

**Муниципальное автономное учреждение  
дополнительного образования  
Дворец творчества детей и молодежи  
Муниципального образования г. Братска**

РАССМОТРЕНО:

Заседание МС

МАУ ДО «ДТДиМ» МО г. Братска

Протокол № 15

От 17 июня 2024 г.

Председатель МС,

зам. директора по НМР

Половинко Н.Н.

---

УТВЕРЖДЕНО:

Приказ № \_\_\_\_\_

От «\_\_» \_\_\_\_\_ 2024 г.

Директор МАУ ДО «ДТДиМ»

МО г. Братска

Мельник О.В. \_\_\_\_\_

МП

**Дополнительная общеразвивающая программа  
«Компьютерная графика для начинающих»**

Направленность – техническая

Срок реализации – 1 год

Возраст учащихся – 9-12 лет

Уровень – стартовый

Автор-разработчик:

педагог дополнительного образования

Кушнерчук С.И.

г. Братск, 2024

## **Пояснительная записка**

Дополнительная общеразвивающая программа разработана на основании нормативно-правовых документов: Федеральный Закон РФ от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации», Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (СП 2.4.3648-20).

**Направленность программы** – техническая.

**Уровень – стартовый.** Предполагает знакомство с основными представлениями, не требующими владения специализированными предметными знаниями и концепциями, участие в решении заданий и задач, обладающих минимальным уровнем сложности, необходимым для освоения содержания программы. Вскрывает самое главное, фундаментальное, и в то же время самое простое в каждой теме, предоставляет обязательный минимум, который позволяет создать пусть неполную, но обязательно цельную картину основных представлений. Задания этого уровня просты, носят в основном репродуктивный характер, имеют шаблонные решения.

В программах **технической направленности** осуществляется ознакомление с государственной символикой с учетом возрастных особенностей учащихся с использованием с использованием объяснительно-иллюстративных (рассказ, беседа), частично-поисковых, игровых, проектных, мультимедийных методов, приемов цифрового конструирования.

В программу включено формирование функциональной грамотности, а именно креативного мышления, как способность человека к продуктивному творческому подходу и умение смотреть на вещи с уникальной точки зрения, замечать неочевидные закономерности, подходить к решению проблем нетрадиционно и использовать воображение при выполнении задач.

Эта способность человека предполагает продуктивно участвовать в процессе **выработки, оценки и совершенствования** идей, направленных на получение:

- инновационных (новых, новаторских, оригинальных, нестандартных, непривычных) и эффективных (действенных, результативных, экономичных, оптимальных) решений, и/или
- нового знания, и/или
- эффектного (впечатляющего, вдохновляющего, необыкновенного, удивительного и т.п.) выражения воображения.

**Актуальность программы** определяется тем, что обозначенные в ней знания и умения компьютерной графики учитывают современные достижения науки и техники. Программа ориентирована на запросы учащихся, родителей, социума.

### **Педагогическая целесообразность**

В настоящее время IT технологии прочно вошли в нашу жизнь. Компьютерная графика внедрилась во все сферы нашей деятельности и играет огромную роль в жизни современного делового человека, поэтому компьютерная графика и офис Windows, развивается стремительно, требует молодых талантливых специалистов способных удовлетворить самый взыскательный художественный вкус. Программа направлена на формирование интереса учащихся не только к компьютерной графике, но и к личностному самосовершенствованию, художественно-творческой и коммуникативной деятельности, на приобретение первоначальных необходимых знаний, развитие определенных навыков и умений, создание условий для творческого самовыражения личности учащегося, осуществления психологической и практической подготовки к труду, связанному с IT технологиями.

### **Отличительные особенности программы**

Программа «Компьютерная графика для начинающих» направлена на приобретение учащимися знаний, умений и навыков по выполнению творческих работ способами компьютерных технологий, овладение способами применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности.

Освоение программы «Компьютерная графика для начинающих» основано на изучении компьютерных технологий путем исполнения творческих заданий с применением полученных навыков, что способствует развитию таких качеств личности как интуиция, образное мышление, а также развитию способностей к проектированию.

*Цель программы:* способствовать формированию интереса и начальные умения в области компьютерной графики и пользования ПК.

