

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**

«Мир компьютерной графики»

Возраст обучающихся: 14 - 17 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

Мытищи
2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

РАЗДЕЛ I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	
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	
1.1.7. Адресат программы	
1.1.8. Режим занятий	
1.1.9. Общий объём программы	
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	
1.2.1. Цель и задачи программы	
1.2.2. Планируемые результаты освоения программы	
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	
1.3.1. Учебный план	
1.3.2. Содержание учебного плана	
1.4. Воспитательный потенциал программы	
1.4.1. Пояснительная записка	
1.4.2. Цель и задачи воспитательной работы	
1.4.3. Содержание воспитательной работы	
1.4.4. Планируемые результаты воспитательной работы	
РАЗДЕЛ II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ ПРОГРАММЫ	
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	
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	
2.6. Материально-техническое обеспечение программы	
2.7. Список литературы и интернет-ресурсов	
2.7.1 Список литературы и интернет-ресурсов для педагогов	
2.7.2. Список литературы и интернет-ресурсов для учащихся и их родителей	
ПРИЛОЖЕНИЯ	
<i>Приложение 1. Календарно – тематическое планирование</i>	
<i>Приложение 2. Содержание аттестации учащихся</i>	
<i>Приложение 3. Оценочные материалы</i>	
<i>Приложение 4. Протокол итоговой аттестации</i>	
<i>Приложение 5. Карта педагогического мониторинга</i>	

1.1. Пояснительная записка

1.1.1. Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир компьютерной графики» реализует художественную направленность.

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 ДЮОЦ «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, средовой дизайн.

1.1.5. Отличительная особенность программы.

Принцип построения – *традиционная* программа. Своеобразие программы «Мир компьютерной графики» 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, средовой, 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 «Мир компьютерной графики» отвечает запросу учащихся и их родителей.

Программа составлена с учетом возрастных особенностей, уровня подготовленности учащихся, 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 активной жизненной позиции учащихся и таких нравственных качеств личности, как ответственность, доброта, доброжелательность, дружелюбие, сочувствие.

1.1.7. Адресат программы

Программа адресована учащимся 14-18 лет.

Краткая характеристика возрастных особенностей учащихся по программе 12-14 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.

15-18 лет

Для старшего школьного возраста учение продолжает оставаться одним из главных видов деятельности. Познавательная деятельность является ведущей. Старшеклассники начинают руководствоваться сознательно поставленной целью. Появляется стремление углубить знания в определенной области, возникает стремление к самообразованию. В своей учебной работе уверенно пользуются различными мыслительными операциями, рассуждают логически, осмысленно запоминают. Любят исследовать, экспериментировать, творить и

создавать новое, оригинальное. Это возраст формируются собственных взглядов и отношений, поиск самоопределения.

Юношеский возраст - период формирования мировоззрений, убеждений, характера, самоутверждения, самосознания. Усиливаются сознательные мотивы поведения. Большое значение имеет статус личности в коллективе, характер коллективных взаимоотношений. Коллектив шлифует и корректирует качества личности.

Старший школьник стоит на пороге вступления в самостоятельную жизнь. Это создает новую социальную ситуацию развития. Задача самоопределения, выбора своего жизненного пути встает перед старшим школьником как задача первостепенной важности.

1.1.8. Режим занятий

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

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 учащихся 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, парное

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 высокую творческую активность в коллективной работе;
- содействовать формированию чувства уважения и хорошего отношения к одноклассникам;
- создать условия, обеспечивающие воспитание ответственности, исполнительности и трудолюбия;
- воспитывать правильное отношение к общечеловеческим ценностям.

б) развивающие:

- 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;

в) образовательные:

- познакомить с базовой терминологией дизайна и компьютерной графики;

- способствовать развитию творческих способностей обучающихся и интереса к изучению компьютерной графики;
- сформировать навыков работы с трёхмерной графикой;
- получение навыков работы с векторной графикой;
- получение навыков работы с растровой графикой;
- сформировать восприятие компьютера как инструмента творческого самовыражения и интеллектуального развития для дальнейшей профессиональной деятельности;
- сформировать пространственного воображения и моделирования;
- 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:

- высокая творческая активность в коллективной работе;
- чувство уважения и хорошего отношения к одноклассникам;
- ответственность, исполнительность и трудолюбие;
- правильное отношение к общечеловеческим ценностям.

