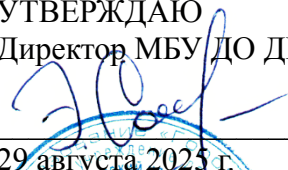


УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»


Э.Ю. Салтыков

29 августа 2025 г.

(Приказ по МБУ ДО ДЮЦ «Галактика» от 29 августа 2025 г. № 170-О)



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа художественной направленности
стартового уровня**

«Компьютерное творчество»

Возраст обучающихся: 11 - 13 лет

Срок реализации: 1 год

Объем учебной нагрузки 72 часа в учебном году

(Программа принята к реализации в 2025-2026 учебном году решением Педагогического совета
МБУ ДО ДЮЦ «Галактика» от 29 августа 2025 г. протокол № 1)

Автор:

Хоменко Яна Алексеевна,
педагог дополнительного
образования;
Сергеева Ирина Никифоровна,
методист

Мытищи
2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

РАЗДЕЛ I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	3
1.1. Пояснительная записка	
1.1.1. Направленность программы	
1.1.2. Авторская основа программы	
1.1.3. Нормативно-правовая основа программы	
1.1.4. Актуальность программы	
1.1.5. Отличительная особенность программы.	
1.1.6. Педагогическая целесообразность	4
1.1.7. Адресат программы	
1.1.8. Режим занятий	
1.1.9. Общий объём программы	5
1.1.10. Срок освоения программы	
1.1.11. Формы обучения	
1.1.12. Особенности организации образовательного процесса	
1.1.13. Виды занятий	
1.2. Цели, задачи и планируемые результаты освоения программы	5
1.2.1. Цель и задачи программы	
1.2.2. Планируемые результаты освоения программы	6
1.2.3. Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов	
1.2.4. Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов	
1.2.5. Критерии оценки достижения планируемых результатов	
1.3. Содержание программы	7
1.3.1. Учебный план	
1.3.2. Содержание учебного плана	
1.4. Воспитательный потенциал программы	8
1.4.1. Пояснительная записка	11
1.4.2. Цель и задачи воспитательной работы	12
1.4.3. Содержание воспитательной работы	
1.4.4. Планируемые результаты воспитательной работы	
РАЗДЕЛ II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ ПРОГРАММЫ	13
2.1. Календарный учебный график	
2.2. Формы контроля, аттестации	
2.3. Оценочные материалы	
2.4. Методическое обеспечение программы	
2.4.1. Методы обучения	
2.4.2. Педагогические и образовательные технологии	
2.4.3. Формы организации образовательного процесса	14
2.4.4. Формы учебного занятия	
2.4.5. Алгоритм учебного занятия	
2.4.6. Дидактические материалы	
2.4.7. Информационное обеспечение программы	
2.5. Кадровое обеспечение программы	15
2.6. Материально-техническое обеспечение программы	
2.7. Список литературы и интернет-ресурсов	
2.7.1 Список литературы и интернет-ресурсов для педагогов	15
2.7.2. Список литературы и интернет-ресурсов для обучающихся и их родителей	
ПРИЛОЖЕНИЯ	
<i>Приложение 1. Календарно – тематическое планирование</i>	17
<i>Приложение 2. Содержание аттестации обучающихся</i>	20
<i>Приложение 3. Оценочные материалы</i>	22
<i>Приложение 4. Протокол итоговой аттестации</i>	23
<i>Приложение 5. Карта педагогического мониторинга</i>	24

РАЗДЕЛ I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

1.1.1. Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа стартового уровня «Компьютерное творчество» реализует художественную направленность (далее – программа).

Программа ориентирована на развитие художественно-эстетического вкуса, художественных способностей и склонностей к различным видам искусства, творческого подхода, эмоционального восприятия и образного мышления, подготовку личности к постижению великого мира искусства, формирование стремления к воссозданию чувственного образа воспринимаемого мира.

1.1.2. Авторская основа программы

Программа разработана на основе таких дополнительных образовательных общеразвивающих программах, как: «Компьютерная графика. Арт лайн» Агаповой М.И., «Школа дизайна» Гаврилицы И.В., а также «Компьютерная графика» Матяш И.С.

1.1.3. Нормативно-правовая основа программы

Нормативно-правовой основой программы является:

1. Закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012 года;
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р;
3. Приказ Минпросвещения России от 27 июля 2022 г. N 629 "«Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
4. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций»;
5. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
6. СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
7. Распоряжение Министерства образования Московской области от 31.08.2024 г. № Р-900 «Об организации работы в рамках реализации персонифицированного учета и системы персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Московской области»;
8. Устав и локальные акты МБУ ДО ДЮЦ «Галактика».

1.1.4. Актуальность программы

На сегодня содержание дополнительного образования активно меняется под влиянием потребностей и интересов современного ребенка и семьи, что в свою очередь формирует социальный заказ на приобретение знаний и навыков технической направленности. Данная программа направлена на приобретение базовых знаний, умений и навыков по выполнению творческих проектов, используя компьютерные технологии, тем самым обеспечив развитие образного мышления, способностей к проектированию. Приобретенные знания станут фундаментом для дальнейшего освоения компьютерных программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования, анимации, типографики, моушн- и графического дизайна.

Область информатики, занимающаяся методами создания и редактирования изображений с помощью компьютеров, называют компьютерной графикой. Знания подобного свойства для человека в современном компьютеризированном мире и времени цифровых технологий становятся необходимы. Обучающиеся приобретают основные навыки от обработки фотографии до создания анимации и моделировании архитектурного проекта.

Программа ориентирована на формирование у подрастающего поколения новых компетенций, необходимых в обществе, использующем современные информационные технологии, а также развитие исследовательских и прикладных способностей в области

технического творчества. Дополнительным аспектом программы является ее профориентированность, обучающиеся, приобретающие в данной программе необходимые знания, получают основу предпрофессиональной подготовки в сферах: аниматор, графический дизайн, дизайн костюма, сценический дизайн.

1.1.5. Отличительная особенность программы.

Принцип построения – *традиционная программа.*

Своеобразие программы «Компьютерное творчество» заключается в том, что обучающиеся изучат комплексную информацию о растровой и векторной графике, и апробируют различные виды работы с проектными программами. Обучающимся на этапе стартовой программы станет доступна анимация, трехмерное моделирование, основы моушн-дизайна, сценической, графический дизайн - данная возможность дает дополнительную уверенность и большой выбор будущей творческой профессии. Ни одна дополнительная общеразвивающая программа технической направленности, не предоставляет такой разносторонней подготовки обучающихся в сфере компьютерной графики и дизайна.

Обучение работе с графическими редакторами создает условия для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребенка, его интеграции в систему общечеловеческих ценностей и мировую и отечественную культуру. Творческая деятельность в области компьютерной графики является эффективным средством формирования творческого потенциала личности в процессе обучения предметам художественного цикла и овладения специальными навыками творческой деятельности в процессе художественно-технологической подготовки.

