

Управление образования Администрации Удомельского муниципального округа

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества»

СОГЛАСОВАНО
педагогическим советом ДДТ
протокол № 4
от 24.03.2026

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ ДО ДДТ
_____ И. Ю. Филиппова
Приказ № 35/2-о от 25.03.2026

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Компьютерная графика»

Возраст детей: 9-17 лет
Срок реализации: 1 год

Объединение **«Компьютерная графика»**
педагог дополнительного образования
Чернова Диана Валерьевна

г. Удомля, 2026–2027 учебный год

Паспорт программы

№ п/п	Основные характеристики программы	Информация о программе
1.	Название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика»
2.	Краткое название	Компьютерная графика
3.	Вид программы	Модифицированная
4.	Уровень программы	Базовый уровень
5.	Направленность программы	Техническая
6.	Вид деятельности	Программирование
7.	Адаптирована для детей с ОВЗ	Нет
8.	Форма обучения	Очная
9.	Наименование и реквизиты федеральных гос. требований	1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; 2. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»; 3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; 4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р); 5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 (СП 2.4.3648-20); 6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 (СанПиН 1.2.3685-21); 7. Постановление Правительства РФ от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения... дистанционных образовательных технологий...»; 8. Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 (Методические рекомендации по проектированию программ); 9. Приказ Министерства образования Тверской области от 23.09.2022 № 939/ПК.
10.	Краткое описание	Программа «Компьютерная графика» позволяет школьникам расширить знания в области информационно-коммуникационных технологий, основ дизайна и изобразительного искусства. Она востребована среди подростков и молодёжи, поскольку даёт актуальные знания и навыки, необходимые для будущей учёбы и профессиональной деятельности.
11.	Содержание программы	Освоение программы формирует теоретические и практические знания, которые применяются при изучении большинства направлений современного дизайна. Программа «Компьютерная графика» направлена на приобретение учащимися знаний, умений и навыков в рамках выполнения творческих проектов способами компьютерных технологий. Знания, полученные при освоении программы «Компьютерная графика», могут стать фундаментом для дальнейшего освоения

		пяти компьютерных программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования и анимации.				
12.	Ключевые слова для поиска программы	Дизайн, творчество, графический дизайн, вектор, графика, композиция				
13.	Цели и задачи	Теоретическое и практическое изучение методов, алгоритмов и специальных приемов работы с растровыми и векторными графическими объектами. Задачи: - ознакомить с основными понятиями компьютерной графики ее назначением, функциональными возможностями в различных областях ее применения; - привить интерес к компьютерной графике как к одному из важнейших направлений развития прикладной информатики; - дать обучающимся удобный, надежный и современный инструментарий для решения инженерных геометрических и графических задач на компьютере; - развить пространственное воображение; - выработать практические навыки работы с программным обеспечением растровой и векторной графики.				
14.	Результат	Обучающиеся научатся базовым приемам работы с интерфейсом растрового графического редактора GIMP, применять различные инструменты и возможности программы, создавать законченные графические работы к праздникам, выставкам и конкурсам.				
15.	Материальная база	Мультимедийные средства, компьютеры с необходимым программным обеспечением.				
16.	Требования к состоянию здоровья	Без предъявления требований				
17.	Требуется наличие медицинской справки для зачисления на программу	Не требуется				
18.	Возрастной диапазон, лет	9-17 лет				
19.	Число обучающихся в группе	15				
20.	Способ оплаты	По сертификату, на бюджетной основе				
21.	Статус					
22.	Значимый проект	IT-куб				
23.	Учебный план	№	Тема занятия	Распределение часов		
				Всего	Теория	Практика
		1.	Растровый графический редактор GIMP	72	6	66
		2.	Векторный графический редактор Inkscape	72	10	62
				144	16	128
25.	Продолжительность	1 год				
26.	Количество мест по программе	30				
27.	Адрес реализации программы	171842, Тверская область, г. Удомля, пр. Курчатова, д. 8б, кабинет № 39				
28.	Юридический адрес организации	171841, Тверская область, г. Удомля, пр. Курчатова, д.17				

1. Комплекс основных характеристик программы

Пояснительная записка

В постиндустриальном обществе в настоящее время очень активно развиваются информационно-коммуникационные технологии, поскольку социальный заказ современных работодателей заключается в поиске специалистов, владеющих новейшими компьютерными технологиями, позволяющими автоматизировать и ускорить процессы разработки тех или иных продуктов для последующей эксплуатации. Мультимедийные компьютерные технологии во многих повседневных видах деятельности являются неотъемлемой частью информационной культуры современного гражданина общества. В связи с этим, необходимо в подростковом возрасте школьника развивать интерес к новейшим графическим программам и пониманию базового устройства программ прикладной направленности для дальнейшего применения этих знаний, умений и навыков в будущей профессиональной деятельности.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа технической направленности «Компьютерная графика» разработана для обучающихся в возрасте 9-17 лет на основе следующих нормативно-правовых документов:

1. Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
 2. Федеральным законом от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
 3. Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
 4. Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
 5. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 (СП 2.4.3648-20);
 6. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 (СанПиН 1.2.3685-21);
 7. Постановлением Правительства РФ от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения... дистанционных образовательных технологий...»;
 8. Письмом Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 (Методические рекомендации по проектированию программ);
 9. Приказом Министерства образования Тверской области от 23.09.2022 № 939/ПК.
- Уровень освоения – базовый.

