выставка. Педагогическое наблюдение Индивидуальный образовательный маршрут	Индивидуальный и групповой лист оценки Портфолио работ, фото и видео материалы Групповые листы наблюдения Портфолио достижений	В течение года
2. Уровень сформированности и	Динамика нравственной направленности	Педагогическое	Индивидуальный и групповой	В течение года

нравственного потенциала личности		наблюдение	лист наблюдения	
Уровень развития творческих способностей учащихся	1. Участие учащихся в мероприятиях и выставках. 2. Наличие продуктов оригинальной, творческой, изобретательской деятельности	Просмотр и анализ портфолио творческих работ Педагогическое наблюдение	Фото и видео архив, портфолио достижений Портфолио работ Индивидуальный и групповой лист оценки	В течение года

### Контрольно-измерительные материалы

Показатели	Степень выраженности качества	Количество баллов
<b>Теоретическая подготовка</b> Владение специальной программной терминологией, понимание типов, возможностей создания и обработки изображений	<b>слабо</b> <b>проявляется</b>	<b>1</b>
	<b>проявляется на среднем уровне</b>	<b>2</b>
	<b>высокий уровень проявления</b>	<b>3</b>
<b>Практическая подготовка ребенка</b> Практические умения и навыки (использование базовых инструментов графических редакторов при работе с изображениями; умение создавать анимационные спецэффекты в растровой	<b>слабо</b> <b>проявляется</b>	<b>1</b>

<p>графике; владение способами преобразования объектов графики)</p>	<p><b>проявляется на среднем уровне</b></p>	<p><b>2</b></p>
<p><b>Творческие навыки</b>  умение создавать свои собственные графические изображения, используя возможности различных графических редакторов.</p>	<p><b>слабо проявляется</b></p> <p><b>проявляется на среднем уровне</b></p> <p><b>высокий уровень проявления</b></p>	<p><b>1</b></p> <p><b>2</b></p> <p><b>3</b></p>
<p><b>Личностные качества</b></p>		
<p>Самостоятельность и самоконтроль</p>	<p><b>слабо проявляется</b></p> <p><b>проявляется на среднем уровне</b></p> <p><b>высокий уровень проявления</b></p>	<p><b>1</b></p> <p><b>2</b></p> <p><b>3</b></p>
<p>Учебно-коммуникативные умения</p>	<p><b>слабо проявляется</b></p> <p><b>проявляется на среднем уровне</b></p>	<p><b>1</b></p> <p><b>2</b></p>

	<b>высокий уровень проявления</b>	<b>3</b>
--	---	----------

- Также используются такие варианты оценочных материалов таких как:
- тесты для определения уровня знаний и освоения учебного материала;
  - проверка результатов сформированности УУД;
  - мониторинг результатов обучения и развития качеств личности;
- Способы проверки результатов освоения программы:
- текущий (наблюдение и изучение способностей ребят в процессе обучения, в ходе выполнения практических заданий);
  - периодический контроль (по темам: «Введение в информатику», «Роль информации в деятельности человека», «Информационные процессы», «Информационные основы процессов управления», «Представление об объектах окружающего мира», «Основы классификации объектов», «Представление о модели объекта», «Основные этапы моделирования», «Практикум по моделированию», «Основы социальной информатики»);
  - итоговый по полугодиям.

**Способы контроля:**

- наблюдение;
- беседа;
- устный опрос;
- комбинированный опрос;
- проверка самостоятельной работы;
- игры;
- защита проектов.

Система оценивания – безотметочная. Используется словесная оценка достижений обучающихся. Формой отслеживания и фиксации образовательных результатов является диагностическая карта обучающегося (приложения).

## **2.4 МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

**Методы обучения:** словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, исследовательский, проблемный, игровой, дискуссионный.

**Формы организации образовательного процесса:** групповая, индивидуальная.

**Формы организации учебного занятия:** беседа, открытое занятие, экскурсия, презентация.

**Педагогические технологии:** технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология игровой деятельности, информационно-коммуникационные технологии.

### **Дидактический материал:**

- таблицы;
- схемы;
- шаблоны;
- фотографии;
- методическая литература;
- раздаточный материал;
- методические разработки.

#### **Алгоритм учебного занятия:**

##### I этап - организационный.

Задача: подготовить детей к работе на занятии.

Содержание этапа: организация начала занятия, создание психологического настроя на учебную деятельность и активизацию внимания.

II этап – подготовительный (подготовка обучающихся к восприятию материала нового содержания).