Новизна программы находит свое отражение в том, что обучающиеся получают комплексные базовые знания и навыки работы с основными графическими для дальнейшей профессиональной работы с векторной и растровой графикой, программой макетирования, верстки, 3D моделирования и моушн-графики.

1.1.6. Педагогическая целесообразность

На современном этапе развития общества содержание программы «Компьютерное творчество» отвечает запросу обучающихся и их родителей.

Программа составлена с учетом возрастных особенностей, уровня подготовленности обучающихся, отражает основные дидактические принципы.

Формы, методы и приемы, используемые в ходе реализации данной программы, подобраны в соответствии с её целью, задачами и способствуют эффективной организации образовательного процесса.

Содержание программы нацелено на активизацию познавательной творческой деятельности каждого обучающегося.

Большое внимание уделяется развитию и повышению мотивации обучающихся, приобретению практических умений и навыков в области технического творчества.

Программа способствует формированию нравственных качеств личности.

1.1.7. Адресат программы

Программа адресована обучающимся 11-13 лет.

Краткая характеристика возрастных особенностей обучающихся по программе 11-13 лет

Средний школьный возраст называют отроческим, или подростковым. В подростке одновременно существуют и «детское», и «взрослое». Появляется чувство взрослости. Ведущая позиция – общение со сверстниками. Это период взросления. Подросток познает себя, учится решать свои проблемы, общаться со сверстниками, т.е. самореализовываться. Этот возраст характеризуется перестройкой: мотивационной сферы, интеллектуальной сферы, сферы взаимоотношений со взрослыми и сверстниками; личностной сферы – самосознания.

В этот период происходит кризис переходного возраста, который связан с двумя факторами – возникновением новообразования в осознании подростка и перестройкой отношения между ребенком и средой.

1.1.8. Режим занятий

Периодичность и продолжительность занятий устанавливается в зависимости от возрастных и психофизиологических особенностей, допустимой нагрузки обучающихся.

Учебные занятия проводятся один раз в неделю по два академических часа (45 минут), с перерывом 10 минут.

В соответствии с п. 2.10.2. СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" при использовании ЭСО во время занятий и перемен проводится гимнастика для глаз. Для профилактики нарушений осанки во время занятий проводится физкультминутка. Общая продолжительность использования компьютера на занятии для: 5-9 классов (12-15 лет) - 30 минут, 10-11 классов (16-17 лет) - 35 минут.

1.1.9. Общий объём программы: 72 ч.

1.1.10. Срок освоения программы: один год

1.1.11. Форма обучения: очная

1.1.12. Особенности организации образовательного процесса: образовательный процесс осуществляется в соответствии с календарно-тематическим планом-графиком в группе обучающихся разных возрастных категорий, являющиеся основным составом объединения.

Образовательный процесс имеет развивающий характер, направлен на развитие у детей природных задатков и интересов.

1.1.13. Виды занятия: групповое

1.2. Цель, задачи и планируемые результаты освоения программы

1.2.1. Цель и задачи программы

Цель: формирование интереса обучающихся к технико-творческой деятельности через изучение компьютерной графики.

Задачи:

а) воспитательные:

- формировать основы гражданско-патриотических качеств личности;
- содействовать формированию чувства уважения и хорошего отношения к одноклассникам;
- создать условия, обеспечивающие воспитание ответственности, исполнительности и трудолюбия;
- воспитывать правильное отношение к общечеловеческим ценностям.
- научить работать в коллективе;

б) развивающие:

- способствовать развитию творческих способностей обучающихся и интереса к изучению компьютерной графики;
- сформировать и развивать мотивацию к технико-творческой деятельности;
- сформировать потребность к саморазвитию, самостоятельности, активности;
- развить интерес к познанию окружающего мира;
- воспитывать умение анализировать и выражать свою точку зрения, обобщать, делать выводы;
- развить навыки целенаправленной творческой, умственной деятельности;
- развить мотивацию к дальнейшему овладению технологиями в области графического дизайна;
- сформировать восприятие компьютера как инструмента творческого самовыражения и интеллектуального развития для дальнейшей профессиональной деятельности;

в) образовательные:

- познакомить с базовой терминологией дизайна и компьютерной графики;
- сформировать навыков работы с трёхмерной графикой;
- получение навыков работы с векторной графикой;
- получение навыков работы с растровой графикой;
- сформировать пространственное воображение;

- сформировать и усовершенствовать навыки композиции и применения правил цветоведения;
- сформировать базовые навыки, умения и знания в области дизайна;
- развить умение проектировать презентационные материалы;
- развить понимание основных правил вёрстки.

1.2.2. Планируемые результаты освоения программы

а) личностные результаты:

у обучающегося сформированы:

- основы гражданско-патриотических качеств личности;
- чувства уважения и хорошего отношения к одноклассникам;
- ответственность, исполнительность и трудолюбие;
- правильное отношение к общечеловеческим ценностям.
- навыки работы в коллективе;

б) метапредметные результаты

у обучающегося сформированы и развиты:

- творческие способности и интерес к изучению компьютерной графики;
- мотивация к технико-творческой деятельности;
- потребность к саморазвитию, самостоятельности, активности;
- интерес к познанию окружающего мира;
- умение анализировать и выражать свою точку зрения, обобщать, делать выводы;
- навыки целенаправленной творческой, умственной деятельности;
- мотивацию к дальнейшему овладению технологиями в области графического дизайна;
- сформировано восприятие компьютера как инструмента творческого самовыражения

и интеллектуального развития для дальнейшей профессиональной деятельности;

в) предметные результаты:

Обучающийся:

- познакомился с базовой терминологией дизайна и компьютерной графики;
- имеет навыки работы с трёхмерной графикой;
- имеет навыки работы с векторной графикой;
- имеет навыки работы с растровой графикой;
- сформировал пространственное воображение;
- сформировал и усовершенствовал навыки композиции и применения правил

цветоведения;

- имеет базовые навыки, умения и знания в области дизайна;
- умеет проектировать презентационные материалы;
- понимает основные правила вёрстки.

1.2.3. Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: грамота, готовая работа, диплом, журнал посещаемости, материал анкетирования и тестирования, перечень готовых работ и др.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: выставка, завершённая работа, конкурс, защита творческих работ, портфолио, грамота, открытое занятие и др.

1.2.5. Критерии оценки достижения планируемых результатов

Оценка достижения планируемых результатов освоения программы осуществляется по трем уровням:

- высокий (от 80 до 100% освоения программного материала),
- средний (от 51 до 79% освоения программного материала),
- низкий (менее 50% освоения программного материала).