Актуальность. Учебная программа «Компьютерная графика» позволяет школьникам расширить знания в области информационно-коммуникационных технологий, основ дизайна и изобразительного искусства. Она востребована среди подростков и молодёжи, поскольку даёт актуальные знания и навыки, необходимые для будущей учёбы и профессиональной деятельности.

Компьютерная графика — универсальное средство изучения академических законов дизайнерского искусства. Она может выступать как вспомогательный инструмент для реализации художественного замысла, так и как самостоятельная часть проектирования.

Освоение программы формирует теоретические и практические компетенции, применимые в большинстве направлений современного дизайна. В ходе обучения учащиеся приобретают необходимые знания и навыки для выполнения творческих проектов с использованием компьютерных технологий. Полученные компетенции могут стать фундаментом для дальнейшего изучения программ в области

- видеомонтажа;
- трёхмерного моделирования;
- анимации.

В современном гуманитарном знании всё большее значение приобретает культура подачи графического изображения — как часть общей информационной культуры. Программа «Компьютерная графика» построена на изучении компьютерных технологий через выполнение лабораторных работ и реализацию творческих проектов. Такой подход способствует развитию

- самостоятельности;
- логического и образного мышления;
- навыков дизайнерского проектирования.

Для успешного решения проектных задач обучающимся необходимо освоить основные закономерности формальной композиции и научиться осознанно применять их в дизайнерском творчестве. Это также помогает развить интуитивно-образное восприятие самого творческого процесса.

Активная творческая работа школьников включает выполнение лабораторных заданий и проектных работ по каждой теме — как в аудитории, так и в самостоятельной работе.

Отличительные особенности. Программа «Компьютерная графика» относится к практическим курсам, поскольку процесс усвоения нового у детей происходит лучше всего на практике. При этом каждый раздел курса содержит теоретические материалы, необходимые для осмысленного выполнения практических заданий.

Программа позволяет осуществить социальный заказ обучающихся и родителей, обусловленный значимостью информатизации современного общества; предопределить творческие способности школьника в области дизайнерского проектирования в современных графических редакторах; актуализировать имеющиеся знания, умения и навыки обучающихся в области информационно-коммуникационных технологий; поддерживать познавательную деятельность школьников в приобретении новых знаний, умений и навыков. Программа дает возможность обучающимся реализовать свои изобразительные, творческие, дизайнерские и исследовательские способности посредством использования информационно-коммуникационных технологий.

Новизна программы заключается в исследовательско-технической направленности обучения, которое базируется на новых информационных технологиях, что способствует развитию информационной культуры и взаимодействию с миром технического творчества. Авторское воплощение замысла в несложные программы, управляющие виртуальным исполнителем-роботом, у которых наиболее выражена исследовательская (творческая) деятельность. Эволюция компьютеров и программного обеспечения привела к достаточной простоте их освоения для самых неподготовленных пользователей, в том числе младших школьников.

Педагогическая целесообразность заключается в том, что данная программа позволит выявить заинтересованных обучающихся, предрасположенных к программированию, с последующим включением их в проектную деятельность. Программа является целостной и непрерывной в течение всего процесса обучения, и позволяет школьнику шаг за шагом раскрывать в себе творческие возможности и самореализоваться в современном мире.

Использование интегрированных занятий, сочетающих приобретение новых знаний об окружающем мире и изучение инновационных информационно-коммуникационных технологий. Такое сочетание форм позволяет качественно сформировать предметные навыки (работа в графических редакторах GIMP, Inkscape, Krita поиск информации в сети Интернет) и поддерживать на высоком уровне познавательный интерес обучающихся, а также готовность к творческой деятельности.

Формы и технологии образования детей

Уровень подготовки детей разный - некоторые владеют основами алгоритмизации и программирования, другие являются лишь «продвинутыми пользователями». Для того, чтобы понять, в каком ключе работать с группой полезно провести входное тестирование. В качестве такого тестирования может выступать

- анкетирование. Это рекомендуется делать всегда хотя бы для того, чтобы познакомиться с детьми и понять - каков их уровень подготовки;
- индивидуальное предварительное собеседование или тестирование. Позволяет однозначно определить готовность детей к работе на курсе. Рекомендуется по возможности нормализовать

группы по уровню подготовки детей с таким расчетом, чтобы у преподавателя не возникало проблем при работе с разнородной группой;

– собеседование с группой на первом занятии (по 2-3 минуты на ребенка). Сделав соответствующие выводы после опроса, можно подкорректировать курс в соответствии со средним уровнем группы.

Завершающим этапом идет создание своего игрового приложения – на нем дети учатся продумывать механику, составлять сценарии, делать программу многоуровневой, приобретают умение читать «чужой код»: выявлять ошибки и исправлять их.