Задача: мотивация и принятие детьми цели учебно-познавательной деятельности.

Содержание этапа: сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности детей.

III этап - основной. В качестве основного этапа может выступать:

1. Усвоение новых знаний и способов действий.

Задача: восприятие и осмысления нового материала.

Содержание: целесообразно при усвоении новых знаний использовать задания и вопросы, которые активизируют познавательную деятельность детей.

2. Первичная проверка понимания.

Задача: установление правильности и осознанности усвоения нового учебного материала, выявление неравных представлений, их коррекция.

Содержание: применяют пробные практические задания, которые сочетаются с объяснением соответствующих правил или обоснованием.

3. Закрепление знаний и умений.

Задача: закрепить полученные на занятии знания и умения по пройденному материалу.

Содержание: применяются практические задания, выполняемые детьми самостоятельно.

4. Обобщение и систематизация знаний.

Задача: формирование целостной структуры знаний по теме.

Содержание: наиболее распространенными способами работы являются беседа и практические занятия.

##### IV этап - контрольный.

Задача: выявление качества и уровня овладения знаниями, их коррекция.

Содержание: используются тестовые задания, виды устного опроса, вопросы и задания различного уровня сложности (репродуктивного,

творческого).

## 2.5 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Для успешной реализации программы необходимо:

### 3. Кадровое обеспечение:

Руководитель объединения – педагог дополнительного образования.

### 4. Информационное обеспечение:

- сценарии, презентации, необходимые для проведения различных тематических мероприятий.

- информационные интернет-ресурсы.

### 5. Материально-техническое обеспечение:

- Кабинет для занятий

- Мебель (столы, стулья, шкафы, полки)

- Удлинитель

- Мультимедийные средства (компьютер, проектор, экран)

### 6. Методическое обеспечение:

- разработки и конспекты занятий

- оценочные материалы (приложение 1)

- тестовые методы

- памятки и инструкции для обучающихся

- банк интерактивных игр и упражнений

- раздаточный материал (рекомендации, схемы изделий)

- специальная литература.

## 2.6 ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ КОМПОНЕНТ

Сегодня под воспитанием в образовательной организации понимается создание условий для развития личности ребенка, его духовно-нравственного становления и подготовки к жизненному самоопределению.

Общие задачи и принципы воспитания представлены в Федеральном законе от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся», где воспитательная деятельность рассматривается как компонента педагогического процесса в каждом общеобразовательном учреждении и охватывает все составляющие образовательной системы, что направленно на реализацию государственного, общественного и индивидуально-личностного заказа на качественное и доступное образование в современных условиях.

**Цели воспитательной деятельности:** формирование и развитие учащихся системы нравственных, морально-волевых и мировоззренческих установок, способствующей их личностному, гармоничному развитию и социализации в соответствии с принятыми социокультурными правилами и нормами как основы их воспитанности.

Задачи воспитательной деятельности:

- развитие морально-нравственных качеств обучающихся: честности, доброты, совести, ответственности, чувства долга;
- развитие волевых качеств обучающихся: самостоятельности, дисциплинированности, инициативности, принципиальности, самоотверженности, организованности;
- воспитание стремления к самообразованию, саморазвитию, самовоспитанию;
- приобщение детей к экологической и социальной культуре, здоровому образу жизни. Рациональному и гуманному мировоззрению;
- формирование нравственного отношения в духе демократии к человеку, труду и природе;
- воспитание обучающихся в духе демократии, личностного достоинства, уважения прав человека, гражданственности и патриотизма.

Приоритетные направления в организации воспитательной работы: гражданско-патриотическое, духовно-нравственное, художественно-эстетическое, спортивно-оздоровительное, трудовое и профориентационное, здоровьесберегающее, социокультурное, экологическое, воспитание семейных ценностей и т.д.

### **План-график воспитательной работы в техническом объединении «Компьютерная графика и дизайн»**

<b>дата</b>		<b>тема</b>
сентябрь		Игра-приветствие
		Беседа: «Техника безопасности при работе в Компьютерном классе»
октябрь		Беседа: «Как вести себя на занятиях в объединении»
		Беседа: «Бережное отношение к имуществу СЮТ»
ноябрь		Беседа: «Правила перехода улиц и дорог»
		Беседа: «Поддержание чистоты и порядка в объединении»
декабрь		Беседа: «Главные правила вежливости в общении»
		Беседа: «Подарок–символ уважения».
январь		«Золотые руки»-почему так говорят.
		Беседа: «Чаще улыбайся, если хочешь нравиться людям».
		Беседа: «Что такое справедливость».
февраль		Беседа-викторина «История Олимпийских игр»
		Беседа: «История авиации, флота ,бронетанковой техники».
		Беседа: «Закаляйся, если, хочешь быть здоров».
март		Беседа: «Масленица–древний славянский праздник»
		Беседа: «Урок вежливости»
апрель		Игровая минутка «1 апреля - день смеха»