Уровни освоения	Результат
Высокий уровень освоения программы	Обучающиеся демонстрируют <i>высокую заинтересованность</i> в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание программы. На итоговой аттестации показывают отличное

	знание теоретического материала, практическое применение знаний воплощается в качественный продукт
Средний уровень освоения программы	Обучающиеся демонстрируют <i>достаточную заинтересованность</i> в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание Программы. На итоговой аттестации показывают хорошее знание теоретического материала, практическое применение знаний воплощается в продукт, требующий незначительной доработки
Низкий уровень освоения программы	Обучающиеся демонстрируют <i>низкий уровень заинтересованности</i> в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом тестировании показывают недостаточное знание теоретического материала, практическая работа не соответствует требованиям

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебный план

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
I.	ВВОДНЫЙ ИНСТРУКТАЖ ПО ТБ. ВВЕДЕНИЕ В ПРОГРАММУ. Начальная диагностика стартовых возможностей обучающихся	1	1	0	Беседа/опрос,
		1	0	1	Творческое задание/наблюдение
II.	Основы безопасности дорожного движения (ОБДД)	4	2	2	
1.	Азбука дорожного движения	1	0,5	0,5	Игра, викторина/опрос, наблюдение
2.	Дорожные знаки. Правила поведения на дороге	1	0,5	0,5	
3.	Опасные ситуации на дорогах	1	0,5	0,5	
4.	Дорога – не место для игр	1	0,5	0,5	
III.	РАСТРОВАЯ ГРАФИКА	12	2	10	
1.	Основы растровой графики. Изучение интерфейса графического редактора.	2	0,5	1,5	Беседа/опрос Презентация по теме/просмотр
2.	Монтажная композиция. Вырезание и наложение.	2	0,5	1,5	
3.	Цветокоррекция и ретушь.	2	0,25	1,75	
4.	Плакатная композиция.	2	0,25	1,75	
5.	Иллюстрация с использованием искусственного интеллекта.	3	0,5	2,5	
IV.	ВЕКТОРНАЯ ГРАФИКА	12	2	10	
1.	Основы векторной графики	3	0,5	2,5	Беседа, творческая работа/опрос, просмотр работ
2.	Приемы изобразительной стилизации	3	0,5	2,5	
3.	Фирменный стиль. Разработка логотипа.	3	0,5	2,5	
4.	Создание брендбука.	3	0,5	2,5	
V.	ТРЕХМЕРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ	14	2	12	
1.	Основные этапы моделирования	3	0,5	2,5	Беседа/опрос. Творческая работа/просмотр работ
2.	Копия архитектурного проекта с авторскими элементами	3	0,25	2,75	
3.	Интерьер комнаты в определенном дизайнерском стиле	2	0,25	1,75	
4.	3D визуализация предметов	3	0,5	2,5	
5.	3D проект. Питомец	3	0,5	2,5	
VI.	АНИМАЦИЯ	14	2	12	
1.	Основы моушн-дизайна	4	0,5	3,5	Беседа/опрос. Творческая работа/просмотр работ
2.	Рекламный ролик своего бренда	4	0,5	3,5	
3.	Анимация питомца	6	1	5	
VII.	ТИПОГРАФИКА	12	2	10	
1.	Основные правила вёрстки	3	0,5	2,5	Беседа/опрос. Творческая работа/просмотр работ
2.	Разработка иллюстраций по мотивам сказок или фрагментов сказок	6	1	5	
3.	Проектирование иллюстрированного	3	0,5	2,5	

	издания по одной сказке				
VIII.	ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИЯ	2	1	1	Беседа/тестирование. Творческое задание/ выставка работ
	ИТОГО:	72			

1.3.2. Содержание тем учебного плана.

РАЗДЕЛ I. ВВОДНЫЙ ИНСТРУКТАЖ ПО ТБ. ВВЕДЕНИЕ В ПРОГРАММУ.

Начальная диагностика стартовых возможностей

Теория: техника безопасности на занятиях в объединении. Правила противопожарной безопасности. Действия при ЧС. Введение в программу.

Практика: беседа, творческое задание для определения стартовых возможностей обучающихся, методом не включённого педагогического наблюдения.

РАЗДЕЛ II. ОБДД

Тема 1. Азбука дорожного движения

Теория: пешеходная азбука: улица, тротуар, проезжая часть, перекресток.

Практика: игра, викторина

Тема 2. Дорожные знаки. Правила поведения на дороге

Теория: дорожные знаки и дополнительные средства информации. Светофор. Правила поведения пешехода. Правила поведения пассажира.

Практика: игра, викторина

Тема 3. Опасные ситуации на дорогах

Теория. Безопасность на дорогах. Лучший способ сохранить свою жизнь на дорогах – соблюдать правила дорожного движения

Практика. Просмотр видеофильма «Безопасная дорога детям».

Тема 4. Дорога – не место для игр

Теория: почему нельзя играть на дороге. Опасности на дороге.

Практика: игра, викторина

РАЗДЕЛ III. Растровая графика

Тема 1. Основы растровой графики. Изучение интерфейса графического редактора.

Теория:

Беседа: Изучение понятия и специфики растровой графики, знакомство с доступными графическими редакторами – их интерфейсом, апробация базовых возможностей программ.

Практика:

Поиск референсов (вспомогательных рисунков и изображений). Разработка коллажа или монтажной композиции в графическом редакторе.

Тема 2. Монтажная композиция. Вырезание и наложение.

Теория:

Беседа: Знакомство с возможностями графических редакторов. Закрепление знаний о правилах композиции, а также о расстановке в тоновом или цветовом контрасте.

Практика:

Выполнение монтажной композиции – создание изображения из фрагментов фотографий или картин художников.

Тема 3. Цветокоррекция и ретушь.

Теория:

Беседа: Знакомство с возможностями графических редакторов. Изучение ретуши и цветокоррекции, а также развитие умения грамотно применять ее на фотографиях.

Практика:

Подборка исходников (оригинальных фотографий), их дальнейшая ретушь и цветокоррекция.

Тема 4. Плакатная композиция.

Теория:

Беседа: Изучение основ плакатной композиции. Формирование навыков работы с текстом и изображениями в графических редакторах.

Практика:

Выполнение плакатной композиции: афиша, плакат, абстракция.

Тема 5. Иллюстрация с использованием искусственного интеллекта.

Теория:

Беседа: Знакомство с графическим планшетом и работой с ним в графических редакторах. Формирование умения использовать искусственный интеллект в работе над иллюстрацией.

Практика:

Выполнение иллюстрации по мотивам русских сказок с использованием искусственного интеллекта.

РАЗДЕЛ IV. Векторная графика

Тема 1. Основы векторной графики.

Теория:

Беседа: Изучение понятия и специфики векторной графики. Апробация основных возможностей векторной графики в векторных редакторах.

Практика:

Подборка референсов для последующей разработки стилизации форм.

Тема 2. Приемы изобразительной стилизации.

Теория:

Беседа: Изучение правил стилизации животных, растительных, антропоморфных и символических форм.

Практика:

Разработка стилизованных форм одного животного и растения на выбор в векторной графике.

Тема 3. Фирменный стиль. Разработка логотипа.

Теория:

Беседа: Закрепление знаний о векторной графике. Изучения понятий фирменного стиля и логотипа. Закрепление умений работать с цветовой схемой и стилизацией.