Особенности организации учебного процесса

Программа рассчитана на 1 год объемом 144 часа. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 занятия (45 минут) с перерывом (10 минут).

В модулях курса содержатся и практические и теоретические части. Целесообразно двигаться по практическому заданию, по мере необходимости поясняя теорию. Детям трудно освоить теорию в отрыве от практики. Они должны четко представлять, где эта теория применяется. Исключительно на практической деятельности данный курс выстраивать не рекомендуется.

Курс рассчитан на преемственность занятий. Знания, полученные на предыдущих занятиях, школьники будут применять на следующих.

2. Обучение

Цель программы: теоретическое и практическое изучение методов, алгоритмов и специальных приемов работы с растровыми и векторными графическими объектами.

Задачи дополнительной общеразвивающей программы технической направленности «Компьютерная графика»

Образовательные задачи:

- ознакомить с основными понятиями компьютерной графики, ее назначением, функциональными возможностями в различных областях ее применения;
- привить интерес к компьютерной графике как к одному из важнейших направлений развития прикладной информатики;
- дать обучающимся удобный, надежный и современный инструментарий для решения инженерных геометрических и графических задач на компьютере;
- развить пространственное воображение;
- выработать практические навыки работы с программным обеспечением растровой и векторной графики.

Развивающие задачи:

- способствовать формированию адекватной самооценки;
- способствовать развитию познавательных интересов, творческого, дизайнерского мышления и пространственного воображения;
- способствовать развитию проектного мышления;
- активизировать коммуникативные умения в процессе взаимодействия с учителем;
- способствовать формированию и развитию компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Воспитательные задачи:

- способствовать развитию мотивации к разработке творческих проектов на основе информационно-коммуникационных технологий;
- обеспечить устойчивое осознание важности овладения современными информационно-коммуникационными технологиями для последующего
- использования в профессиональной деятельности;

- сформировать самостоятельность при выполнении лабораторных работ и творческих проектов;
- способствовать развитию чувства личной ответственности за качество выполненной работы;
- сформировать уважительное отношение к идеям, мнениям и выступлениям одноклассников;
- способствовать развитию творческого потенциала путем активизации пространственного воображения и дизайнерского мышления;
- развивать способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации вычислительной техники.

Формирование навыков:

- работы на ПК для выполнения конкретных прикладных задач;
- работы в растровом графическом редакторе GIMP, векторном графическом редакторе Inkscape, Krita;
- работы в актуальной операционной системе MS Windows 10 и в пакете программ MS Office.

Приобретение знаний и умений:

- решение типичных задач, возникающих при редактировании и обработке растровых и векторных изображений;
- грамотное и осознанное применение инструментария растровых и векторных графических редакторов;
- овладение приемами обработки и создания растровых изображений и векторных рисунков;
- умения творчески выполнять задания по компьютерной графике, самостоятельно пополнять свои знания, развивать и совершенствовать навыки освоения пакетов графических программ;
- формирование самостоятельного и ответственного подхода к созданию компьютерного продукта.

Оздоровительная задача: формирование навыков и здоровых привычек при работе на ПК:

- правильная осанка;
- применение комплекса упражнений для снятия напряжения глаз, позвоночника;
- самоконтроль времени работы за ПК.

Адресат программы. Программа предназначена для школьников 9-17 лет. Специального отбора школьников для обучения по данной программе не предусмотрено. Отбор осуществляется исключительно исходя из личной инициативы школьника.

Планируемые результаты освоения дополнительной общеразвивающей программы «Компьютерная графика»

Программа предполагает развитие познавательных способностей от игровых до саморазвития, а также создаст условия для развития личностных качеств школьников.

Личностные:

- Сформировать готовность обучающихся к целенаправленной познавательной деятельности;
- Развить у обучающихся целостность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и IT-технологий;
- Сформировать у обучающихся мотивацию к занятиям по информационно-коммуникационным технологиям;

- Развить у обучающихся стремление использовать в повседневной жизни полученные знания, умения и навыки в процессе изучения других предметов;
- Развить у обучающихся креативные способности посредством активизации творческого мышления.

Метапредметные:

- Сформировать у школьников адекватную самооценку;
- Сформировать у школьников личную ответственность за качество выполненной работы;
- Сформировать уважение к другому мнению;
- Развить познавательный интерес, техническое мышление и пространственное воображение, творческие, коммуникативные и организаторские способности;
- Сформировать осознание эффективности самообразования.

Предметные:

- Знакомство с основными понятиями компьютерной графики, ее назначением, функциональными возможностями в различных областях ее применения.
- Привит интерес к компьютерной графике как к одному из важнейших направлений развития прикладной информатики.
- Дан обучающимся удобный, надежный и современный инструментарий для решения инженерных геометрических и графических задач на компьютере.
- Развито пространственное воображение.
- Выработаны практические навыки работы с программным обеспечением растровой и векторной графики.