<b>Задачи</b>
<b><i>Образовательные</i></b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- сформировать знания, умения и навыки в области работы с ПК, программой Power Point.</li> <li>- обучить стартовым навыкам работы с программой Paint;</li> <li>- познакомить с приемами работы в основных техниках, в т.ч. и комбинированных;</li> <li>- научить работать с инструментами по созданию продукта (мышь);</li> <li>- сформировать знания о приемах работы в разных видах техники исполнения компьютерной графики;</li> <li>- сформировать знания и умения о приемах работы по созданию презентаций.</li> </ul>
<b><i>Развивающие</i></b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- развивать индивидуально-познавательную сферу (восприятие, ощущение, внимание, память, воображение);</li> <li>- развивать коммуникативные навыки;</li> <li>- развивать креативные (творческие) способности;</li> <li>- развивать умение и навыки самоанализа.</li> </ul>
<b><i>Воспитательные</i></b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- воспитывать аккуратность, трудолюбие, положительное отношение к труду;</li> <li>- воспитывать эстетический вкус.</li> </ul>

**Адресат программы:** учащиеся 9-12 лет, характеризуются резким возрастанием познавательной активности и любознательности, возникновением познавательных интересов. В этот период подростку становится интересно многое, далеко выходящее за рамки его повседневной жизни. В это время школьные интересы уступают свое место внеучебным, направленным на практическое применение как в настоящем, так и в будущем.

**Срок реализации программы, форма обучения**

Форма обучения – групповая. Количественный состав групп - 10 чел.

Срок реализации программы 1 год с общим количеством часов – 72. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 учебных часа с перерывом 10 минут. Длительность одного учебного часа – 45 минут.

**Принцип комплектования групп:**

На программу принимаются учащиеся, обучающиеся по дополнительной общеразвивающей программе «Основы дизайна» на 4-5 г.о., т.к. программа «Компьютерная графика для начинающих» является курсом по выбору. Зачисление учащихся проводится на основании письменного заявления от родителей.

В рамках программы предоставляется возможность включения в группу детей с ограниченными возможностями здоровья и детей – инвалидов при создании специальных условий с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий учащихся в соответствии с заключением психолого-медико-педагогической комиссии.

В программе «Компьютерная графика для начинающих» предусмотрена возможность перехода на электронное обучение с применением дистанционных технологий в зависимости от эпидемиологической обстановки (реализация программы в условиях дистанционного режима проводится с использованием платформы Microsoft Teams, электронных почт, электронных образовательных ресурсов по изучаемым темам, Google класса).

При реализации программы применяется ведущая технология – **Проектной деятельности** (Д. Дьюи, Е.С. Палат).

Метод проектов – это система учебно-познавательных приемов, которые позволяют решить ту или иную проблему в результате самостоятельных или групповых действий учащихся. Метод проектов стимулирует потребность учащегося в самореализации, самовыражении, в творческой деятельности; реализует принцип сотрудничества учащихся и взрослых, позволяет сочетать групповую и индивидуальную работу.

**В результате использования технологии происходит** формирование познавательного интереса за счет вовлечения в поисково-исследовательскую деятельность на занятии; умение формулировать задачи и цели, вырабатывать план действий, осуществлять самоконтроль и корректировку своей деятельности; проявление высокой активности и самостоятельности учащихся; развитие логического мышления; формирование собственной точки зрения, умение ее аргументировать и отстаивать свое мнение; проявление чувства товарищества и взаимопомощи.

<b>Метод, прием</b>	<b>Цель использования</b>	<b>Описание действий педагога</b>	<b>Раздел программы, тема, вид деятельности</b>
Метод творческого проекта (основополагающий метод при реализации ДОП)	Формирование проектного мышления учащихся через поэтапное создание творческого продукта с использованием полученных знаний, умений и навыков (учащийся сначала исследует проблему (тему), затем преобразует ее в творческий проект, актуально и продуктивно).	Создание педагогических условий, необходимые для развития художественно-творческих способностей детей на занятиях графическим дизайном: грамотное планирование этапов проекта от идеи к воплощению, индивидуализация учебного процесса, развитие самостоятельности учащихся, правильное планирование учебной деятельности и исследовательской работы в течение работы над проектом, продуктивное завершению работы над творческим продуктом; создание и использование УМК и ЭУМК, создание комфортной обстановки на занятиях, использование современных технологий для творчества.	Системно реализуется в течение учебного года в каждом разделе программы.