Практика:

Разработка фирменного стиля и логотипа.

Тема 4. Создание брендбука.

Теория:

Беседа: Закрепление знаний о векторной графике и типографике. Формирование навыка верстки.

Практика:

Создание брендбука (книга, документ, предоставляющий подробное описание бренда: о смысловой нагрузке, идеи, о продукте, истории возникновения и т.д.). Руководство по фирменному стилю в области графического дизайна и маркетинга.

РАЗДЕЛ V. Трехмерное моделирование

Тема 1. Основные этапы моделирования.

Теория:

Беседа: Знакомство с программами трехмерного моделирования, изучение их интерфейса. Апробация основных приемов моделирования.

Практика:

Выполнение трехмерного предмета быта: ваза, кружка, чайник и т.д.

Тема 2. Копия архитектурного проекта с авторскими элементами.

Теория:

Беседа: Знакомство с понятиями средового дизайна. Знакомство с архитектурным моделированием в игровой форме (работа не в профессиональной программе). Изучение основных элементов крупного архитектурного элемента.

Практика:

Выполнение копии архитектурного проекта, с возможностью внести дополнительные элементы.

Тема 3. Интерьер комнаты в определенном дизайнерском стиле.

Теория:

Беседа: Закрепление знаний о средовом дизайне. Изучение основных стилей интерьера. Закрепление знаний о трехмерном моделировании в игровой форме (работа не в профессиональной программе).

Практика:

Разработка трехмерной модели интерьера комнаты в стиле на выбор: минимализм, ампи́р, бохо, поп-арт, футуризм, японский.

Тема 4. 3D визуализация предметов.

Теория:

Беседа: Закрепление знаний о трехмерном моделировании предметов, окружающих человека, переход на более сложные формы: животные. Формирование навыков работы с программами трехмерного моделирования.

Практика:

Разработка трехмерного животного, учитывая анатомические особенности и шерстяной покров.

Тема 1. 3D проект. Питомец.

Теория:

Беседа: Закрепление знаний о трехмерном моделировании. Формирование навыков работы с программами трехмерного моделирования.

Практика:

На основе разработанного животного, создание собственного мистического существа.

РАЗДЕЛ VI. Анимация

Тема 1. Основы моушн-дизайна.

Теория:

Беседа: Изучение понятия и особенностей моушн-дизайна. Знакомство с рендером в качестве приема анимации. Изучение и закрепление знаний с графическим редактором. Формирование навыка анимации на растровых изображениях.

Практика:

Мини-ролик на 5 секунд с рендером (переводом из трехмерного, векторного в растровый формат) существующего видео-ролика.

Тема 2. Рекламный ролик своего бренда.**Теория:**

Беседа: Изучение специфики рекламных роликов, их особенностей. Формирование навыка анимации на основе векторных изображений.

Практика:

Выполнение рекламного ролика от 5 секунд и больше.

Тема 3. Анимация питомца.**Теория:**

Беседа: Изучение совмещения нескольких программ. Формирование навыка анимации трехмерных моделей.

Практика:

Создание анимации своего трехмерного мистического существа.

РАЗДЕЛ VII. Типографика**Тема 1. Основные правила вёрстки.****Теория:**

Беседа: Изучение понятия вёрстки, типографики и их специфики. Формирование навыка работы с текстом, иллюстративной композиции. Закрепление умений работы с графическими редакторами.

Практика:

Подготовка холстов, и эскизирование своей книги по мотивам одной маленькой сказке: русские народные сказки, «Приключения Барона Мюнхгаузена» Р.Э. Распе или по фрагментам одной большой сказки: «Алиса в стране чудес» Л. Кэрролл, «Маугли» Р. Киплинг, «Снежная королева» Г.Х. Андерсен, «Кот в сапогах» Ш. Перро, «Путешествия Гулливера» Дж. Свифт, «Приключения Незнайки и его друзей» Н. Носов, «Золотой ключик, или Приключения Буратино» А.Н. Толстой.

Тема 2. Разработка иллюстраций по мотивам сказок или фрагментов сказок на выбор.**Теория:**

Беседа: Закрепление знаний вёрстки, типографики. Закрепление умений работы с графическими редакторами, композицией и цветовой схемой.

Практика:

Разработка иллюстративного материала, используя полученные знания и навыки в работе с графическими редакторами, по мотивам выбранной сказки или фрагментов.

Тема 3. Проектирование иллюстрированного издания по выбранной сказке.**Теория:**

Беседа: Закрепление знаний типографики, умений работы в графическом редакторе.

Практика:

Разработка иллюстрированного издания по выбранной сказке.

РАЗДЕЛ VIII. ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИЯ

Теория: тестирование, беседа

Практика: творческое задание, итоговая выставка

1.4. Воспитательный потенциал программы**1.4.1. Пояснительная записка**

Изменение социокультурных условий жизни, связанное с всесторонним реформированием общественных устоев, неблагоприятно сказывается на состоянии обучения и воспитания подрастающего поколения. Разрешение назревших противоречий сопровождается отчуждением детей и подростков от заботы взрослых, социальной незащищенностью, снижением уровня здоровья и нравственного состояния.

Дезорганизация жизни семей, не сумевших адаптироваться к новым условиям в связи

с резкой дифференциацией доходов, разрушением сложившихся нравственных норм и традиций семейного уклада, приводит к резкому спаду воспитательного воздействия семьи, ее несостоятельности в вопросах социализации детей. Ослабляется связь семьи и школы. Модернизация сферы образования связана с поиском новых методик, технологий, с ценностной переориентацией, вместе с тем ее кризисное, противоречивое состояние приводит к суждению воспитательного пространства.

Традиционные формы обучения и воспитания не соотносятся с характером нынешнего времени, с потребностями и интересами детей и подростков. В связи с этим усиливается роль системы дополнительного образования в моделировании и реализации различных воспитательных программ.

Преимущество этой системы состоит в том, что она свободна от жестких регламентаций и предполагает, прежде всего увлеченность и заинтересованность, удовлетворение насущных потребностей детей и подростков в организации свободного времени и развитии индивидуальных способностей.

В настоящее время остро ощущается потребность детей в хороших педагогах-организаторах, проявляющих подлинное внимание к своим воспитанникам и помогающих им утвердить себя в общественной жизни, в кругу сверстников, усвоить необходимые навыки в работе над собой.

1.4.2. Цель и задачи воспитательной работы

Цель: развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

Задачи:

- ✓ усвоение обучающимися знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний);
- ✓ формирование и развитие личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие);
- ✓ приобретение соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний;
- ✓ достижение личностных результатов освоения образовательных программ: осознание российской гражданской идентичности, сформированность ценностей самостоятельности и инициативы, готовность обучающихся к саморазвитию, самостоятельности и личностному самоопределению, наличие мотивации к целенаправленной социально значимой деятельности, сформированность внутренней позиции личности как особого ценностного отношения к себе, окружающим людям и жизни в целом.