Планируемые результаты

	Модуль	Планируемые результаты
1.	Растровый графический редактор GIMP	Обучающиеся должны научиться базовым приемам работы с интерфейсом растрового графического редактора GIMP, применять различные инструменты и возможности программы, создавать законченные графические работы к праздникам, выставкам и конкурсам.
2.	Векторный графический редактор Inkscape	Обучающиеся должны научиться базовым приемам работы с интерфейсом векторного графического редактора Inkscape, применять различные инструменты и возможности программы, создавать законченные графические работы к праздникам, выставкам и конкурсам.

Учебный план

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Компьютерная графика» является модульной программой.

Модульное построение

Модуль 1. «Растровый графический редактор GIMP» (72 ч.) Модуль 2. «Векторный графический редактор Inkscape» (72 ч.)

Изучение курса подготовит сознание обучающихся к системно-информационному восприятию мира, заложит основы к продолжению образования и стремление к самообразованию, развитие творческого, дизайнерского и прикладного системного мышления, обеспечив в дальнейшем социальную адаптацию и успешную профессиональную и личностную самореализацию.

Содержание модулей программы дополнительной образовательной общеразвивающей программы технической направленности «Компьютерная графика»:

Первый модуль – работа в растровом графическом редакторе GIMP, отработка умений применения инструментария для решения поставленных творческих задач, выполнение зачётной работы с выступлением перед аудиторией.

Второй модуль – работа в векторном графическом редакторе Inkscape, отработка умений применения инструментария для решения поставленных творческих задач, выполнение зачётной работы с выступлением перед аудиторией.

№	Тема занятия	Распределение часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Растровый графический редактор GIMP	72	6	66	Промежуточный контроль, конкурсы
1.1	Введение в растровый графический редактор GIMP	4	2	2	
1.2	Навигация по изображению	4	2	2	
1.3	Инструменты преобразования и кадрирование изображений.	12	2	10	
1.4	Фильтры	4	-	4	
1.5	Инструменты рисования	12	-	12	
1.6	Плагин G'MIC	8	-	8	
1.7	Выделение объекта	4	-	4	
1.8	Быстрая маска	4	-	4	
1.9	Инструмент «Градиент»	4	-	4	
1.10	Анимация	12	-	12	
1.11	Творческая работа	4	-	4	
2.	Векторный графический редактор Inkscape	72	10	62	Промежуточный контроль, конкурсы
2.1	Введение в векторный графический редактор Inkscape	8	2	6	
2.2	Создание и редактирование фигур	12	2	10	
2.3	Дублирование, выравнивание и распределение	12	2	10	
2.4	Создание и редактирование контуров	12	-	12	
2.5	Работа с текстом	12	2	10	
2.6	Работа с растровыми изображениями	12	2	10	
2.7	Творческая работа	4	-	4	
		144			

Содержание учебного плана

Тема 1.1. Введение в растровый графический редактор GIMP

Теория: Введение в растровую графику. Сравнение векторной и растровой графики. Основные понятия растровой графики. Возможности GIMP. Основные принципы GIMP. Основные приёмы использования GIMP. Диалоги и панели. Загрузка изображений в GIMP.

Практика: Приобретение умений в работе с палитрой и перемещением графического изображения. Знакомство с «горячими» клавишами. Упражнение «Создание фона».

Тема 1.2. Навигация по изображению

Теория: Изменение масштаба. Увеличение, уменьшение области изображения. Навигация по изображению. Изменение размеров холста и изображения.

Практика: Приобретение навыков масштабирования, изменения размера изображения. Упражнение «Рисование облака». Упражнение «Открытка на 8 марта».

Тема 1.3. Инструменты преобразования и кадрирование изображений

Теория: Инструменты преобразования. Кадрирование. Комбинирование рисунков из разных изображений.

Практика: Формирование умений по преобразованию и кадрированию изображений. Упражнение «Рисование пушистых шариков». Упражнение «Светящийся текст». Упражнение «Картинка в нескольких кадрах». Упражнение «Вставить картинку в текст».

Тема 1.4. Фильтры

Практика: Приобретение умений по грамотному использованию инструментов «Заливка», «Прямоугольное выделение» для изображений. Освоение меню «Фильтры». Упражнение «Логотип из фотографии».

Тема 1.5. Инструменты рисования

Практика: Приобретение навыков работы с инструментами рисования: «Кисть», «Выравнивание», «Перемещение», «Вращение», «Кадрирование», «Штамп», «Штамп с перспективой» на изображениях.

Упражнение «Прекрасный лик осени». Упражнение «Модель планеты Земля на фоне Млечного пути». Упражнение «Имитация модульной картины».

Тема 1.6. Плагин G'MIC

Практика: Упражнение «Объёмный текст из воды с брызгами». Упражнение «Эффект Droste».

Тема 1.7. Выделение объекта

Практика: Приобретение навыков работы с инструментами «Умные ножницы», «Контур», «Выделение произвольных областей», «Резинка». Развитие умений грамотного использования инструментов «Вращение», «Перемещение». Упражнение «Эффект свечения».

Тема 1.8. Быстрая маска

Практика: Приобретение навыков работы с «Быстрой маской». Формирование умений корректировки тона и цветового баланса изображения. Упражнение «Нежные объятия письма».