Объяснительно – иллюстративный метод	Способствует правильной организации восприятия и первичного осмысления учащимися новой информации	Беседа, лекция, демонстрация наглядного материала. Прежде, чем приступить к выполнению творческого проекта, необходимо, в первую очередь, познакомить учащихся с источниками идей, взятых из мира художественной литературы, культуры, истории, науки.	Системно реализуется в течение учебного года во время изучения новой темы во всех разделах программы.
Репродуктивный метод	Направлен на формирование и закрепление базовых предметных умений и навыков посредством выполнения практических упражнений и повторения пройденного материала.	Педагог использует данный метод при овладении учащимися базовых ЗУН	Системно реализуется в течение учебного года во время знакомства с новыми возможностями программы, изучении новых тем.
Метод проблемного обучения	Является неотъемлемой частью методики творческого проекта, так как именно исследование учащимся проблемы (темы) является стартовым этапом в реализации проекта.	Педагог разрабатывает задания по созданию проблемной ситуации с помощью различных приёмов: (мозговой штурм, дискуссия, анализ).	Системно реализуется в течение учебного года на всех этапах работы над творческим проектом.
Приёмы ТРИЗ – технологии (приёмы изобразительного фантазирования, ассоциаций, сочетания несочетаемого и т.д.)	Цель использования приёмов ТРИЗ – технологии – развитие креативного мышления учащихся.	Педагог разрабатывает упражнения, необходимые для системного и целенаправленного развития креативного мышления учащихся .	Периодически реализуется в течение учебного года в начале работы над новым творческим продуктом.
Методы рефлексии	способность устанавливать границы собственных возможностей, знать, что знаю, умею и чего не знаю.	Подготавливает к самопрезентации, задает вопросы.	Представление творческой работы.

Для создания ситуации успеха учащегося использую следующие методы:

<b>Операция</b>	<b>Назначение</b>	<b>Речевая парадигма</b>
Снятие страха	Помогает преодолеть неуверенность в собственных силах, робость, боязнь самого дела и оценки окружающих	«Мы все пробуем и только начинаем учиться. У вас всё получится».
Авансирование успешного результата	Помогает педагогу выразить свою твердую убежденность в том, что его учащийся обязательно справится с поставленной задачей.	«У вас обязательно получится...»

**Формы обучения:** индивидуальная, парная, групповая.

**Виды обучения:** практические и проектные занятия, мастер-классы, деловая игра, лекции, др.

#### **Алгоритм организации учебного занятия**

Учебное занятие строится следующим образом: его начало посвящено рассмотрению теоретического материала. В ходе рассказа, просмотра презентационного материала, лекции или беседы педагога учащиеся получают теоретические знания, которые затем должны реализовать в практических заданиях - упражнениях и творческих проектах. Практические задания выполняются индивидуально каждым обучающимся.

Во время выполнения учащимися практических заданий педагог имеет возможность не только работать с каждым из них поочередно, координировать их деятельность, но и организовать индивидуальный контроль учащихся, выявляя уровень самостоятельности, отмечая успехи. В конце занятия подводятся итоги, обсуждается выполненная работа. Самостоятельную работу учащихся можно организовать парами, мини группами.

1 этап. Мотивационно-организационный (Приветствие. Обсуждение с детьми темы, определение индивидуальных и групповых задач на занятии. Просмотр работ, видео, обсуждение, игра или упражнение.)

2 этап. Операционно-деятельностный (Работа по созданию творческого продукта, включающая: создание эскиза на бумаге, проработка отдельных деталей, его воплощение на компьютере. Педагог помогает тем, кому необходима помощь.)

3 этап. Рефлексивно-оценочный (Просмотр работ, подведение итогов; педагог обращает внимание детей на то, что получилось хорошо в каждой работе.)

На теоретических занятиях учащиеся узнают о работе ПК, поиску нужных изображений для работы в программе Paint, о работе с программой PowerPoint, об истории графического дизайна, о современных требованиях к профессии дизайнера, о новейших технологиях компьютерной графики. Предоставляется возможность закрепить на практике все представленные теоретические темы программы, что существенно влияет на восприятие и усвоение материала учащимися.

На практических занятиях формируются компетенции в создании рисунка при помощи компьютерных программ, обработки объектов, приобретает начальный опыт профессии дизайнера, воспитывается дисциплинированность, любовь к профессии, уверенность в своих силах. Практические задания строятся так, чтобы не фиксировать слабые стороны учащегося, а подчеркивать сильные, укреплять его веру в себя, давая возможность ему быть успешным.