1.4.3. Содержание воспитательной работы

[Календарный-план-воспитат.pdf](#)

1.4.4. Планируемые результаты воспитательной работы

У обучающихся сформируются и будут развиты:

- ✓ уверенность в своих силах;
- ✓ коммуникативные навыки;
- ✓ организационная деятельность, самоорганизация;
- ✓ активная гражданская позиция;
- ✓ представления о базовых ценностях российского общества;
- ✓ ответственность за себя и других;
- ✓ общая культура;
- ✓ умение объективно оценивать себя и окружающих;
- ✓ мотивация к саморазвитию, познанию и творчеству;

- ✓ навыки трудолюбия и коллективизма.

Раздел II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

<https://gal.edummr.ru/wp-content/uploads/2025/04/Галактика-КАЛЕНДАРНЫЙ-УЧЕБНЫЙ-ГРАФИК-25-26.pdf>

2.2. Формы контроля, аттестации

Начальная диагностика стартовых возможностей обучающихся проводится на первом занятии с целью определения уровня подготовленности обучающихся. Форма проведения определяет педагог, результаты фиксируются в диагностическую карту.

Текущий контроль проводится в течение всего учебного периода с целью систематического контроля уровня освоения обучающимися тем, разделов, глав дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы за оцениваемый период, динамики достижения предметных и метапредметных результатов.

Итоговая аттестация обучающихся проводится по окончании реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

Цель итоговой аттестации – выявление уровня развития способностей и личностных качеств обучающегося и их соответствия прогнозируемым результатам программы на заключительном этапе её реализации.

При проведении итоговой аттестации используется система оценивания теоретической и практической подготовки обучающихся.

Предполагаемые формы проведения итоговой аттестации

Итоговая аттестация практической подготовки обучающихся проводится в форме: *(выставки работ)*

Итоговая аттестация теоретической подготовки обучающихся проводится в форме: *(тестирования)*

Содержание теоретической части итоговой аттестации *(приложение № 2)*

Результаты участия обучающихся в мероприятиях районного, областного и других уровней могут быть засчитаны как итоговая аттестация.

2.3. Оценочные материалы

Оценочные материалы включают в себя контрольно - измерительные материалы (типовые задания, тесты), позволяющие оценить знания, умения и уровень приобретенных компетенций *(см. Приложение 3)*

2.4. Методическое обеспечение программы

- обеспечение программы методическими видами продукции (разработки игр, бесед, походов, экскурсий, конкурсов, конференций и т.д.);
- дидактический и лекционный материалы, методики по исследовательской работе, тематика опытнической или исследовательской работы и т.д.
- электронные ресурсы

2.4.1. Методы обучения

Методы обучения:

- ✓ объяснительно-иллюстративные (методы обучения, при использовании которых, обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию);
- ✓ репродуктивные методы обучения (обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности);

- ✓ частично-поисковые методы обучения (участие обучающихся в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом);
- ✓ исследовательские методы обучения (овладение учащимися методами научного познания, самостоятельной творческой работы);
- ✓ наглядные (демонстрация, иллюстрация).

2.4.2. Педагогические и образовательные технологии

1. *Технология личностно-ориентированного и дифференцированного обучения* (авт. И.С. Якиманская) позволяет выбрать формы, средства и методы, способствующие максимальному развитию индивидуальных познавательных способностей детей. Технология позволяет создать условия для адаптации ребенка в коллективе и обучения с учетом личностных возможностей в ситуации успеха.

2. *Технология коллективной творческой деятельности* (авт. И.П. Волков; И.П. Иванов) позволяет научить детей способам планирования, подготовки, осуществления и проведения коллективного творческого дела; сформировать навыки совместной творческой деятельности.

3. *ИКТ* (авт. Г.Р. Громов, Б. Хантер) позволяет применять на практике звуковые, текстовые, фото- и видео-редакторы, активно использовать интернет - ресурсы; сокращается время на демонстрацию наглядных пособий, оптимизируется процесс подведения итогов и контроля знаний обучающихся. Мультимедийные устройства, презентации, видеоматериалы используются для технического оформления мероприятий и подведения итогов. Применение ИКТ позволяет оптимизировать и систематизировать документооборот. Использование интернет - ресурсов дает доступ к современным оригинальным учебным материалам, усиливает индивидуализацию обучения и воспитания, развивает самостоятельность, а также обеспечивает новой информацией.

2.4.3. Форма организации образовательного процесса: учебное занятие.

Учебное занятие строится с учетом следующих требований: создание и поддержание высокого уровня познавательного интереса и активности обучающихся; целесообразное расходование времени занятия; применение разнообразных форм, методов и средств обучения; высокий уровень межличностных отношений между педагогом и учащимися; практическая значимость полученных знаний и умений.

2.4.4. Форма учебного занятия

Беседа, задание, объяснение, практическая работа.

2.4.5. Алгоритм учебного занятия

Основные этапы занятия:

1. Вводная часть (организационная часть: приветствие; проверка присутствия обучающихся; инструктаж по ТБ; объявление темы, задач и плана занятия).

2. Основная часть (основное содержание занятия зависит от типа занятия (комбинированное, усвоение новых знаний, закрепление изучаемого материала, повторение, систематизация и обобщение нового материала, проверка и оценка знаний и т.д.) Основная часть занятия имеет практическую направленность. Чаще всего это репетиция, игра, практическая работа.

3. Заключительная часть (подведение итогов учебного занятия, позитивная оценка деятельности обучающихся; рекомендации для самостоятельной подготовки дома).

2.4.6. Дидактические материалы

Дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебным планом (по каждой теме), возрастным и психологическим особенностям обучающихся, уровнем их развития и способностям.

Русские народные сказки: «Приключения Барона Мюнхгаузена» Р.Э. Распе или по фрагментам одной большой сказки: «Алиса в стране чудес» Л. Кэрролл, «Маугли» Р. Киплинг, «Снежная королева» Г.Х. Андерсен, «Кот в сапогах» Ш. Перро, «Путешествия Гулливера» Дж. Свифт, «Приключения Незнайки и его друзей» Н. Носов, «Золотой ключик, или Приключения Буратино» А.Н. Толстой.

Наглядные пособия: репродукции работ художников компьютерной графики, таблицы, схемы этапов выполнения плакатов, иллюстраций и т.п., видеоматериалы, артбуки (сборники работ в компьютерной графике), презентации ИКТ,

интерактивные приложения (тестирования в электронном формате), учебные пособия.

2.4.7. Информационное обеспечение

<http://pinterest.com/> (дата обращения – 30.09.2025) — социальный интернет-сервис, тематические коллекции.

<https://www.behance.net/galleries> (дата обращения – 30.09.2025) — социальная медиа-платформа для дизайнеров, иллюстраторов, фотографов и творческих людей со всего мира

2.5. Кадровое обеспечение

По программе может работать педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации согласно профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых». Педагог, профиль которого соответствует направленности программы, педагогическое образование и курсы переподготовки, соответствующие направленности программы, обладающий ИКТ-компетенцией.