Тема 1.9. Инструмент «Градиент»

Практика: Приобретение навыков работы с инструментом «Градиент» на примере различных изображений. Формирование навыков комбинирования из двух изображений одного. Упражнение «Плавный переход между фото». Упражнение «Пингвин».

Тема 1.10. Анимация

Практика: Приобретение умений создания графической анимации с помощью соединения слоёв. Закрепление изученных приёмов использования основных инструментов графического редактора GIMP. Самостоятельное создание анимации, состоящей из трёх слоёв. Упражнение «Пишущий карандаш». Упражнение «Вращающаяся планета на руках». Упражнение «Анимация аватарки».

Тема 1.11. Творческая работа

Формирование устойчивых знаний, умений и навыков по применению различных инструментов и эффектов в растровом графическом редакторе GIMP. Самоанализ и рефлексия сформированности знаний, умений и навыков работы в растровом графическом редакторе GIMP. Развитие умений аргументированно, грамотно и ёмко излагать свои мысли во время выступления в рамках защиты творческого проекта.

Форма представления: Защита творческой работы с использованием презентации, разработанной в Microsoft PowerPoint.

Тема 2.1. Введение в векторный графический редактор Inkscape *Теория:* Запуск программы. Интерфейс программы. Изменение масштаба. Создание документа. Изменение параметров страницы. Сохранение документов.

Практика: Приобретение базовых навыков по управлению интерфейсом программы Inkscape.

Тема 2.2. Создание и редактирование фигур

Теория: Создание фигур. Инструменты рисования: «Прямоугольник», «Эллипс», «Звёзды и многоугольники», «Спираль». Выделение объектов. Выделение нескольких объектов. Группировка объектов. Заливка и штрих. *Практика:* Приобретение навыков грамотного и осознанного использования основных инструментов. Отработка «горячих» клавиш. Создание смыслового изображения с применением основных инструментов рисования, приёмов выделения объектов.

Тема 2.3. Дублирование, выравнивание и распределение

Теория: Дублирование объекта. Выравнивание объектов. Логические операции над объектами. Изменение порядка объектов. Клонирование объектов.

Практика: Приобретение навыков грамотного и осознанного применения основных операций для объектов. Создание орнамента из четырёх вертикальной последовательности повторяющихся/чередующихся узоров.

Тема 2.4. Создание и редактирование контуров

Практика: Приобретение навыков грамотного и осознанного управления контурами объектов.

Тема 2.5. Работа с текстом

Теория: Создание текстового объекта. Кернинг. Расположение текста вдоль кривой. Заверствование текста в блок.

Практика: Приобретение навыков грамотного и осознанного управления основными операциями над текстом. Разработка объявления «Мы ищем таланты». Создание листа с бейджами для дежурных.

Тема 2.6. Работа с растровыми изображениями

Теория: Вставка растровых фрагментов. Перевод векторного изображения в растровое.

Практика: Формирование умения добавлять растровые объекты к векторным изображениям. Приобретение навыков перевода векторного изображения в растровое.

Тема 2.7. Творческая работа

Создание иллюстрации на свободную тему. Примерные темы творческих работ: создание обложки книги, создание обложки диска, создание календаря, создание плаката, создание иллюстрации любимых героев.

Форма представления: Защита творческой работы с использованием презентации, разработанной в Microsoft PowerPoint.

3. Воспитание

Общая цель воспитания детей - личностное развитие обучающихся и создание условий для их позитивной социализации на основе базовых ценностей российского общества через:

- 1) формирование ценностного отношения к окружающему миру, другим людям, себе;
- 2) овладение первичными представлениями о базовых ценностях, а также выработанных обществом нормах и правилах поведения;
- 3) приобретение первичного опыта деятельности и поведения в соответствии с базовыми национальными ценностями, нормами и правилами, принятыми в обществе.

Задачи воспитания:

- воспитывать навыки самоорганизации и самоконтроля;
- воспитывать умение работать в коллективе;
- формировать аккуратность, стремление детей к самообразованию и изучению возможностей дизайнерских программ;
- формировать ценностное отношение к труду;
- способствовать профессиональному самоопределению учащихся.

Содержание программы и план воспитательной работы ориентированы на сохранение и укрепление традиционных российских духовно-нравственных ценностей, определённых Указом Президента РФ от 09.11.2022 № 809. В процессе освоения компьютерной графики особое внимание уделяется воспитанию креативного мышления как формы созидательного труда, уважения к авторскому праву, а также развитию навыков командной работы и взаимопомощи при выполнении творческих проектов.

В деятельность органично входит работа с родителями. Начиная с записи детей в объединение, педагоги включают родителей в образовательный процесс. Педагоги знакомят родителей с кабинетами, где будут проходить занятия, оборудованием, дидактическим материалом, приглашают их на дни открытых дверей в качестве активных участников. В целях повышения педагогической грамотности для родителей проводятся консультации. Такая практика дает положительные результаты в воспитании детей, родители определяют линию своего поведения в оказании помощи ребенку.

Решению поставленных задач способствует организация досуговой деятельности, в том числе, совместной с родителями.