		Беседа-викторина «Шагает эра программирования вперед»
май		Беседа: «Патриотизм и любовь к Родине».
		Беседа-размышление: «Мой лучший друг».
		Беседа: «Не пробовать, не начинать» (о вреде алкоголя и пагубных привычек).

### 3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

#### *Список литературы для педагога:*

1. Архивы Уроки Inkscape - Уроки векторной графики [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://enascor.ru/uroki-inkscape/>
2. Базовый учебник Inkscape [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://inks-cape.ru/bazovyj-uchebnik>
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие / Л.А. Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г. – 212 с., 16 с. Ил.: ил. ISBN 5-94774-151-2
4. Корриган Д. Компьютерная графика : Секреты и решения / Джон Корриган; Перевод с англ. Д. А. Куликова. - М. : ИЧП "Энтроп", 1995. - 350 с. : ил.; 20 см.; ISBN 5-900797-03-1 : Б. ц.
5. Немчанинова Ю.П. Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape Учебное пособие. – М.:, 2008 – 52с.
6. Никулин Е. А. Компьютерная графика. Модели и алгоритмы: Учебное пособие. — 2е изд., стер. — СПб.: Издательство «Лань», 2018. —708 с.: ил. — (Учебники для вузов. Специальная литература). ISBN 9785811425051
7. Сайт о бесплатном графическом редакторе inkscape [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://inkscape.paint-net.ru/?id=3> – Дата доступа: 31.05.24.
8. Сайт Сетевых компьютерных практикумов по информатике [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://window.edu.ru/resource/031/58031>. –
9. Селезнев, В. А. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 218 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-08440-5.
10. Современные информационные технологии. Теория и практика : материалы V Всероссийской научно-практической конференции (Череповец, 5 декабря 2019 г.) / Череповецкий государственный университет ; [под редакцией Т. О. Петровой]. - Череповец : Череповецкий государственный университет, 2020. - 206 с. : ил.; ISBN 978-5-85341-878-3 : 100 экз.
11. Уроки GIMP для начинающих Блог Антона Лапшина [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.gimpart.org>.
12. Хахаев И.А. Графический редактор GIMP: первые шаги / И. А. Хахаев — М. ALT Linux ; Издательский дом ДМК-пресс, 2009. — 232 с. : ил. — (Библиотека ALT Linux). ISBN 978-5-9706-0041-2
13. Частный закрытый форум уроков в графических редакторах [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://demiart.ru/forum/>.

### ***Список литературы для обучающегося:***

1. Базовый учебник Inkscape [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://inks-cape.ru/bazovyj-uchebnik>
2. Дневники artlab.club - свободное творческое пространство [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://artlab.club/page/about/>.
3. Онлайн журнал по компьютерной графике и анимации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://render.ru/>.
4. Пономаренко, С. И. Пиксел и вектор : Принципы цифровой графики / Сергей Пономаренко. - СПб. : БХВ-Петербург, 2002. - 477 с. : ил.; 24 см. - (Мастер- медиа).; ISBN 5-94157-045-7
5. Портал о строительстве и ремонте [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://web-dizz.com/>.
6. Проект «Уроки GIMP для начинающих и профи» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://uroki-gimp.ru/about>.
7. Сайт о бесплатном графическом редакторе inkscape [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://inkscape.paint-net.ru/?id=3>
8. Уроки GIMP для начинающих Блог Антона Лапшина [Электронный ресурс].  
– Режим доступа: <https://www.gimpart.org>.
9. Школа компьютерной графики Realtime [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://realtime.ru/>.