2.6. Материально – техническое обеспечение

Занятия проводятся в компьютерном кабинете.

Перечень оборудования, инструментов и материалов, необходимых для реализации программы: просторное помещение, комплекты общего или местного затемнения (жалюзи), матовая окраска стен, 10 столов, 10 стульев, 10 компьютеров, 10 графических планшетов, наглядные пособия, закреплённые на столах.

Мультимедийное оборудование, компьютер для педагога, доступ к сети Internet.

2.7. Список литературы и интернет-ресурсов

2.7.1. Список литературы и интернет-ресурсов для педагога

Психолого-педагогическая литература

1. ВЫГОТСКИЙ, Л. С. Вопросы детской психологии / Л. С. Выготский. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 160 с. — (Антология мысли). — ISBN 978-5-534-06998-3. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/562566> (дата обращения: 10.02.2025).
2. СЕЛЕВКО, Г. К. Энциклопедия образовательных технологий: [в 2 т.] / Г.К. Селевко. - Москва: НИИ шк. технологий, 2006- (Можайск (Моск. обл.): Можайский полиграфкомбинат). - 22 см.; ISBN 5-87953-211-9

Литература по профилю предмета

1. АЙСМАНН К., Ретуширование и обработка изображений в Photoshop / Кэтрин Айсманн; [Пер. с англ. и ред. И. Б. Тараброва и И. В. Василенко]. - М. [и др.]: Вильямс, 2003 (ГПП Печ. Двор). - 303 с.: ил.; 23 см. + 1 CD-ROM.; ISBN 5-8459-0380-7 (в обл.)
2. БЕЛЯЕВА С.Е. Основы изобразительного искусства и художественного проектирования: учебник для обучающихся учреждений нач. проф. образования /С. Е. Беляева. — 7-е изд., стер. — М.: Издательский центр «Академия», 2013. — 208 с., [16] с. цв. ил.: ил. ISBN 978-5-4468-0143-5.
3. ЗАЙЦЕВА, Е.А., Компьютерная графика: Учебно-методическое пособие. / Е.А.Зайцева, Т.Г. Пунина. — Тамбов: Пролетарский светоч, 2006. — 116 с. 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.
4. ИЛЬЯХОВ М. Пиши, сокращай: Как создавать сильный текст/ М.Ильяхов, Л.Сарычева.- 2-е изд.-М.:АП, 2017.-440 с., ил. ISBN 978-5-9614-5967-8

5. КОЛИСНИЧЕНКО Д.Н. GIMP 2. Бесплатный аналог Photoshop для Windows/Linux/Mac OS = Бесплатный аналог Photoshop для Windows/Linux/Mac OS / Денис Колисниченко. - 2-е изд. - Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2010. - 356 с.; 23 см + CD-ROM. - (Библиотека Линуксцентра.); ISBN 978-5-9775-0526-0.
6. КЭЛБИ С. Хитрости и секреты работы в Photoshop 7: Пер. с англ. / Скотт Келби. - М. [и др.]: Вильямс, 2003 (ГПП Печ. Двор). - 287 с.: ил.; 28 см. + CD ROM.; ISBN 5-8459-0397-1 (в обл.)
7. КЭПЛИН С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop®: руководство дизайнера / Стив Кэплин; [пер. с англ. и ред. Н. М. Петуховой]. - 3-е изд. - Москва: Эксмо, 2007. - 382, [1] с.: ил., цв. ил., портр.; 26 см. - (Мастер-класс.); ISBN 978-5-699-22426-5.
8. МАНУЙЛОВ, В.Г. Ретуширование и обработка цифровых изображений в Adobe Photoshop. - // Информатика в школе. - 2006, №7. - 34 с. - (Приложение к журналу «Информатика и образование»).
9. МОСИНА В.Р. Художественное оформление в школе и компьютерная графика: Учебное пособие. / Вал.Р. Мосина, Вер.Р. Мосина. - М.: Академия, 2002. - 342 с.
10. НОРМАН Д. Дизайн привычных вещей.: Пер. с англ.- М.:Издательский дом «Вильямс», 2006.- 384 с.:ил.-Парал.тит.англ. ISBN 5-8459-0872-8 (рус.)
11. ПИТЕРСКИХ А.С., ГУРОВ Г.Е. под ред. Неменского Б.М. Уроки изобразительного искусства. Дизайн и архитектура в жизни человека: 7-й класс: поурочные разработки: учебное пособие / Г. Е. Гуров, А. С. Питерских; под ред. Б. М. Неменского. — 3-е изд., перераб. — Москва: Просвещение, 2023 — 176 с.: ил. ISBN 978-5-09-108801-4.
12. УИЛЬЯМС Р. Дизайн. Книга для недизайнеров. 4-е изд.-СПб.: Питер, 2016.-240 с.:ил. ISBN 978-5-496-01804-3
13. ШАФРИН Ю. Графический растровый редактор GIMP [Текст]: учеб. пособие для бакалавров, специалистов и магистров по направлениям 200100 - Приборостроение, 230400 - Информ. системы и технологии / В. В. Шишкин. О. Ю. Шишкина, З. В. Степчева. - Ульяновск: УлГТУ, 2010 (Ульяновск). - 119 с.: ил. - Библиогр.: с. 119 (6 назв.). - 100 экз. - ISBN 978-5-9795-0733-0.

Электронные ресурсы:

1. <http://pinterest.com/> — социальный интернет-сервис, тематические коллекции (дата обращения 30.09.2025)
2. <https://www.behance.net/galleries> — социальная медиа-платформа для дизайнеров, иллюстраторов, фотографов и творческих людей со всего мира. (Дата обращения 30.09.2025)
3. БОРЕСКОВ, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 219 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-13196-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/511419> (Дата обращения: 30.09.2025)
4. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515527> (Дата обращения: 30.09.2025)
5. ЛИТВИНА, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 181 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10964-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563912> (Дата обращения: 30.09.2025)

2.7.2. Список литературы и интернет-ресурсов для обучающихся и родителей.

1. <https://uroki-gimp.ru/lessons/text> (Дата обращения: 30.09.2025)

2. <https://top3dshop.ru/blog/3d-modelling-for-beginners-review.html#wings-3d> (Дата обращения: 30.09.2025)
3. https://yandex.ru/video/search?channelId=cnV0dWJlLnJlOzEyNTQ5MDIw&how=tm&text=VideoSmile&path=yandex_search&from_type=vast (Дата обращения: 30.09.2025)
4. <https://vkvideo.ru/@creativo1> (Дата обращения: 30.09.2025)

Приложение № 1

«УТВЕРЖДАЮ»
 Директор МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»
 _____/Э.Ю. Салтыков/
 «_____» _____ 20____ г.