План воспитательной работы

Месяц	Работа с обучающимися	Работа с родителями
Сентябрь	Беседа «Общественные нормы» Участие в конкурсах	Родительское собрание «Планы на новый учебный год»
Октябрь	Беседа «Устройство общества» Участие в конкурсах Поход в осенний лес	
Ноябрь	Беседа «Нормы поведения» Участие в конкурсах	
Декабрь	Беседа «Переживание» Участие в конкурсах Праздник «Новогодняя суэта»	Родительское собрание «Промежуточные результаты обучающихся»
Январь	Беседа «Общественные ценности» Участие в конкурсах	
Февраль	Беседа «Социальная реальность» Экскурсия в ЦМСЧ Участие в конкурсах	
Март	Беседа «Социальный деятель. Гражданин. Свободный человек» Участие в конкурсах	

Апрель	Общественно полезное дело «И станет город чище!» Участие в конкурсах	
Май	Акция «Помоги другу» Участие в конкурсах	Родительское собрание «Подводим итоги»

Планируемые результаты воспитания:

– первый уровень результатов – приобретение обучающимися социальных знаний (об общественных нормах, об устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых нормах поведения в обществе и т.п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

– второй уровень результатов – получение обучающимся опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, Знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

– третий уровень результатов – получение обучающимся опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии юный человек действительно становится (а не просто узнает о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком.

4. Условия реализации программы **Методическое обеспечение программы**

При обучении по программе используются следующие технологии: группового обучения, проектного обучения, здоровьесберегающие, технология дистанционного обучения.

Групповые технологии – обучение проходит в разновозрастных группах, объединяющих старших и младших общим делом.

Технология проектного обучения - ребята учатся создавать проекты по решению доступных им проблем и умело защищать их перед другими. Поощряется смелость в поисках новых форм, проявление фантазии, воображения.

Технология дистанционного обучения — это способ обучения на расстоянии. Она позволяет решать задачи формирования информационно-коммуникационной культуры учащихся. Её особенность в том, что у детей есть возможность получать знания самостоятельно. Благодаря современным информационным технологиям, учащиеся и педагог могут использовать различные информационные ресурсы.

Данные технологии применяются в случае болезни учащегося или для учащихся при консультировании по отдельным вопросам в соответствии с содержанием программы, а также при неблагоприятной социальной обстановке в образовательной организации, районе, стране по распоряжению вышестоящих органов управления образования.

Педагог обеспечивает регулярную дистанционную связь с учащимися и родителями (законными представителями) для информирования о ходе реализации программы с использованием дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, расписанием занятий, графиком проведения текущего контроля и итогового контроля. Для родителей (законных представителей) учащихся разрабатываются инструкции/памятки о реализации программы с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с указанием:

- адресов электронных ресурсов, с помощью которых организовано обучение;
- логин и пароль электронной образовательной платформы (при необходимости);
- режим и расписание дистанционных занятий;
- формы контроля освоения программы;
- средства оперативной связи с педагогом.

Образовательная деятельность организовывается в соответствии с расписанием, Занятие с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения включают:

- разработанные педагогом презентации с текстовым комментарием;

- online-занятие, online-консультация;
- фрагменты и материалы доступных образовательных интернет-ресурсов;
- инструкции по выполнению практических заданий;
- дидактические материалы/ технологические карты;
- контрольные задания.

Структура занятия с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения содержит основные компоненты, что и занятие в очной форме. При проведении занятия с использованием дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, перед учащимися обозначаются правила работы и взаимодействия. В процессе занятия педагогу необходимо четко давать инструкции выполнения заданий.

Для проведения занятий используются следующие способы:

- проведение занятий в режиме онлайн;
- размещение презентаций и текстовых документов в сети Интернет;
- проведение практических занятий: видеозапись мастер-класса педагога, видеозапись выполненной работы учащимися.

Здоровьесберегающие технологии. Важное значение в проведении занятий имеет организация динамических пауз. Введение этих упражнений в процесс занятия обеспечивает своевременное снятие физической усталости и оживление работоспособности детей. Количество таких пауз (физкультминутки) в течение занятия зависит от возраста детей, от сложности изучаемого материала, от состояния работоспособности. Занятия строятся с учетом индивидуальных и возрастных особенностей, степени подготовленности, имеющихся знаний и навыков.

Форма организации образовательной деятельности обучающихся

- Индивидуальная;
- Фронтальная.

Форма обучения - очная. Формы проведения занятий – аудиторные: учебное занятие, защита творческой работы.

Виды деятельности на занятии:

- урок-практикум;
- конкурс творческих работ – защита творческих проектов;
- лекция.

Программа предполагает изучение теоретического материала и практическую деятельность учащихся при оформлении и представлении работы. Обеспечивается баланс между приобретением новых мыслительных навыков, освоением фундаментальных знаний в предметной области и формированием практических навыков работы с компьютером.