б) метапредметные результаты

обучающийся:

- стремится к саморазвитию, самостоятельности, активности;
- проявляет интерес к познанию окружающего мира;
- проявляет мотивацию к дальнейшему овладению технологиями в области графического дизайна;
- умеет организовывать рабочее пространство;
- умеет удерживать внимание;
- умеет проводить сравнительный анализ и рефлекссию собственных результатов.
- умеет находить ответы на поставленные вопросы.
- умеет анализировать, сравнивать, группировать полученную информацию;
- имеет навыки целенаправленной творческой, умственной деятельности;
- умеет участвовать в диалоге;
- умеет слушать и понимать информацию;
- уметь анализировать и выражать свою точку зрения, обобщать, делать выводы;
- уметь обосновывать свою точку зрения.

в) предметные результаты:

обучающийся:

- ознакомлен с базовой терминологией дизайна и компьютерной графики;
- уметь работать с трёхмерной графикой;
- уметь работать с векторной графикой;
- уметь работать с растровой графикой;
- умеет использовать компьютер как инструмент творческого самовыражения и интеллектуального развития;
- имеет развитое пространственное воображение и моделирование;
- имеет навык композиции и применения правил цветоведения;
- иметь базовые навыки, умения и знания в области дизайна;
- умеет проектировать презентационные материалы;
- умеет понимать основные правила вёрстки.

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

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

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	Учащиеся 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	Учащиеся 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	Учащиеся 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.	1	1	0	Беседа
	Начальная диагностика стартовых возможностей учащихся	1	0	1	Наблюдение
II.	Основы безопасности дорожного движения (ОБДД)	4	2	2	
1.	Азбука дорожного движения	1	0,5	0,5	Игра, викторина
2.	Дорожные знаки. Правила поведения на дороге	1	0,5	0,5	
3.	Техника безопасности в транспорте	1	0,5	0,5	
4.	Культура дорожного движения	1	0,5	0,5	
III.	РАСТРОВАЯ ГРАФИКА	12	2	10	
1.	Основы растровой графики. Изучение интерфейса графического редактора.	2	0,2	1,8	Беседа, творческая работа, опрос
2.	Монтажная композиция. Вырезание и наложение.	3	0,5	2,5	
3.	Цветокоррекция и ретушь.	2	0,3	1,7	
4.	Плакатная композиция.	2	0,5	1,5	
5.	Иллюстрация с использованием искусственного интеллекта.	3	0,5	2,5	
IV.	ВЕКТОРНАЯ ГРАФИКА	12	2	10	
1.	Основы векторной графики	2	0,5	1,5	Беседа, творческая работа, опрос
2.	Приемы изобразительной стилизации	3	0,5	2,5	
3.	Фирменный стиль. Разработка логотипа.	3	0,5	2,5	
4.	Создание брендбука.	4	0,5	3,5	
V.	ТРЁХМЕРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ	14	2	12	
1.	Основные этапы моделирования.	2	0,6	1,4	Беседа, творческая работа, проект
2.	Копия архитектурного проекта с авторскими элементами.	2	0,2	1,8	
3.	Интерьер комнаты в определенном дизайнерском стиле.	2	0,2	1,8	
4.	3D визуализация предметов.	3	0,5	2,5	
5.	3D проект. Питомец.	5	0,5	4,5	
VI.	АНИМАЦИЯ	14	2	12	
1.	Основы моушн-дизайна.	4	0,5	3,5	Беседа, творческая работа, проект
2.	Рекламный ролик своего бренда.	4	0,5	3,5	
3.	Анимация питомца.	6	1	5	
VII.	ТИПОГРАФИКА	12	1	11	
1.	Основные правила вёрстки	2	0,2	1,8	Беседа, творческая работа, проект
2.	Разработка иллюстраций по мотивам сказок или фрагментов сказок на выбор.	5	0,5	4,5	
3.	Проектирование иллюстрированного издания по одной сказке.	5	0,3	4,7	
VIII.	ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИЯ	2	1	1	Тестирование, выставка
	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 учащихся, 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. Техника безопасности в транспорте

Теория: техника безопасности в транспорте.

Практика: игра, викторина

Тема 4. Культура дорожного движения

Теория: взаимная вежливость участников дорожного движения.

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, ампир, 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 по пройденному материалу.

Практика: выставка, итоговая творческая работа.

2.4. Воспитательный потенциал программы

2.4.1. 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.

2.4.2. 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.