### ***Список литературы для родителей (законных представителей):***

1. Безмалый В.Ф. Обеспечение безопасности детей при работе в Интернет. [Электронный ресурс] URL: <http://www.ifap.ru/library/book331.pdf>
2. Онлайн журнал по компьютерной графике и анимации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://render.ru/>. –
3. Портал о строительстве и ремонте [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://web-dizz.com/>.
4. Сайт Сетевых компьютерных практикумов по информатике [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://window.edu.ru/resource/031/58031>.
5. Хахаев И.А. Графический редактор GIMP: первые шаги / И. А. Хахаев — М. : ALT Linux ; Издательский дом ДМК-пресс, 2009. — 232 с. : ил. — (Библиотека ALT Linux). ISBN 978-5-9706-0041-2
6. Храмова Е. Тренинги и игры для глаз [Текст] : [12+] / Е. Храмова. - Ростов- на-Дону : Феникс, 2016. - 126, [1] с. : ил.; 20 см. - (Серия "Медицина для вас"); ISBN 978-5-222-25484-4 : 2500 экз.

## Индивидуальная образовательная траектория (индивидуальный учебный план) ученика по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Компьютерная графика и дизайн»

### 1. Информация о ребенке

**Имя:**

**Класс:**

**Группа:**

**Год поступления:**

**Родители:**

**Особенность здоровья:**

**Способности и интересы:** Интересуется дизайном, любит рисовать, хочет освоить работу с графическими редакторами и т.д.

**Образовательные потребности:** *пример\** Освоить дополнительные навыки в области компьютерной графики и дизайна для повышения конкурентоспособности в будущей профессии дизайнера

### 2. Цель индивидуального маршрута

Создание оптимальных условий для формирования информационной культуры, развития творческих и интеллектуальных способностей учащегося путем углубленного изучения компьютерной графики и дизайнерских навыков с возможностью адаптации программы к личным интересам и предпочтениям.

### 3. Структура индивидуального маршрута

#### 3.1. Этапы освоения

Этап	Название модуля
I	Освоение основ растровой графики (GIMP)
II	Повышение квалификации в работе с растровой графикой
III	Начало работы с векторной графикой (Inkscape)
IV	Углубленное изучение возможностей векторной графики
V	Итоговое проектирование и демонстрация достижений

#### 3.2. Тематический план (уточнения к стандартной программе)

*Первый модуль*

Освоение основных принципов работы с растровой графикой (GIMP): знакомство с интерфейсом, изучение инструментов рисования, масштабирования, фильтров, режимов наложения, сохранение и преобразование файлов. По итогам ученик создает собственный творческий проект в формате растровой графики.

**Задания:**

- Практическое освоение инструментов рисования (кисть, карандаш, заливка);
- Создание многослойных композиций;
- Оформление личного портфолио простых графических работ;
- Анализ полученных навыков в эссе или дневнике наблюдений.

***Второй модуль***

Повышение мастерства в обработке фотографий, создании сложных визуальных эффектов и оформлении текстовой информации. Учится эффективно пользоваться возможностями фильтрации, ретуши, коррекции цветов и композицией. Завершается созданием авторского портрета с эффектом фотошопа и собственной визитной карточки.

**Задания:**

- Работа с инструментами выбора и преобразования объектов;
- Реалистичное освещение и тени;
- Коллажирование фотографий;
- Исследование креативных стилей рендеринга (например, кубизм, абстракционизм).

***Третий модуль***

Начальное погружение в векторную графику (Inkscape): обучение созданию идеальных геометрических фигур, использованию сетки и линейки, освоение концепции узлов и путей. Начинается интеграция между двумя видами графики, создание гибридных работ. Завершается разработкой собственного логотипа или эмблемы.

**Задания:**

- Мастерство работы с линейкой и сеткой;
- Детали трассировки (автоматическое распознавание линий);
- Простые и сложные фигуры;
- Проект логотипа с уникальной концепцией.

***Четвертый модуль***

Интеграция техник, анимация и проекты повышенной сложности. Обучение формированию собственных иконок, паттернов, арт-дизайну и продвинутым приемам интеграции растровой и векторной графики. Выпускник создает портфолио и презентацию своего опыта работы с компьютерной графикой.

**Задания:**

- Продвинутый уровень трансформации объектов;
- Полноценные сцены с динамическими элементами;
- Интерактивные карты и инфографика;

- Анимация с использованием ключевых кадров.

### **Пятый модуль**

**Итоговый проект:** Завершающее испытание, включающее индивидуальный творческий проект по выбору ученика, демонстрирующий глубокие знания и компетенции, полученные в ходе программы. Проходит публичная защита итогового проекта перед комиссией.

#### **Задания:**

- Комплексный проект с высоким уровнем детализации и оригинальности;
- Публичная презентация и самооценка проделанной работы;
- Портфолио выполненных проектов и достижений.