Календарный учебный график

Год обучения	Название раздела, модуля, темы	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных			Режим занятий, их периодичность и продолжительность
				недель	дней	часов	
1	Растровый графический редактор GIMP	01.09.2026	31.05.2027	36	72	144	2 раза в неделю, 2 занятия по 45 мин., перерыв 10 мин.
1	Векторный графический редактор Inkscape	01.09.2026	31.05.2027	36	72	144	2 раза в неделю, 2 занятия по 45 мин., перерыв 10 мин.

Формы контроля

Выполнение лабораторных работ способствует систематизации имеющихся у школьников теоретических знаний и практическому их закреплению эмпирическим методом. Лабораторные работы имеют большое воспитательное значение, способствуют развитию мышления у школьников.

Лабораторные работы выполняются на базе IT-куба, а также дома.

В процессе выполнения лабораторных работ в зависимости от содержания заданий школьники должны соблюдать элементарные требования по технике безопасности и противопожарной безопасности.

Цель лабораторных занятий

Формирование у школьников знаний, умений и навыков по приемам создания и редактирования растровых и векторных изображений, которые они смогут впоследствии применять при решении профессиональных задач.

Задачи лабораторных занятий

При обучении компьютерной графике ставятся следующие задачи:

- сформировать представление о видах компьютерной графики, об аппаратных и программных средствах, необходимых для работы с графикой;
- освоить приемы обработки и создания растровых изображений и векторных рисунков (средствами программ Gimp и Inkscape);
- сформировать умения творчески подходить к выполнению заданий по компьютерной графике, самостоятельно пополнять свои знания, развивать и совершенствовать навыки освоения пакетов графических программ.

В процессе выполнения практических работ школьники должны освоить растровый графический редактор Gimp, векторный графический редактор Inkscape.

В период выполнения лабораторной работы учитель контролирует и проводит консультации для школьников.

По окончании курса школьники выполняют зачетную практическую работу в одном из графических редакторов. Зачетное задание должно носить ярко выраженный утилитарный характер и обладать художественно эстетической ценностью.

Критериями для оценки зачетного задания являются:

- композиционное решение;
- цветовая композиция работы;
- оригинальность воплощения идеи;
- техническое исполнение графических элементов;
- практическая значимость работы.

Каждый критерий оценивается 1 баллом.

Соответствие зачетной работы всем критериям позволит школьнику получить 5 баллов, что соответствует оценке «отлично». Вышеуказанные критерии используются и для оценки текущих творческих заданий, предусмотренных в ряде работ.

Мониторинг образовательного процесса

Формы аттестации	Модули	
	1	2
текущая	+	+
промежуточная	+	+

итоговая	+	+
Методы отслеживания		
творческая работа	+	+
конкурсная работа	+	+
Фиксирование результатов		
кимы по итогам работы за полугодие (Приложение 1)	+	+
кимы по итогам работы за год (Приложение 1)	+	+
карта результативности	+	+
Механизмы отслеживания		
учебная активность на занятии	+	+
интерес к самообразованию	+	+
Механизмы оценивания		
педагогическое наблюдение	+	+
стабильность посещений занятий	+	+

Методика выявления результативности

- Текущая диагностика и оценка педагогом деятельности обучающегося.
- Беседа.
- Наблюдение.
- Анализ практических работ.
- Коллективный разбор ошибок в работах.

Оценка промежуточных результатов

После объяснения нового материала обучающиеся выполняют небольшие задания для формирования первичных навыков работы в графических редакторах, которые сразу на занятии проверяются педагогом, проводится беседа, коллективное обсуждение работ.

Оценка итоговых результатов

Оценка итоговых результатов проводится в конце всего курса при проведении презентации итоговых работ. На итоговом занятии проходит демонстрация лучших работ школьников.

При подведении итогов по усвоению программы учитывается участие в конкурсах, выставках и весенней научно-практической конференции.

Основные методики проверки результативности

Параметры	Критерии	Показатели	Методики
Практические умения и навыки	Уровень выполнения лабораторных работ	Соблюдение ТБ при работе за компьютером, самостоятельность выполнения работы	Анализ лабораторных работ
Познавательная деятельность	Потребность посещать занятия, способность реализовывать свои идеи	Устойчивое усвоение учебного материала, отсутствие пропусков занятий, качественно выполненные творческие	Анализ работ, статистика посещения занятий, анализ активности участия в конкурсах и выставках.

		работы, участие в конкурсах и выставках	
Логическое, творческое, дизайнерское мышление, память, внимательность	Уровень развития зрительной и др. видов памяти, способность фантазировать, видеть прекрасное в окружающем мире	Способность быстро запоминать информацию, способность отображать реальные объекты в среде графического редактора	Беседы, наблюдение, анализ работ
Развитие коммуникации	Содержательность, выразительность, лаконичность	Грамотная речь, правильное и осознанное употребление терминов, связанных с компьютером и графическими программами и умение точно и ёмко изложить свою точку зрения	Беседы, индивидуальные собеседования

Условия реализации программы

Для успешной реализации программы необходимы следующие условия:

Организационно – педагогические

Компьютерный класс, соответствующий санитарным нормам (СП 2.4.3648-20 и СанПин 1.2.3685-21) с индивидуальными рабочими местами для обучающихся и отдельным рабочим столом для педагога, с постоянным доступом в Интернет, с мультимедийным проектором. Формирование групп и расписания занятий в соответствии с требованиями Сан ПиН и программой.

