

Департамент образования и науки Брянской области
государственное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр цифрового образования «АЙТИ-куб» Дятьковского района»
филиал Центр цифрового образования детей «АЙТИ-куб» с. Глинищево»

Рассмотрено
на методическом совете
протокол № 1
от «26» августа 2025г.

Принято решением
педагогического совета
Протокол № 1
от «26» августа 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Заместитель директора-
руководитель филиала Центр цифрового
образования детей «АЙТИ-куб»
с. Глинищево


Н.В. Михеенко
Приказ № 22 от «28» 08 2025 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
технической направленности**

«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

возраст обучающихся: 8-17 лет, срок реализации: 1 год

Автор-составитель:

Рак Екатерина Викторовна

педагог дополнительного образования

с. Глинищево – 2025 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
1.1. Направленность	4
1.2. Актуальность	4
1.3. Педагогическая целесообразность	5
1.4. Новизна и отличительные особенности	6
1.5. Адресат Программы	6
2. ОБУЧЕНИЕ	7
2.1. Цель и задачи	7
2.2. Учебный план	9
2.3. Содержание учебного плана	11
2.4. Планируемые результаты	16
2.5. Контроль и оценка результатов обучения	18
3. ВОСПИТАНИЕ	19
3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания	19
3.2. Формы и методы воспитания	22
3.3. Условия воспитания, анализ результатов	24
3.4. Календарный план воспитательной работы	26
4. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	28
4.1. Требования к помещению	28
4.2. Материально-техническое и информационное обеспечение	28
ЛИТЕРАТУРА.....	29
Приложение 1	32
Приложение 2	35
Приложение 3	38
Приложение 4	40
Приложение 5	41
Приложение 6	42

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Компьютерная графика» (далее - Программа), разработана в соответствии с нормативно-правовыми основаниями:

- Федеральным Законом №273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указом Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р);
- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»»;
- Письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими

рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы))»;

- Конвенцией ООН о правах ребёнка.

1.1. Направленность

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» имеет техническую направленность. Программа направлена на развитие ключевых компетенций в области информационных технологий, делая акцент на практическое применение знаний.

Программа, направленна на изучение графических редакторов и основ работы с ПК и графическими редакторами. Она помогает обучающимся приобрести необходимые знания и навыки для успешного выполнения различных задач, связанных с версткой текста, презентациями, работой с растровой и векторной графикой, которые широко используются в повседневной работе и жизни.

Таким образом, программа способствует развитию интеллектуальных способностей, стимулируют познавательную активность и открытию возможности для творческой самореализации. Дополнительное образование играет ключевую роль в формировании всесторонне развитых личностей, готовых к профессиональному и личностному росту.

1.2.Актуальность

В современном мире владение компьютерными технологиями становится необходимостью. В условиях цифровой эпохи умение эффективно использовать информационные ресурсы и технологии важно не только для профессиональной деятельности, но и для повседневной жизни. Обучающиеся должны осознавать важность правильного и разумного использования компьютера как инструмента для учебы, творчества и общения.

В связи с этим возникает необходимость воспитания грамотного отношения к компьютеру с самого детства. Это поможет избежать негативных последствий чрезмерного увлечения играми и соцсетями, создаст основу для продуктивного использования современных технологий. Важно развивать у школьников навыки критического мышления, анализа информации и умения находить полезное среди огромного потока данных. Программа актуальна тем, что не имеет аналогов на рынке общеобразовательных услуг и является своего рода уникальным образовательным продуктом в области информационных технологий. Знания, умения и навыки решения актуальных задач, полученные на занятиях, готовят обучающихся к самостоятельной проектно-исследовательской деятельности с применением современных технологий.

1.3. Педагогическая целесообразность

Данная Программа педагогически целесообразна, так как ее реализация органично вписывается в единое образовательное пространство данной образовательной организации. Программа соответствует новым стандартам обучения, которые обладают отличительной особенностью, способствующей личностному росту учащихся, его социализации и адаптации в обществе.

Программа «Компьютерная графика» является целостной и непрерывной в течение всего процесса обучения. Развивает навыки исследовательской деятельности и анализа информации в интернет-пространстве, обнаружения источников информации, формирует креативное мышление, развивает навык объемно-пространственного мышления.

При изучении данной Программы обучающиеся научатся создавать авторские иллюстрации, овладеют различными графическими редакторами, смогут редактировать фотографии и создавать с ними продукты дизайна, овладеют всеми тонкостями векторной графики, начиная от плоскостного изображения, заканчивая 3D изображениями. Полученные знания и умения позволят свободно ориентироваться в тенденциях развития современного

мира в области дизайна, легко владеть графическими редакторами, которые будут полезны не только в повседневной жизни, но и в любой будущей профессии.