## **4. Критерии успешности прохождения индивидуальной образовательной траектории**

<b>Показатель</b>	<b>Критерий оценки</b>
Предметные знания	Знает теорию компьютерной графики, свободно владеет стандартными инструментами графических редакторов GIMP и Inkscape, демонстрирует уверенное знание терминологии
Практические навыки	Имеет устойчивые навыки работы с цифровым искусством, способен создавать оригинальные графические произведения, обрабатывать фотографии и разрабатывать коммерчески востребованные продукты
Креативный потенциал	Может придумывать оригинальные идеи, экспериментирует с формами и цветами, генерирует нестандартные решения и уверенно презентует свое творчество публично
Социальные навыки	Эффективно взаимодействует в команде, поддерживает позитивную атмосферу в группе, помогает другим участникам осваивать новый материал
Ответственность и дисциплина	Регулярно посещает занятия, соблюдает установленные сроки сдачи проектов, проявляет ответственность за собственное обучение и прогресс

## **5. Материалы поддержки индивидуального маршрута**

- Разработанный учебный план с дополнительными заданиями для самостоятельного освоения и повышения компетенций;
- Рекомендованная дополнительная литература и онлайн-курсы для углубленного изучения выбранной темы;
- Образцы лучших студенческих работ прошлых выпусков;
- Консультационная поддержка педагога и кураторов программы;

- Онлайн-площадки для размещения персональных проектов и обсуждения идей.

## 6. Формы отчетности и мониторинг прогресса

Вид отчета	Периодичность	Способ отчетности
Текущие отчёты	Каждое занятие	Оценка выполненного задания учителем
Промежуточные отчёты	После прохождения модуля	Демонстрация созданных проектов комиссии преподавателей
Итоговый отчет	Годичный цикл	Представление финального проекта с публичной защитой

## 7. Предполагаемый результат прохождения индивидуальной образовательной траектории

По завершении программы ребенок:

- Будет иметь твердые навыки работы с профессиональными графическими редакторами (GIMP, Inkscape);
- Сформирует глубокое понимание принципов работы с растровой и векторной графикой;
- Научится интегрировать разные виды графики в единые визуально привлекательные композиции;
- Будет обладать способностью проводить креативные исследования и быстро адаптироваться к новым задачам и условиям;
- Смело представит свой опыт и портфолио перед потенциальными работодателями или вузами.

**Подпись руководителя программы и родителя:**

\_\_\_\_\_ (Ф.И.О.) \_\_\_\_\_ (Ф.И.О.)

## Оценочные материалы

### Входная диагностика

#### **Тестирование по компьютерной графике.**

##### **1. Пиксель является?**

- а. Основой растровой графики +
- б. Основой векторной графики
- в. Основой фрактальной графики
- г. Основой трёхмерной графики

##### **2. При изменении размеров растрового изображения-**

- а. качество остаётся неизменным
- б. качество ухудшается при увеличении и уменьшении +
- в. При уменьшении остаётся неизменным, а при увеличении ухудшается
- г. При уменьшении ухудшается, а при увеличении остаётся неизменным

##### **3. Что можно отнести к устройствам ввода информации**

- а. мышь клавиатуру экраны
- б. клавиатуру принтер колонки
- в. сканер клавиатура мышь +
- г. Колонки сканер клавиатура

##### **4. Какие цвета входят в цветовую модель RGB**

- а. чёрный синий красный
- б. жёлтый розовый голубой
- в. красный зелёный голубой +
- г. розовый голубой белый

##### **5. Что такое интерполяция?**

- а. разломачивание краёв при изменении размеров растрового изображения +
- б. программа для работы в с фрактальными редакторами в. инструмент в Photoshop
- г. Это слово не как не связано с компьютерной графикой

##### **6. Наименьшим элементом изображения на графическом экране монитора является?**

- а. курсор
- б. символ
- в. линия

г. пиксель +

**7. Выберите устройства являющиеся устройством вывода**

- а. Принтер +
- б. сканер
- в. дисплей монитора +
- г. клавиатура
- д. мышь
- е. колонки +

**8. Наименьший элемент фрактальной графики**

- а. пиксель
- б. вектор
- в. точка
- г. фрактал +

*Текущая диагностика*

**10. Какие программы предназначены для работы с векторной графикой**

- а. Компас 3Д +
- б. Photoshop
- в. Corel Draw +
- г. Blender
- д. Picasa
- е. Gimp