Материально-технические

Для проведения лекций-презентаций, презентаций проектов, просмотра видеоматериалов по модулю, а также выполнения лабораторных работ необходим учебный кабинет, оборудованный мультимедийными средствами, в том числе достаточным количеством компьютеров с необходимым программным обеспечением.

Информационное обеспечение

– <http://www.gimpart.org/osnovyi-raboty/> - Уроки Gimp для начинающих. Блог Антона Лапшина

– <http://gimp-master.moy.su/>

– www.progimp.ru/articles/

– <http://inkscape.paint-net.ru/?id=3>

– <http://www.inkscapebook.ru/first/>

Кадровое обеспечение

Педагог дополнительного образования	Программа
Чернова Диана Валерьевна	Компьютерная графика

Список литературы

1. Компьютерная графика: учеб. -пособ. / авт.- сост. Л.Г. Казакова; Перм. гос. пед. унт – Пермь, 2006. – 101 с.

Для обучающихся

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.

2. Разработанный лабораторный практикум составителем программы дополнительного образования детей «Компьютерная графика».

Для педагогов дополнительного образования

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.

2. Фролов М. Самоучитель. Учимся рисовать на компьютере. ЛБЗ - Бином. 2002.

3. Гринберг А.Д., Гринберг С. Цифровые изображения. - Минск, ООО Попурри, 1997.

4. Корриган Дж. Компьютерная графика. - М: Энтроп, 1995.

5. Тайц А.М., Тайц А.А. Adobe PhotoShop 7. - СПб.: БХВ-Петербург, 2002.

6. Кларк Т.М. Фильтры для PhotoShop 8. Спецэффекты и дизайн. - М.; СПб.; Киев: Диалектика, 1999.

7. Тайц А.М., Тапц А.А. Corel Draw 11. - СПб.: БХВ-Петербург, 2003.

8. Петров В.Л. CorelDRAW 9. Руководство пользователя с примерами. ЛБЗ - БИНОМ. 2000.

Контрольно-измерительные материалы полугодического и годового контроля по программе
«Компьютерная графика»

Педагог дополнительного образования – _____

Таблица 1

№	УУД	Параметры контроля	Методы контроля	Критерии контроля	Сроки контроля
1.	Познавательные	Основная терминология графического редактора	Наблюдение	Правильно или неправильно в разговоре с ребятами и педагогом называет устройства компьютера	Полугодовой и годовой контроль
2.		Умение использовать основные инструменты графического редактора	Анализ итоговой работы	А – умеет самостоятельно, рационально использует основные инструменты В – умеет с подсказкой педагога или друга С – использует инструменты нерационально.	Полугодовой и годовой контроль
3.		Умение использовать приемы выделения и копирования фрагментов изображения	Анализ итоговой работы	А – умеет самостоятельно, рационально использует приемы копирования; В – умеет с подсказкой педагога или друга С – использует приемы копирования нерационально.	Полугодовой и годовой контроль
4.		Цветовая гамма	Анализ итоговой работы	А – использована широкая палитра цветов, учитываются законы сочетания цвета В – использована скудная палитра С – недопустимые сочетания цвета	Полугодовой и годовой контроль
5.		Умение создать, сохранить и экспортировать файл	Наблюдение	А – умеет самостоятельно В – умеет с подсказкой С – не умеет без посторонней помощи	Полугодовой и годовой контроль
6.	Регулятивные	Умение адекватно воспринимать конструктивные замечания педагога	Наблюдение	А – умеет адекватно воспринимать замечания педагога В – умеет адекватно воспринимать замечания педагога, но не всегда С – не умеет адекватно	Полугодовой и годовой контроль

				воспринимать замечания педагога	
7.	Коммуникативные	Сотрудничество с педагогом	Наблюдение	А – умеет сотрудничает с педагогом В – умеет сотрудничать с педагогом, но с затруднениями С – не умеет сотрудничать с педагогом	Полугодовой и годовой контроль
8.		Сотрудничество с другими обучающимися	Наблюдение	А – умеет сотрудничает с другими обучающимися В – умеет сотрудничает с другими обучающимися, но с затруднениями С – не умеет сотрудничать с другими обучающимися	Полугодовой и годовой контроль
9.		Способность к рефлексии	Наблюдение	А – склонен и способен к анализу собственной деятельности В – склонен и способен к анализу собственной деятельности, но с затруднениями С – склонен, но не способен к анализу собственной деятельности	Полугодовой и годовой контроль

Таблица 2

Параметры контроля ФИО обучающегося									
	Основная терминология графического редактора	Умение использовать основные инструменты графического редактора	Умение использовать приёмы выделения и копирования фрагментов изображения	Цветовая гамма	Умение создать, сохранить и экспортировать файл	Умение адекватно воспринимать конструктивные замечания педагога	Сотрудничество с педагогом	Сотрудничество с другими обучающимися	Способность к рефлексии