2.4.3. Содержание воспитательной работы

[Календарный-план-воспитат.pdf](#)

2.4.4. Планируемые результаты воспитательной работы

У учащихся 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

[Галактика-КАЛЕНДАРНЫЙ-УЧЕБНЫЙ-ГРАФИК-25-26.pdf](#)

2.2. Формы контроля, аттестации

Начальная диагностика стартовых возможностей учащихся проводится на первом занятии с целью определения уровня подготовленности учащихся. 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 учащихся проводится по окончании реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

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

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

Предполагаемые формы проведения итоговой аттестации

Итоговая аттестация практической подготовки учащихся проводится в форме: выставки и итоговой творческой работы

Итоговая аттестация теоретической подготовки учащихся проводится в форме: тестирования

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

Результаты участия учащихся 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;
- рекомендации по проведению лабораторных и практических работ, по постановке экспериментов или опытов 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, учащиеся воспринимают и усваивают готовую информацию);
- ✓ репродуктивные методы обучения (учащиеся 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 учащихся. 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 учащихся; 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

практическое занятие, открытое занятие, мастер-класс, беседа, объяснение.

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

- дидактические материалы, дидактические игры, пособия, материалов;
- методическая продукция по разделам и темам программы;
- разработки из опыта работы педагога.

2.4.7. Информационное обеспечение

Список интернет-ресурсов оформляется в соответствии с требованиями ГОСТ Р 7.0.100 - 2018).

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.

2.7. Список литературы и интернет-ресурсов

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 учащихся 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. 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.
 5. 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.)
 6. 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.
 7. МАНУЙЛОВ, В.Г. Ретуширование и обработка цифровых изображений в Adobe Photoshop. - // Информатика в школе. - 2006, №7. — 34 с. - (Приложение к журналу «Информатика и образование»).
 8. МОСИНА В.Р. Художественное оформление в школе и компьютерная графика: Учебное пособие. / Вал.Р. Мосина, Вер.Р. Мосина. - М.: Академия, 2002. — 342 с.
 9. 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.
 10. 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.

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

Электронные ресурсы:

1. <http://pinterest.com/> — социальный интернет-сервис, тематические коллекции.(Дата обращения 07.08.25)
2. <https://www.behance.net/galleries> — социальная медиа-платформа для дизайнеров, иллюстраторов, фотографов и творческих людей со всего мира. (Дата обращения 07.08.25)
3. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шишкин. — 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 07.08.25)
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 14.08.25)
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 14.08.25)

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

Электронные ресурсы:

1. <https://uroki-gimp.ru/lessons/text> (Дата обращения: 14.08.25)
2. <https://top3dshop.ru/blog/3d-modelling-for-beginners-review.html#wings-3d> (Дата обращения: 07.08.25)
3. https://yandex.ru/video/search?channelId=cnV0dWJlLnJlOzEyNTQ5MDIw&how=tm&text=VideoSmile&path=yandex_search&from_type=vast (Дата обращения: 18.08.25)
4. <https://vkvideo.ru/@creativo1> (Дата обращения: 18.08.25)

«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
 «МИР КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ» (стартовый уровень)

Педагог дополнительного образования __Хоменко Я.А.__/ФИО/
 год обучения: ПЕРВЫЙ
 группа: 1
 Расписание: ср. 18:00-19:45 (20:00)

№	Дата занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Номер раздела	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля/аттестации
1	03.09	групповая	1	I	Вводный инструктаж по ОТ и ТБ. Введение в программу.	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	беседа
			1	I	Начальная диагностика стартовых возможностей учащихся		наблюдение
2	10.09	групповая	1	II	ОБДД. Азбука дорожного движения	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, игра,
			1	III	Основы растровой графики. Изучение интерфейса графического редактора.		викторина/опрос, наблюдение
3	17.09	групповая	2	III	Основы растровой графики. Изучение интерфейса графического редактора. Монтажная композиция. Вырезание и наложение.	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, творческая работа, опрос
4	24.09	групповая	2	III	Монтажная композиция. Вырезание и наложение.	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, творческая работа, опрос
5	01.10	групповая	2	III	Цветокоррекция и ретушь.	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, творческая работа, опрос
6	08.10	групповая	2	III	Плакатная композиция.	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, творческая работа,