1.4. Новизна или отличительные особенности

Основные отличительные особенности программы заключаются в следующем:

Формирование Soft Skills и Hard Skills

Soft Skills — это межличностные навыки, такие как умение работать в команде, решать проблемы, адаптироваться к изменениям. Программа помогает развивать эти качества через взаимодействие учащихся друг с другом и выполнение групповых проектов.

Hard Skills — это профессиональные знания и умения, необходимые для выполнения конкретных задач. В данном случае речь идет о базовых навыках работы с офисными программами, текстовыми и графическими редакторами, таблицами и презентациями.

Программа включает обучение работе с основными графическими редакторами, которые используются в профессиональной среде — приложение Adobe-Illustrator, PhotoShop, InDesign. Это позволяет учащимся научиться создавать объекты графического дизайна, что является важным аспектом современного информационного мира.

1.5. Адресат Программы

Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной программы - от 8 до 17 лет.

Образовательный процесс осуществляется в группах с обучающимися разного возраста. Программа предоставляет обучающимся возможность освоения учебного содержания занятий с учетом уровня их общего развития, способностей, мотивации. В рамках Программы предполагается реализация параллельных процессов освоения содержания Программы на разных

уровнях доступности и степени сложности, с опорой на диагностику стартовых возможностей каждого из воспитанников.

В коллектив могут быть приняты все желающие, не имеющие противопоказаний по здоровью.

Количество обучающихся в одной группе варьируется от 8 до 12 человек.

Срок реализации Программы – 1 год (144 часа).

Формы обучения – сочетание очной и очно-заочной форм образования с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

Реализация Программы предполагает использование здоровьесберегающих технологий.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа. Продолжительность академического часа – 45 минут. После первой половины занятия организовывается перерыв 10 минут для проветривания помещения и отдыха обучающихся.

2. ОБУЧЕНИЕ

2.1. Цель и задачи

Целью Программы является формирование у учащихся компетенций в области компьютерной графики, создание условий для выявления и развития творческих способностей обучающихся, личностного развития, профессионального самоопределения, через формирование специальных знаний и умений.

Задачи Программы

Обучающие:

1. Познакомить обучающихся с основами компьютерной графики в рамках изучения программ растровой и векторной графики, многостраничной

верстки в компьютерных редакторах Adobe PhotoShop, Adobe InDesign , Adobe Illustrator;

2. Ознакомить обучающихся с основами композиции, формообразования, цветоведения;
3. Ознакомить обучающихся с новой терминологией традиционного рисования, компьютерных технологий и дизайна;
4. Обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков;
5. Обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции, формообразования и цветоведения
6. Способствовать развитию умений формализации и структурирования информации, а также определять способ представления данных с использованием графических программ для их обработки исходя из поставленной задачи.

Развивающие:

1. Способствовать развитию познавательных интересов, творческого, дизайнерского мышления и пространственного воображения;
2. Способствовать развитию проектного мышления;
3. Активизировать коммуникативные умения в процессе взаимодействия с педагогом;
4. Способствовать развитию чувства личной ответственности за качество выполненной работы;
5. Способствовать самореализации, самоактуализации личности обучающегося.

Воспитательные:

1. Воспитывать культуру безопасной работы на компьютере;
2. Воспитывать культуру работы в глобальной сети Интернет;
3. Формировать целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития информационных технологий;

4. Обеспечить духовно-нравственное, гражданско-патриотическое воспитание обучающихся;
5. Формировать социальные и адаптивные навыки для эффективного функционирования в окружающей среде;
6. Воспитывать культуру общения между слушателями;
7. Формировать осознанное позитивное отношение к другому человеку, его мнению, результату его деятельности.

2.2. Учебный план

Таблица 1

№ п/п	Название раздела, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Формы аттестации/контроля
			Теория	Практика	
	Введение. Инструктаж по ТБ.	2	2	0	
	Раздел 1. Введение в общеобразовательную программу				
	1.1 Входное тестирование, командообразование, знакомство с оборудованием.	2	2	0	Беседа Входная диагностика. Тест на тему: «Техника безопасности и правила поведения в кабинете информатики и ИКТ»
	Раздел 2. «Растровая графика»	44	18	26	
	2.1 Программы растровой графики	2	2	0	Наблюдение, беседа
	2.2 Интерфейс программы Adobe Photoshop	2	1	1	Беседа, наблюдение Практическая работа
	2.3 Инструмент «перемещение, прямоугольная область», горячие клавиши	2	1	1	Беседа, наблюдение Практическая работа
	2.4 Инструмент «Магнитное лассо»	4	1	3	Беседа, наблюдение Практическая работа
	2.5 Инструмент «волшебная палочка, кадрирование»	4	0	4	Беседа, наблюдение Практическая работа
	2.6 Инструмент «пипетка, заливка»	2	1	1	Беседа, наблюдение Практическая работа
	2.7 Инструмент «заплатка»	2	1	1	Беседа, наблюдение Практическая работа
	2.8 Инструмент «кисть,	2	1	1	Беседа, наблюдение