Календарно-тематическое планирование на 2025-2026 учебный год
 Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности
 «__Компьютерное творчество_» (стартовый уровень)

Педагог дополнительного образования ____Хоменко Я.А._____/ФИО/
 год обучения: ПЕРВЫЙ
 группа: 1

№	Дата занятия	Форма занятия	Кол -во часов	Номер раздела	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля/аттестации
1	СЕНТЯБРЬ	групповая	1	I	Вводный инструктаж по ОТ и ТБ. Введение в программу. Начальная диагностика стартовых возможностей обучающихся	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	беседа
			1	I			наблюдение
2		групповая	1	II III.	ОБДД. Азбука дорожного движения Основы растровой графики. Изучение интерфейса графического редактора	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, игра, викторина/опрос, наблюдение
			1				
3		групповая	1	III.	Основы растровой графики. Изучение интерфейса графического редактора. Монтажная композиция. Вырезание и наложение.	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа/опрос Презентация по теме / просмотр
4		групповая	1	III.	Монтажная композиция. Вырезание и наложение. Цветокоррекция и ретушь.	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа/опрос Презентация по теме / просмотр

5	ОКТАБРЬ	групповая	1 1	II III.	ОБДД. Дорожные знаки. Правила поведения на дороге Цветокоррекция и ретушь.	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, игра, викторина/опрос, наблюдение
6		групповая	2	III.	Плакатная композиция.	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа/опрос Презентация по теме / просмотр
7		групповая	2	III.	Иллюстрация с использованием искусственного интеллекта.	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа/опрос Презентация по теме / просмотр
8		групповая	1 1	III. IV.	Иллюстрация с использованием искусственного интеллекта. Основы векторной графики	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа/опрос Презентация по теме / просмотр
9	НОЯБРЬ	групповая	2	IV.	Основы векторной графики	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, творческая работа/опрос, просмотр работ
10		групповая	2	IV.	Приемы изобразительной стилизации	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, творческая работа/опрос, просмотр работ
11		групповая	1 1	IV.	Приемы изобразительной стилизации Фирменный стиль. Разработка логотипа.	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, творческая работа/опрос, просмотр работ
12		групповая	1 1	IV. II	Фирменный стиль. Разработка логотипа. ОБДД, Опасные ситуации на дорогах	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, игра, викторина/опрос, наблюдение
13		групповая	1 1	IV.	Фирменный стиль. Разработка логотипа. Создание брендбука.	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, творческая работа/опрос, просмотр работ
14	ДЕКАБРЬ	групповая	2	IV.	Создание брендбука.	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, творческая работа/опрос, просмотр работ
15		групповая	2	V.	Основные этапы моделирования	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа,

							творческая работа/ опрос, просмотр работ
16		групповая	1 1	V.	Основные этапы моделирования Копия архитектурного проекта с авторскими элементами	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, творческая работа/ опрос, просмотр работ
17		групповая	2	V.	Копия архитектурного проекта с авторскими элементами	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, творческая работа/ опрос, просмотр работ
18		групповая	2	V	Интерьер комнаты в определенном дизайнерском стиле	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, творческая работа/ опрос, просмотр работ
19		групповая	2	V	3D визуализация предметов	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, творческая работа/ опрос, просмотр работ
20		групповая	1 1	V	3D визуализация предметов 3D проект. Питомец	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, творческая работа/ опрос, просмотр работ
21	ЯНВАРЬ	групповая	2	V	3D проект. Питомец	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, творческая работа/ опрос, просмотр работ
22		групповая	1 1	II VII.	ОБДД. Дорога – не место для игр Основные правила вёрстки	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, игра, викторина/опрос, наблюдение
23		групповая	2	VII.	Основные правила вёрстки	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа/опрос. Творческая работа/просмотр работ
24		групповая	2	VII.	Разработка иллюстраций по мотивам сказок или фрагментов сказок	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа/опрос. Творческая работа/просмотр работ
25	ФЕВРАЛЬ	групповая	2	VII.	Разработка иллюстраций по мотивам сказок или фрагментов сказок	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа/опрос.

							Творческая работа/просмотр работ
26	МАРТ	групповая	2	VII.	Разработка иллюстраций по мотивам сказок или фрагментов сказок	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа/опрос. Творческая работа/просмотр работ
27		групповая	2	VII.	Проектирование иллюстрированного издания по одной сказке	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа/опрос. Творческая работа/просмотр работ
28		групповая	1 1	VII. VI.	Проектирование иллюстрированного издания по одной сказке Основы моушн-дизайна	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа/опрос. Творческая работа/просмотр работ
29		групповая	2	VI.	Основы моушн-дизайна	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа/опрос. Творческая работа/просмотр работ
30	АПРЕЛЬ	групповая	2	VI.	Рекламный ролик своего бренда	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа/опрос. Творческая работа/просмотр работ
31		групповая	2	VI.	Рекламный ролик своего бренда	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа/опрос. Творческая работа/просмотр работ
32		групповая	2	VI.	Анимация питомца	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа/опрос. Творческая работа/просмотр работ
33		групповая	2	VI.	Анимация питомца	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа/опрос. Творческая работа/просмотр работ
34	МАЙ	групповая	2	VI.	Анимация питомца	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа/опрос. Творческая работа/просмотр работ

35		групповая	2	VIII	ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИЯ	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа/тестирование. Творческое задание/ выставка работ
ИТОГО:			72				

Содержание теоретической части итоговой аттестации
 Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
 художественной направленности
 «__ Компьютерное творчество __»
 (стартовый уровень)

ТЕСТИРОВАНИЕ

1. Выберите известные Вам направления дизайна

- a) *графический*
- b) *коммуникационный*
- c) *веб*
- d) *моушн*
- e) *дизайнер 3D- графики*
- f) *промышленный*
- g) *дизайн интерьера*
- h) *ландшафтный*
- i) *дизайн костюма*

2. Чем отличается векторное изображение от растрового?

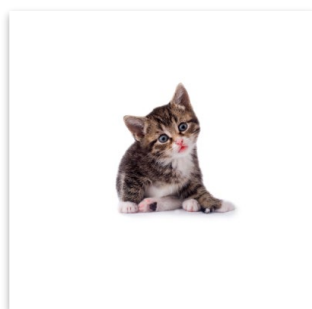
- a) *ничем*
- b) *векторная картинка состоит из пикселей, а растровая из форм, состоящих из точек и линий*
- в) *векторная картинка состоит из форм, состоящих из точек и линий, а растровая из пикселей*

3. У какого изображения прозрачный фон?

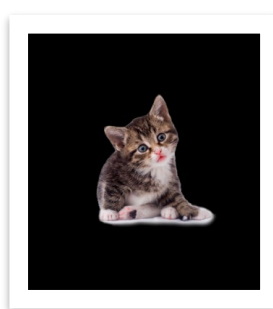
a)



б)



в)



4. В какой программе предпочтительнее создавать логотип для собственного бренда?