**11. При изменении размеров векторной графики его качество**

- а. При уменьшении ухудшается, а при увеличении остаётся неизменным
- б. При уменьшении остаётся неизменным, а при увеличении ухудшается.
- в. качество ухудшается при увеличении и уменьшении
- г. качество остаётся неизменным +

**12. Чем больше разрешение, тем изображение**

- а. качественнее +
- б. светлее
- в. темнее
- г. не меняется

**13. Пикселизация эффект ступенек это один из недостатков**

- а. растровой графики +
- б. векторной графики

- в. фрактальной графики
- г. масляной графики

**14. Графика которая представляется в виде графических примитивов**

- а. растровая
- б. векторная
- в. трёхмерная
- г. фрактальная +

**15. Недостатки трёхмерной графики**

- а. малый размер сохранённого файла
- б. невозможность посмотреть объект на экране только при распечатывании
- в. необходимость значительных ресурсов на ПК для работы с данной графикой в программах +

**16. К достоинствам Ламповых мониторов относится?**

- а. низкая частота обновления экрана
- б. хорошая цветопередача +
- в. высокая себестоимость

**17. К недостаткам ЖК мониторов можно отнести**

- а. громоздкость б. излучение
- в. узкий угол обзора
- г. широкий угол обзора

**18. Сетка из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экранеобразуют пиксели, называется**

- а. видеопамять;
- б. видеоадаптер;
- в. растр; +
- г. дисплейный процессор;

**19. Способ хранения информации в файле, а также форму хранения определяет**

- а. пиксель
- б. формат +
- в. графика
- г. гифка

**20. С помощью растрового редактора можно:**

- а. Создать коллаж +
- б. улучшить яркость +

- в. раскрашивать чёрно белые фотографии+
- г. печатать текст
- д. выполнять расчёт

**21. Для ввода изображения в компьютер используются**

- а. принтер
- б. сканер +
- в. диктофон
- г. цифровой микрофон

**22. Графический редактор это**

- а. устройство для создания и редактирования рисунков
- устройство для печати рисунков на бумаге
- в. программа для создания и редактирования текстовых документовг.
- программа для создания и редактирования рисунков +

**23. Графическим объектом НЕ является**

- а. чертёж
- б. текст письма +
- в. рисунок
- г. схема

**24. Растровым графическим редактором НЕ является**

- а. GIMP
- б. Paint
- в. Corel draw +
- г. Photoshop

**25. В процессе сжатия растровых графических изображений по алгоритму JPEG его информационный объем обычно уменьшается в ...**

- а. 10-15 раз +
- б. 100раз
- в. ни разу
- г.2-3 раза

**26. В модели CMYK используется**

- а. красный, голубой, желтый, синий
- б. голубой, пурпурный, желтый, черный +
- в. голубой, пурпурный, желтый, белый
- г. красный, зеленый, синий, черный

**27. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?**

- а. красный +
- б. чёрный
- в. голубой
- г. Зелёный

### ***Итоговая диагностика.***

Дополнить:

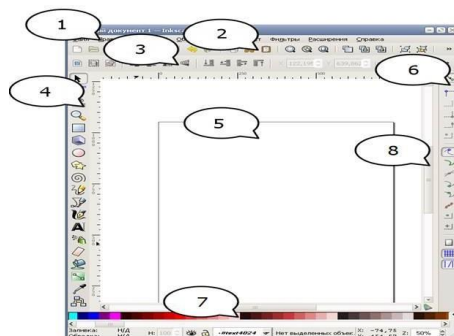
1. Сочетание клавиш Ctrl+D используется для \_\_\_\_\_
2. Чтобы залить объект сплошным цветом, достаточно использовать \_\_\_\_\_
3. Обводка может быть \_\_\_\_\_

III. Закончите предложение:

1. Клон и дубликат объекта различаются \_\_\_\_\_
2. Параметр Отношение радиусов инструмента Звезда применяется для \_\_\_\_\_
3. Чтобы выровнять два объекта по центру, нужно \_\_\_\_\_
4. Буфер обмена используется для \_\_\_\_\_

IV. Напишите основные элементы окна Inkscape согласно номерам.

Их назначение.



V. Напишите название и назначение основных инструментов на панели графики согласно номерам:

- 1 
- 2 
- 3 
- 4 
- 5 
- 6 
- 7 
- 8 
- 9 
- 10 
- 11 
- 12 
- 13 
- 14 
- 15 
- 16 
- 17 
- 18 
- 19 

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 652185396560566351996131268363309912619724340209

Владелец Саянова Наталья Андреевна

Действителен с 27.11.2025 по 27.11.2026