штамп, ластик»				Практическая работа
2.9 Инструмент «заливка, размытие»	2	1	1	Беседа, наблюдение Практическая работа
2.10 Инструмент «фигуры»	2	1	1	Беседа, наблюдение Практическая работа
2.11 Инструмент «перо, фильтр, цветокоррекция»	6	2	4	Беседа, наблюдение Практическая работа
2.12 Инструмент «текст, эффекты»	4	2	2	Беседа, наблюдение Практическая работа
2.13 Каналы, слои, трансформация	4	2	2	Беседа, наблюдение Практическая работа
2.14 Мой первый каталог (сборка каталога работ по растровой графике)	6	2	4	Практическая работа «Мой каталог»
Раздел 3. «Векторная графика»	40	8	32	
3.1 Интерфейс программы Adobe Illustrator	2	1	1	Беседа, наблюдение Практическая работа
3.2 Инструмент «фигуры, цвета».	8	2	6	Беседа, наблюдение Практическая работа
3.3 Создание картинки «Город»	4	2	2	Беседа, наблюдение Практическая работа
3.4 Инструмент «текст, линия».	2	1	1	Беседа, наблюдение Практическая работа
3.5 Инструмент «Перо, кривизна».	4	2	2	Беседа, наблюдение Практическая работа
3.6 Инструмент «создание фигур, сетка перспективы».	2	0	2	Беседа, наблюдение Практическая работа
3.7 Инструмент «переход».	2	0	2	Беседа, наблюдение Практическая работа
3.8 Инструмент «градиент, сетчатый градиент».	2	0	2	Беседа, наблюдение Практическая работа
3.9 Инструмент «эффекты для фигур».	2	0	2	Беседа, наблюдение Практическая работа
3.10 Инструмент «ножницы, искажение оболочки».	2	0	2	Беседа, наблюдение Практическая работа
3.11 Инструмент «узор».	2	0	2	Беседа, наблюдение Практическая работа
3.12 Инструмент «трассировка изображения».	2	0	2	Беседа, наблюдение Практическая работа
3.13 Сборка итоговых работ в портфолио	4	0	4	Беседа, наблюдение Практическая работа «каталог»
Промежуточная аттестация	2	0	2	
Раздел 4. Компьютерная верстка в программе Adobe InDesign	30	10	20	
4.1 Интерфейс программ	2	1	1	Беседа, Практическая работа
4.2 Шаблонная страница	2	1	1	Беседа, Практическая

				работа
4.3 Вставка колонтитула и колонцифры, буква	4	1	3	Беседа, наблюдение Практическая работа
4.4 Создание обложки	6	2	4	Беседа, наблюдение Практическая работа
4.5 Создание фронτισписов	4	2	2	Беседа, наблюдение Практическая работа
4.6 Верстка макета	4	2	2	Беседа, наблюдение Практическая работа
4.7 Спуск полос	2	0	2	Беседа, наблюдение Практическая работа
4.8 Макетирование и брошюирование	6	1	5	Наблюдение, Беседа, макетная сборка
Раздел 5. «Электронный каталог»	28	4	22	
5.1 интерфейс программы Figma	2	1	1	Беседа, наблюдение Практическая работа
5.2 создание монтажных областей	2	1	1	Беседа, наблюдение Практическая работа
5.3 перенос каталога в программный ресурс	2	0	2	Беседа, наблюдение Практическая работа
5.4 прототипирование	18	2	16	Беседа, наблюдение Практическая работа
5.5 Подготовка к защите	2	0	2	Консультации по выполнению работ
Итоговая аттестация	2	0	2	
Итого:	144	48	96	

2.3.Содержание учебного плана

Введение. Инструктаж по ТБ.

Теория: Знакомство. Техника безопасности. Ознакомление с программой «Компьютерная азбука».

Раздел 1. Введение в общеобразовательную программу.

1.1 Знакомство, командообразование, инструктаж, знакомство с оборудованием.