**Требования к учащимся:** учащиеся должны посещать учебные занятия и выполнять все практические задания и проектные работы в установленный срок.

### Учебный план

№	Тема	Кол-во часов	теория	практика	При дистанционном обучении	диагностика
1.	Вводное занятие	2	1	1	2	-
2.	Знакомимся с основами графики, работой ПК и Inet	14	6	8	14	практическая работа - проект
3.	Рисуем в Paint	34	14	20	34	практическая работа - проект
4.	Работа с презентациями Power Point	20	8	12	20	
5.	промежуточная аттестация	2	-	2	2	Оформление проекта ч/з презентацию
	итого	72	29	43	72	

### Календарный учебный график

Раздел / месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
Вводное занятие	2								
Знакомимся с основами графики, работой ПК и Inet	6	8							
Рисуем в Paint			6	6	6	4	8	4	
Работа с презентациями Power Point			4	4		4		4	4
промежуточная аттестация									2
Всего	8	8	10	10	6	8	8	8	6

### Содержание

Программа «Компьютерная графика для начинающих» стартового уровня обучения включает в себя 3 раздела.

#### **Вводное занятие – 2 ч.**

Инструктаж по ТБ. Знакомство с ПК.

#### **Раздел 1 Знакомимся с основами графики, работой ПК и Inet – 14 ч.**

Знакомство с растровой и векторной графикой. Знакомство с цифровым рисунком. Изучение интерфейса Paint. Изучение и освоение работы с простыми элементами (прямоугольник, линия, ластик). Изучение работы с пятном и штрихом. Работаем с цветом, освещением и тоном рисунка.

#### **Раздел 2 Рисуем в Paint – 4 ч.**

Изучаем создания рисунка при помощи компьютерных программ. Работаем с деталями и спецэффектами.



### Раздел 3 Работа с презентациями Power Point – 20 ч.

Изучаем работу программы Power Point, ее интерфейс, основные возможности для создания простых презентаций со спец. эффектами и без них.

#### Промежуточная аттестация – 2 ч.

#### Планируемые результаты:

Предметные	Метапредметные:	Личностные:
Учащиеся овладеют основами работы на ПК в практической деятельности: - познакомятся с оборудованием (ПК) и программой Paint; с работой с презентациями для создания собственного итогового продукта. - познакомятся с основами дизайна, его основными критериями необходимыми для создания итогового продукта; - изучат правила безопасности при работе с инструментами; профессиональную терминологию.	– Сформируют умение осуществлять сотрудничество с педагогом, учащимися; самостоятельно решать практические задачи в процессе выполнения практических графических работ.	Проявят личностные качества (аккуратность, трудолюбие, терпение, положительное отношение к труду), необходимые для решения практических задач; правила этики и культуры поведения.

#### Организационно-педагогические условия

Для успешной работы по данной программе необходимы следующие условия:

##### 1. Кадровые:

Учебный процесс должны организовывать квалифицированные педагоги, имеющие среднее специальное образование и опыт педагогической деятельности в сфере дополнительного образования детей.

##### 2. Материально-техническое обеспечение:

Занятия должны проводиться в специально оборудованном, освещенном, хорошо проветриваемом учебном кабинете.

Кабинет должен представлять собой просторное помещение с подбором и соответствием данного возраста столами и стульями.

Оборудование кабинета:

- Наличие 11 рабочих мест, укомплектованных IBMPC класса не ниже PENTIUM IV, RAM - 1024 Mb, HDD - 10 Gb;
- Оборудование класса локальной сетью и доступом в INTERNET;
- Наличие программного обеспечения: Windows10, Paint, PowerPoint;
- Учебный кабинет, оборудованный специализированной мебелью в соответствии с возрастом обучающихся столами и стульями, ПК в количестве, соответствующем нормативам наполняемости групп.
- Для демонстрации творческих наград учащихся – стенд с фоторамками формата А4.

##### Оборудование общего назначения:

- стенды для выставок работ учащихся;
- столы офисные для работы.

##### В рабочей зоне педагога должно быть:

- ПК с более высокими техническими характеристиками, чем у учащихся;
- мультимедийный проектор;
- учебная доска для компьютерного класса;
- интерактивная доска.
- цветной принтер для печати готовых работ учащихся.