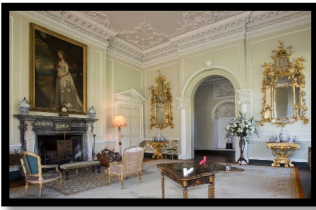
- a) *растровой*
- б) *векторной*
- в) *трехмерной*

5. Какой вариант ответа из нижеперечисленного характеризует приемы стилизации?

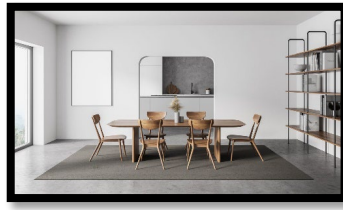
- a) *раскрашивание, умножение*
- б) *приукрашивание, упрощение*
- в) *разбор на составные части*

6. Сопоставьте номера изображений интерьеров соответствующим буквам названий стилей дизайна

1.



2.



3.



- а) минимализм
- б) ампи́р
- в) поп-арт
- г) лофт
- д) хай-тек

7. Все ли перечисленные ниже варианты являются видами анимации? (да/нет)

- а) покадровая
- б) кукольная
- в) песочная
- г) рисованная
- д) пластилиновая

8. В какой программе можно создать 3д-модель?

- а) Krita
- б) GIMP
- в) Blender

9. Выберите из нижеперечисленных вариантов виды вёрстки иллюстраций.

- а) книжная, журнальная, газетная,
- б) текстовая, иллюстрационная, смешанная,
- в) глухая, в обрез, с выходом на поля.

10. На каком рисунке изображен вид иллюстративной вёрстки «В обрез»

- а) 1
- б) 2
- в) 3
- г) 4
- д) 5
- е) 6
- ж) 7

Ключ к тесту:

Вопрос 1	Вопрос 2	Вопрос 3	Вопрос 4	Вопрос 5	Вопрос 6	Вопрос 7	Вопрос 8	Вопрос 9	Вопрос 10
все	в	а	б	б	1-б, 2-а, 3-в	да	в	в	7

Оценочные материалы

Количественно-качественный анализ индивидуальных результатов тестирования

Правильные ответы оцениваются 1 баллом.

Неправильные ответы оцениваются 0 баллом.

Максимальное количество баллов, которое может получить обучающийся при выполнении теста 10 баллов.

Высокий уровень: 8 -10 баллов

Средний уровень: 4-7 баллов

Низкий уровень: 0-4 балла

Контрольно-измерительные материалы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе для детей «Компьютерное творчество» (стартовый уровень) к практической части итоговой аттестации

Выставка работ обучающихся

Критерии оценивания выставки:

1. Соответствие содержания заявленной тематике – 0-3 балла
2. Полнота и образность раскрытия темы– 0-3 балла
3. Глубина содержания и уровень раскрытия темы– 0-3 балла
4. Оригинальность идеи, новаторство, индивидуальный подход– 0-3 балла
5. Выразительность применяемых методов– 0-3 балла
6. Социальная значимость– 0-3 балла
7. Грамотное использование технических возможностей изученных графических редакторов - 0-5 баллов
8. Качество и аккуратность выполненной работы - 0-5 баллов
9. Творческий подход в оформлении и подачи работы - 0-2 баллов

Количественно-качественный анализ индивидуальных результатов выставочных работ обучающихся

Выставочные работы оцениваются по критериям от 3 до 5 баллов каждый, в зависимости от его ёмкости и значимости.

Нереализованные критерии оцениваются 0 баллов.

Максимальное количество баллов, которое может получить обучающийся при оценке выставочной работы 30 баллов.

Высокий уровень: 25-30 баллов

Средний уровень: 10-24 баллов

Низкий уровень: 0-10 балла

ПРОТОКОЛ № _____
 итоговой аттестации обучающихся
 дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
 художественной направленности
 «__ Компьютерное творчество __»
 (стартовый уровень)
 от «_____» _____ 20 _____ г.

год обучения – 1-й

группа № __1__

Форма проведения аттестации: *теория* – тестирование
практика – выставка работ обучающихся

Уровень освоения программы (предметные результаты):

- а) В - высокий уровень (соответствующее количество - 5-6 баллов),
- б) С - средний уровень (соответствующее количество - 3-4 балла),
- в) Н - низкий уровень (соответствующее количество - 0-2 балла).

***сумма баллов теоретической и практической подготовки:

- а) В - высокий уровень (соответствующее количество – 10-12 баллов),
- б) С - средний уровень (соответствующее количество – 6 - 8 баллов),
- в) Н - низкий уровень (соответствующее количество – 0 - 4 балла).

№	Имя, фамилия обучающегося	Теоретическая подготовка	Практическая подготовка	Общее кол-во баллов	Уровень освоения программы (предметные результаты)
		Кол-во баллов	Кол-во баллов		
1					
2					
3					
4					
5					

Вывод: все обучающихся освоили программу «_____» и показали:

высокий уровень освоения программы – 2 человека (40%),
 средний уровень освоения программы -3 человека (60%),
 низкий уровень освоения программы – 0 человек (0 %).

*** Расчет % отношения уровня освоения программы:

Пример:

$$\frac{\text{Кол – во обучающихся на ВЫСОКОМ уровне освоения программы}}{\text{Общее кол – во обучающихся в группе}} \cdot 100\% = x \%$$

Расчет производится по каждому уровню отдельно

Педагог _____/расшифровка ФИО/

«КАРТА ПЕДАГОГИЧЕСКОГО МОНИТОРИНГА»
дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
художественной направленности « _____ » (стартовый уровень)

№ п/п	Имя, фамилия обучающегося	Метапредметные результаты			Личностные результаты			Предметные результаты			ИТОГО (средний балл) / %
		1. Развита интерес к изучению компьютерной графики	2. Умеет анализировать и выражать свою точку зрения, обобщать, делать выводы	3. Сформирована потребность к саморазвитию, самостоятельности, активности	4. Сформировано правильное отношение к общечеловеческим ценностям	5. Сформировано чувства уважения и толерантного отношения к сверстникам	6. Сформировано чувство ответственности, исполнительности и трудолюбия	7. Владеет базовой терминологией дизайнера и компьютерной графики	8. Владеет навыками работы с трёхмерной графикой	9. Владеет навыками работы с векторной и растровой графикой	
1											
2											
...											
ИТОГО (средний балл) / %											

Уровни освоения	Результат
Высокий уровень освоения программы 3 балла (от 80 до 100% освоения программного материала)	Обучающиеся демонстрируют высокую заинтересованность в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание программы. Показывают отличное знание теоретического материала, практическое применение знаний воплощается в качественный продукт
Средний уровень освоения программы 2 балла (от 51 до 79% освоения программного материала)	Обучающиеся демонстрируют достаточную заинтересованность в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание программы. Показывают хорошее знание теоретического материала, практическое применение знаний воплощается в продукт, требующий незначительной доработки
Низкий уровень освоения программы 1 балл (менее 50% освоения программного материала)	Обучающиеся демонстрируют низкий уровень заинтересованности в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание программы. Показывают недостаточное знание теоретического материала, практическая работа не соответствует требованиям