Теория: Входящая диагностика. Ознакомление с принципами взаимодействия внутри группы. Работа в команде. Эффективное распределение задач при осуществлении командной работы. Принципы и виды презентации результатов своей работы.

Раздел 2. Растровая графика.

1.1 Программы растровой графики.

Теория: программы относящиеся к растровой графики, форматы вывода растра, принадлежность программы к индустрии дизайна.

2.2 Интерфейс программы Adobe Photoshop

Теория: панель инструментов и их функции.

Практика: создание документа, параметры документа, цветовые модели.

2.3 Инструмент «перемещение, прямоугольная область», горячие клавиши

Теория: Ознакомление с инструментом «перемещение, прямоугольная область», горячие клавиши.

Практика: применение горячих клавиш и инструментов на исходных фотографиях

2.4 Инструмент «Магнитное лассо»

Теория: Ознакомление с инструментом «Магнитное лассо»

Практика: использование инструмента на исходных фотографиях

2.5 Инструмент «волшебная палочка, кадрирование»

Практика: использование инструмента на исходных фотографиях.

2.6 Инструмент «пипетка, заливка».

Теория: Ознакомление с инструментом «пипетка, заливка»

Практика: использование инструмента на исходных фотографиях

2.7 Инструмент «заплата».

Теория: Ознакомление с инструментом «заплата»

Практика: использование инструмента на исходных фотографиях

2.8 Инструмент «кисть, штамп, ластик»

Теория: Ознакомление с инструментом «кисть, штамп, ластик»

Практика: использование инструмента на исходных фотографиях

2.9 Инструмент «заливка, размытие»

Теория: Ознакомление с инструментом «заливка, размытие»

Практика: использование инструмента на исходных фотографиях

2.10 Инструмент «фигуры»

Теория: Ознакомление с инструментом «фигуры»

Практика: использование инструмента на исходных фотографиях

2.11 Инструмент «перо, фильтр, цветокоррекция»

Теория: Ознакомление с инструментом «перо, фильтр, цветокоррекция»

Практика: использование инструмента на исходных фотографиях

2.12 Инструмент «текст, эффекты»

Теория: Ознакомление с инструментом «текст, эффекты»

Практика: создать шрифтовую композицию с применением эффектов для текста «искажение, свечение»

2.13 Каналы, слои, трансформация

Теория: Ознакомление с вкладками

Практика: использование параметров на исходных фотографиях

2.14 Мой первый каталог (сборка каталога работ по растровой графике)

Теория: понятие каталог, виды каталогов, коллаж.

Практика: Практическая работа сборка каталога работ по растровой графике.

Раздел 3. Векторная графика.

3.1 Интерфейс программы Adobe Illustrator.

Теория: панель инструментов и их функции.

Практика: создание документа, параметры документа, цветовые модели.

3.2 Инструмент «фигуры, цвета».

Теория: Ознакомление с инструментом «фигуры, цвета»

Практика: создать композицию из фигур на тему солнце, деревья с использованием заливки.

3.3 Создание картинки «Город»

Теория: правила перспективы и плановости.

Практика: создать картинку города, в котором будет 3 здания с окнами и дверями, дорожка, деревья, небо и земля.

3.4 Инструмент «текст, линия».

Теория: Ознакомление с инструментом «текст, линия»

Практика: создать композицию из шрифтовых блоков с применением эффектов текста.

3.5 Инструмент «Перо, кривизна».

Теория: Ознакомление с инструментом «Перо, кривизна»

Практика: создать авторские изображения от простого (цветок, сердечко) к сложному (стилизованные животные) с корректировкой кривой.

3.6 Инструмент «создание фигур, сетка перспективы».

Практика: Создание фигур прямоугольник, треугольник с искажением по сетки перспективы.

3.7 Инструмент «переход».

Практика: Создание абстрактной композиции при помощи инструмента «переход».

3.8 Инструмент «градиент, сетчатый градиент».

Теория: Ознакомление с инструментом «градиент, сетчатый градиент»

Практика: создать объемное изображение «помидор» при помощи сетки и заливки.

3.9 Инструмент «эффекты для фигур».

Практика: Создание кота пушистика при помощи эффектов.

3.10 Инструмент «ножницы, искажение оболочки».

Практика: Создание слова в определенной фигуре.

3.11 Инструмент «узор».

Практика: создание и редактирование паттернов.

3.12 Инструмент «трассировка изображения».

Практика: применение трассировки для сложной фотографии и ее редактирование.

3.13 Сборка итоговых работ в портфолио.