### Методическое обеспечение

№	Методическое обеспечение	Содержание
1	УМК	<p><b>Знаково-символический компонент УМК</b> - дидактические материалы (раздаточные карточки),</p> <p><b>Технологический компонент УМК</b> комбинированные средства (компьютер, мультимедийное оборудование).</p> <p><b>Программный компонент УМК:</b> - материалы и инструментарий к ДОП (практические задания, протоколы, таблицы фиксации результатов), устанавливающие результат освоения программы.</p> <p><b>Методические разработки:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• конспекты занятий,</li> <li>• сценарии досугово-развивающих, воспитательных мероприятий, родительских собраний и т.п.</li> <li>• сборник заданий для учащихся по формированию функциональной грамотности</li> </ul> <p><b>Программное обеспечение:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• офисные приложения MS Word, MS PowerPoint; интернет-браузер Firefox, Yandex; программа Windows Media для просмотра видео, аудио материала; программа Paint.</li> </ul>
2	ЭУМК	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Программное обеспечение (ДОП, Программа летней школы)</li> <li>2. Технологические карты или планы-конспекты учебных занятий по теме, разделам, направлениям деятельности программы</li> <li>3. Оценочные материалы</li> <li>4. Дистанционные занятия</li> <li>5. Дидактические материалы</li> </ol>
3	Методические продукты	- Электронное методическое учебное пособие «АРТ-эксперименты»

### Оценочные материалы

Программой предусмотрено проведение педагогического контроля:

- Входящая диагностика - определение начальной подготовки учащегося перед освоением им дополнительной общеразвивающей программы в форме выполнения творческого задания (Приложение 1).

Тематического - проводится проверка качества освоения учебного материала по дополнительной общеразвивающей программе учащимися после прохождения разделов в форме творческих заданий, тестов, представления своих работ и обсуждения их. Диагностический материал – рекомендации учащимся по разработке творческого продукта, план защиты продукта в рамках творческого проекта (Приложение 2-5).

- Промежуточная аттестация по итогам освоения программы проводится в конце учебного года (май) в форме представления презентации творческих продуктов. (Приложение 4-5).

### МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

1. В 2024-2025 году в программу включена «Индивидуальная модель по профориентационной деятельности педагога». Ранняя профориентация позволяет познакомить учащихся с трудовой деятельностью взрослых, что имеет решающее

значение и для формирования у учащихся первоначальных представлений о профессиях в жизни общества.

На занятиях учащиеся приобретают начальный опыт профессии графического дизайнера, у них воспитывается дисциплинированность, любовь к профессии.

В содержании программы прописаны темы знакомства младших школьников с особенностями работы графического дизайнера.

Формы реализации модели:

- индивидуальные: беседа,
- групповые: встречи, игра, дискуссия, просмотр видеороликов, виртуальные экскурсии.

## **2. Задания на формирование функциональной грамотности**

В программу включено формирование функциональной грамотности, а именно креативного мышления, как способность человека к продуктивному творческому подходу и умение смотреть на вещи с уникальной точки зрения, замечать неочевидные закономерности, подходить к решению проблем нетрадиционно и использовать воображение при выполнении задач.

### **Задание 1.**

**Подходит, не подходит.**

**Учащимся демонстрируется изображение любого предмета.**

Берется любой предмет. Называется 5 свойств, которые к нему подходят. После этого называют 5 неподходящих свойств предмета. Задача детей представить и нарисовать этот предмет с одним неподходящим свойством.

Например, «машина».

Подходящие: синяя, быстрая, дорогая, старая, тяжелая.

Неподходящие: легкая, ватная, алмазная, двухколёсная, деревянная.

### **Задание 2.**

**«Житель страны Алфавит»:** из заданных букв русского алфавита придумать образ – жителя страны Алфавит.

### **Задание 3.**

**«Новый образ персонажа»:**

**Учащимся предлагается** нарисовать какого-либо персонажа (например, колобка) не такого, как вы его знаете из сказок, а другого - измените его образ.

### **Задание 4.**

**«Изобрази графически музыку»**

(Учащимся включают прослушать музыкальное произведение.)

Попробуй с помощью цвета и линий изобразить музыку на бумаге.