							опрос
7	15.10	групповая	2	IV	Основы векторной графики	МБУ ДО ДЮО «Галактика»	Беседа, творческая работа, опрос
8	22.10	групповая	2	IV	Создание брендбука.	МБУ ДО ДЮО «Галактика»	Беседа, творческая работа, опрос
9	29.10	групповая	2	III	Иллюстрация с использованием искусственного интеллекта.	МБУ ДО ДЮО «Галактика»	Беседа, творческая работа, опрос
10	05.11	групповая	1 1	II III	ОБДД. Дорожные знаки. Правила поведения на дороге. Иллюстрация с использованием искусственного интеллекта.	МБУ ДО ДЮО «Галактика»	Игра, викторина, беседа, творческая работа, опрос
11	12.11	групповая	2	IV	Создание брендбука.	МБУ ДО ДЮО «Галактика»	Беседа, творческая работа, опрос
12	19.11	групповая	2	IV	Приемы изобразительной стилизации	МБУ ДО ДЮО «Галактика»	Беседа, творческая работа, опрос
13	26.11	групповая	1 1	IV	Приемы изобразительной стилизации Фирменный стиль. Разработка логотипа.	МБУ ДО ДЮО «Галактика»	Беседа, творческая работа, опрос
14	03.12	групповая	2	IV	Фирменный стиль. Разработка логотипа.	МБУ ДО ДЮО «Галактика»	Беседа, творческая работа, опрос
15	10.12	групповая	2	V	Основные этапы моделирования	МБУ ДО ДЮО «Галактика»	Беседа, творческая работа, опрос
16	17.12	парная	2	V	Копия архитектурного проекта с авторскими элементами.	МБУ ДО ДЮО «Галактика»	Беседа, творческая работа, опрос
17	24.12	парная	2	V	Интерьер комнаты в определенном дизайнерском стиле.	МБУ ДО ДЮО «Галактика»	Беседа, творческая работа, опрос
18	14.01	групповая	2	V	3D визуализация предметов.	МБУ ДО ДЮО «Галактика»	Беседа, творческая работа, опрос
19	21.01	групповая	1 1	V	3D визуализация предметов. 3D проект. Питомец.	МБУ ДО ДЮО «Галактика»	Беседа, творческая работа, опрос
20	28.01	групповая	2	V	3D проект. Питомец.	МБУ ДО ДЮО «Галактика»	Беседа, творческая работа, опрос
21	04.02	групповая	1 1	II V	ОБДД. Техника безопасности в транспорте. 3D проект. Питомец.	МБУ ДО ДЮО «Галактика»	Игра, викторина, беседа, творческая работа, опрос
22	11.02	групповая парная	1 1	V VI	3D проект. Питомец. Основы моушн-дизайна.	МБУ ДО ДЮО «Галактика»	Беседа, творческая работа, опрос

23	18.02	парная	2	VI	Основы моушн-дизайна.	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, творческая работа, опрос
24	25.02	парная	1	VI	Основы моушн-дизайна. Рекламный ролик своего бренда.	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, творческая работа, опрос
25	04.03	парная групповая	2	VI	Рекламный ролик своего бренда.	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, творческая работа, опрос
26	11.03	групповая	1	VI	Рекламный ролик своего бренда. Анимация питомца.	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, творческая работа, опрос
27	18.03	групповая	2	VI	Анимация питомца.	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, творческая работа, опрос
28	25.03	групповая	2	VI	Анимация питомца.	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, творческая работа, опрос
29	01.04	групповая	1	II	ОБДД. Культура дорожного движения.	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Игра, викторина, беседа, творческая работа, опрос
30	08.04	групповая	2	VI	Анимация питомца.	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Игра, викторина, беседа, творческая работа, опрос
31	15.04	групповая	2	VII	Основные правила вёрстки	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, творческая работа, проект
32	22.04	групповая	2	VII	Разработка иллюстраций по мотивам сказок или фрагментов сказок на выбор.	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, творческая работа, проект
33	29.04	групповая	1	VII	Разработка иллюстраций по мотивам сказок или фрагментов сказок на выбор.	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, творческая работа, проект
34	06.05	групповая	2	VII	Проектирование иллюстрированного издания по одной сказке.	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, творческая работа, проект
35	13.05	групповая	2	VII	Проектирование иллюстрированного издания по одной сказке.	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Беседа, творческая работа, проект
37	20.05	групповая	2	IX	ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИЯ	МБУ ДО ДЮЦ «Галактика»	Тестирование, выставка
ИТОГО:			72				

Содержание теоретической части итоговой аттестации
 Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
 художественной направленности
 «Мир компьютерной графики»
 (стартовый уровень)

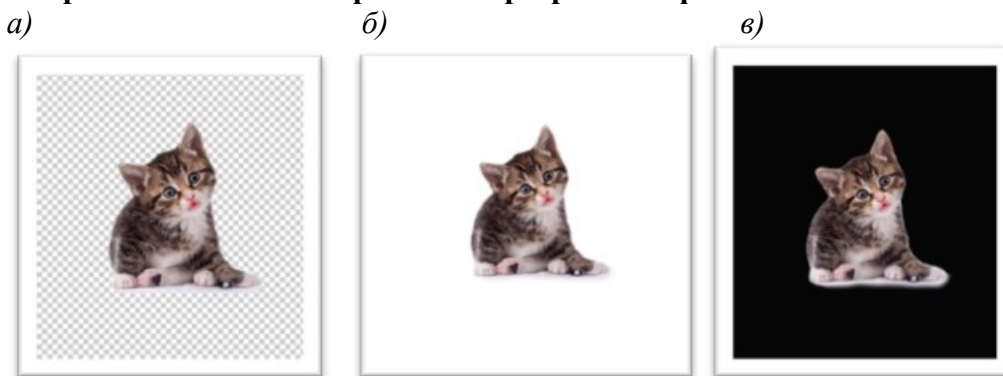
ТЕСТИРОВАНИЕ

Вопрос 1. Перечислите известные направления дизайна:

Вопрос 2. Чем отличается векторное изображение от растрового? Обведите букву напротив правильного ответа.

- а) ничем;
 б) 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.

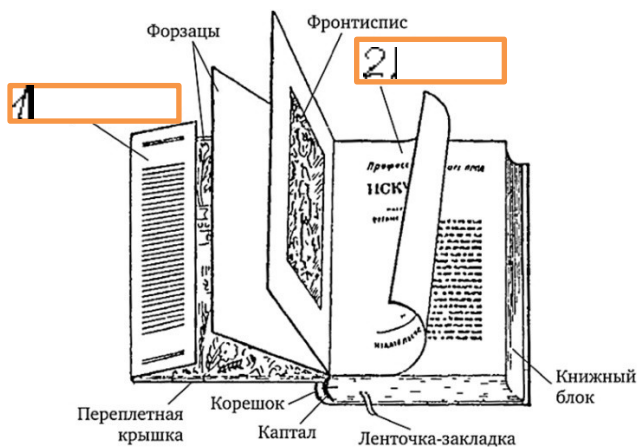
Вопрос 3. У какого изображения прозрачный фон?



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

- а) растровой;
 б) векторной;
 в) трехмерной.

Вопрос 5. Впишите в пустые области название составной части книги.



Вопрос 6. Чего не хватает на представленных афишах? (Подсказка: это может быть как информация, так и часть композиции)

1.



2.



3.



Ключ к тесту:

Вопрос 1	Вопрос 2	Вопрос 3	Вопрос 4	Вопрос 5	Вопрос 6
графический, коммуникационный, веб, моушн, дизайнер 3D- графики, промышленный, дизайн интерьера, ландшафтный, дизайн костюма и др.	в	а	б	1.суперобложка 2.титульный лист	1.дата,время 2.место проведения мероприятия 3.пустая афиша, нет композиционного центра

Теоретической части:

Правильные ответы на 1,3,5,6 вопросы оцениваются 2 баллами, на 2,4 вопросы оцениваются 1 баллом. Неправильные ответы оцениваются 0 баллом.

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

Высокий уровень: 8 -10 баллов

Средний уровень: 4-7 баллов

Низкий уровень: 0-4 балла

Практической части:

Выставка итоговых работ учащихся:

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 учащихся**

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 учащийся при оценке выставочной работы 30 баллов.

Высокий уровень: 25-30 баллов

Средний уровень: 10-24 баллов

Низкий уровень: 0-10 балла

ПРОТОКОЛ № _____
итоговой аттестации учащихся

дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
художественной направленности
«Мир компьютерной графики_»
(стартовый уровень)
от «_____» _____ 20 ____ г.

год обучения – 1-й
группа № _____

Форма проведения аттестации: *теория* – тестирование
практика – выставка итоговых работ учащихся

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 учащегося	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 учащихся 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:

Расчет производится по каждому уровню отдельно

Педагог _____/расшифровка ФИО/

«КАРТА ПЕДАГОГИЧЕСКОГО МОНИТОРИНГА»
дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
художественной направленности «Мир компьютерной графики» (стартовый уровень)

№ п/п	Имя, фамилия учащегося	Метапредметные результаты			Личностные результаты			Предметные результаты			ИТОГО (средний балл) / %
		Стремление обучающегося к саморазвитию, самостоятельности, активности	Наличие у обучающегося навыков целенаправленной творческой, умственной деятельности	Развитие мотивации к дальнейшему овладению технологиями в области графического дизайна	Проявление обучающимся чувства уважения и хорошего отношения к одноклассникам	Проявление обучающимся ответственности, исполнительности и трудолюбия	Проявление обучающимся правильного отношения к общечеловеческим ценностям	Обучающийся владеет базовой терминологией в области дизайна и компьютерной графики;	Обучающийся владеет базовыми навыками, и умениями в области компьютерного дизайна	Обучающийся владеет навыками композиции и применения правил цветоведения	
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