### **Задание 5.**

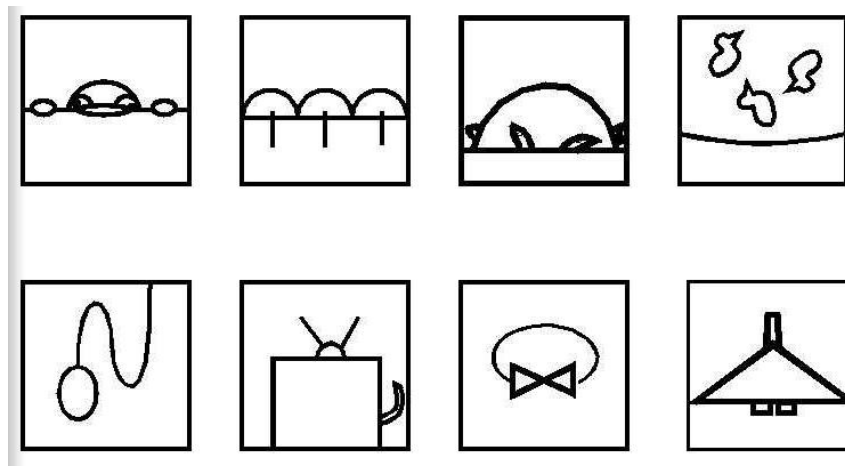
**«Все наоборот»**

Нарисуй иллюстрацию к стихотворению (сказке), но с противоположным сюжетом.

**Друдл** – это незаконченная картинка, которую требуется дорисовать или додумать.

Лучший ответ – тот, который придёт в голову не каждому, но стоит его услышать – и решение кажется очевидным.

Пример:



**Варианты заданий с друдлами:**

(Учащимся раздаются карточки с картинками-друдлами)

**Задание 1.**

Как ты думаешь, что изображено на картинке? Дорисуй картинку, чтобы она стала понятна всем.

**Задание 2.**

Постарайтесь увидеть в картинке-друдле то, чего не увидят другие. Запиши свои варианты ответа.

---

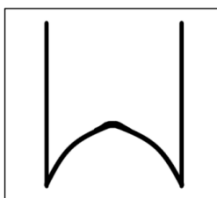
---

---

**Задание 3.**

Выберите самые оригинальные названия для рисунка.

Пример:



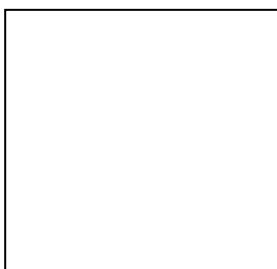
Пронумеруй варианты ответа, начиная от самого оригинального.

- ◆ Гора
- ◆ Перевернутый эскиз логотипа Макдональдса
- ◆ Привидение в дверном проёме
- ◆ Муравейник между деревьев
- ◆ Раскрытый клюв птицы
- ◆ Въезд в туннель

**Задание 4.**

Попробуй себя в роли создателя картинок-друдлов. Нарисуй такой друдл, к которому бы подошло название... (например «Иллюстрация к сказке «Репка»)

Нарисуй картинку-друдл и опиши свою идею.



---

---

---

**Анаграмма** – это способ перестановки букв, в результате которого получается новое слово или сочетание слов. Решить анаграмму – значит определить исходное слово.

**Варианты заданий с анаграммами:**

**Задание 1.**

Учащимся раздаются карточки с группами анаграмм.

1. Переставь буквы и составь слова, относящиеся к теме ... (Например, сказка «Колобок»). Все буквы должны быть использованы.

2. Определить, какое слово в группе лишнее и почему?

клоокоб, лиас, лкво, бксаао

колобок, лиса, волк, собака

**Задание 2.**

Работа в парах. Один учащийся в роли шифровальщика, другой отгадчика. Шифровальщик задумывает понятие и шифрует его. Отгадчику предстоит не только отгадать понятие, но и выбрать лишнее или дать определение понятия.

3. Программой «Компьютерная графика для начинающих» в модуле программы воспитания (**Приложение 5**) предусмотрено изучение государственной символики, развитие интереса к техническому творчеству через знакомство с историей и традициями народных промыслов.

### **Литература**

Для педагога:

1. Скотт Келби - Классические эффекты Photoshop
2. Кэтрин Айсманн - Маски и композиция в Photoshop
3. Дэн Маргулис - Photoshop для профессионалов. Классическое руководство по цветокоррекции

Для детей и родителей:

1. С. Хазова – Компьютерная графика
2. Т. А. Подосенина – Искусство компьютерной графики для школьников
3. Д. Миронов – Компьютерная графика в дизайне

## Приложение 1

### Творческое задание для определения начальной подготовки учащегося

1. Придумать и нарисовать в одной из компьютерных программ (Paint, PowerPoint, Photoshop) необычный летательный аппарат.
2. Сохранить работу в указанной папке в формате .jpg
3. Рассказать о своей работе.

**Таблица: «Результаты оценивания качества творческого задания для определения начальной подготовки учащегося»**

№	Ф.И. учащихся	Защита творческого продукта				Итого	Результат
		Наличие названия изготавливаемого продукта, обоснование выбора (0 – 1 балл)	Сохранение работы (самостоятельно или с помощью педагога) (0 – 3 баллов)	Качество и аккуратность (0 – 3 баллов)	Представление творческого продукта (0 – 3 баллов)		
1							
2							
3							
4							
5							

Высокий уровень – 2,1 – 3 баллов

Средний уровень – 1,1 - 2 баллов

Низкий уровень – 0 - 1 баллов

## Приложение 2

**Таблица: «Результаты освоения программы учащимся»**

№	Ф.И. учащихся	Вид контроля					
		Входящий	Тематический	Тематический	Тематический	Тематический	Промежуточный
1							
2							



		обоснование выбора (0 – 1 балл)	ления продукта (0 – 3 баллов)	мых инструментов, приемов работы (0 – 3		ов анимации) (0 – 3 баллов)			
1									
2									
3									
4									
5									

Высокий уровень – 2,1 – 3 баллов

Средний уровень – 1,1 - 2баллов

Низкий уровень – 0 - 1баллов

**Высокий творческий уровень.** Творческий продукт соответствует поставленным учебным задачам, закончен. Ярко выражена оригинальность, нестандартность образов, использование интересных форм подачи, правильная последовательность выполнения. Используются спецэффекты.

**Средний уровень** освоение – Творческий продукт выполнен с небольшими недочетами, на достаточно хорошем уровне. Соблюдение последовательности творческого проекта. Оригинальность присутствует, но не везде. Работа выполнена недостаточно аккуратно.

**Низкий уровень** освоение – Творческий продукт не закончен, есть ошибки.



## МОДУЛЬ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ВОСПИТАНИЯ

## Пояснительная записка

В рамках программы «Компьютерная графика для начинающих» осуществляется ознакомление с государственной символикой через определенный жанр художественного творчества. В качестве основных методов при изучении государственной символики используются с учетом возрастных особенностей учащихся объяснительно-иллюстративные (рассказ, беседа), частично-поисковые, игровые и мультимедийные технологии.

Формирование гражданской позиции — это процесс воспитания, в ходе которого развиваются основы ценностного отношения к миру, любовь к близким, родному краю, стране и уважение к труду взрослых.

*Базовые ценности - труд, отечество, мир, техника, человек.*

**Цель воспитательной программы** – воспитание бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации через развитие технических и творческих способностей.

**Задачи воспитания:**

Развитие уважения к художественному и техническому творчеству народов России, культурному наследию.

Развитие у детей любознательности и интереса к различным культурным и инженерно-техническим объектам нашей Родины.

Развитие навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками.

Формирование: трудолюбия, добросовестного отношения к делу, инициативности, любознательности, уважения к чужому труду и результатам труда.

**Формы работы:** виртуальные экскурсии, творческая мастерская.

**Технология воспитания:** технология коллективного творческого воспитания  
**И.П.Иванова**

Коллективное творческое дело предполагает совместную деятельность детей для коллективного поиска, планирования и творческой реализации коллективного творческого продукта на заданную тему.

**Содержание**

1. «Путешествие по России» - виртуальные экскурсии по городам Золотого кольца России.
2. «Город, который я бы хотел посетить» - круглый стол
3. «Лучший город Золотого кольца» - *творческая мастерская (создание рекламного анимированного ролика)*

**Итоговое воспитательное мероприятие** – представление электронного артбука «Путешествие по России».

**Планируемые результаты**

Осознание, ценности художественной культуры народов России, технического и культурного наследия.

Сформирован интереса к различным культурным и инженерно-техническим объектам нашей Родины.

Будут развиты навыки сотрудничества с взрослыми и сверстниками.

Будут сформированы: трудолюбие, добросовестного отношения к делу, инициативность, любознательность, уважение к чужому труду и результату труда.