Практика: создание буклета из работ по векторной графике

Промежуточная аттестация

Раздел 4. Компьютерная верстка в программе Adobe InDesign

4.1 Интерфейс программ.

Теория: ознакомление с интерфейсом программы.

Практика: создание документа в соответствии с определенными параметрами.

4.2 Шаблонная страница.

Теория: ознакомление с понятием шаблонная страница.

Практика: создание шаблонной страницы и ее редактирование.

4.3 Вставка колонтитула и колонцифры, буквица.

Теория: ознакомление с понятием колонтитула и колонцифры, буквица

Практика: создание колонтитула и колонцифры при помощи горящих клавиш, разработка буквицы.

4.4 Создание обложки.

Теория: правила формирования композиции на обложки

Практика: создание авторской обложки при помощи иллюстраций и авторской графики.

4.5 Создание фронтисписов.

Теория: ознакомление с понятием фронтиспис

Практика: создание авторских фронтисписов.

4.6 Верстка макета.

Теория: ознакомление с понятием макет, спуск полос.

Практика: сборка макета на свободную тематику 4х разворотов.

4.7 Спуск полос.

Практика: сохранение документа в соответствии с параметрами спуска полос, настройка макета под печать

4.8 Макетирование и брошюирование.

Теория: ознакомление с понятием макетирование и брошюирование

Практика: распечатка макета и его сборка

Раздел 5. «Электронный каталог»

5.1 Интерфейс программы Figma.

Теория: ознакомление с интерфейсом программы Figma

Практика: создание фреймов для мобильного приложения, сайта

5.2 Создание монтажных областей.

Теория: Виды монтажных областей и их свойства.

Практика: Создание монтажек для мобильного приложения, оформление дизайна

5.3 Перенос каталога в программный ресурс.

Практика: перенос каталога растровой и векторной графики в программный ресурс.

5.4 Прототипирование.

Теория: Виды анимации в прототипе.

Практика: Создание анимационных и навигационных параметров для электронного каталога.

5.5 Подготовка к защите.

Практика: подготовка речи для защиты итоговой работы.

Итоговая аттестация.

2.4. Планируемые результаты

Предметные результаты:

- знание правил техники безопасности при работе с персональным компьютером;
- знание возможности использования компьютеров для поиска, хранения, обработки и передачи информации, решения практических задач;
- знание терминологии и основных понятий в области информационно-коммуникационных технологий, компьютерной техники и программного обеспечения;

- знание основ сферы применения IT-технологий;
- знание основной профессиональной лексики;
- умение работать с файловой системой компьютера;
- умение строить информационные модели различных объектов, используя для этого типовые средства (таблицы, графики, диаграммы и т.п.);
- умение представлять информацию в виде мультимедиа-объекта;
- умение подготавливать и представлять грамотную презентацию для защиты проектной работы;
- умение самостоятельно приобретать отдельные знания, умения и навыки по применению информационных технологий.

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию, средствами информационных технологий на основе приобретённой благодаря иллюстрированной среде программирования мотивации к обучению и познанию;
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской деятельности;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий;
- формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- формирование ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой.

Метапредметные результаты:

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое знание от известного;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы;
- в результате совместной работы группы, сравнивать и группировать предметы и их образы;
- работать по предложенным инструкциям и самостоятельно;
- излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путём логических рассуждений;
- определять и формировать цель деятельности на занятии с помощью педагога;
- работать в группе и коллективе.

2.5. Контроль и оценка результатов обучения

Система отслеживания результатов обучающихся выстроена следующим образом:

- входной контроль (определение начального уровня знаний, умений и навыков);
- промежуточный контроль (промежуточная аттестация);
- итоговый контроль (итоговая аттестация).

Входной контроль по программе «Компьютерная графика» проводится с целью выявления у обучающихся начальных представлений в области пользования компьютерной техникой и программным обеспечением, представлений о правилах безопасного взаимодействия с другими пользователями Интернета. Осуществляется по следующим параметрам:

- техника безопасности (навыки безопасного поведения, понимание инструкций по технике безопасности);
- мотивированность;

- зрелость (знание простейших понятий в области кибергигиены, умение выстраивать взаимодействие со сверстниками);
- умелость (элементарные навыки пользования ПК);
- владение терминологией (понимание сути и различий явлений в сети).

Входной контроль осуществляется самим педагогом в сентябре месяце на первых занятиях в свободной форме (Приложение 3).

Промежуточная аттестация проводится в конце первого полугодия в декабре месяце. На усмотрении педагога промежуточный контроль может осуществляться в любой форме, например, в форме презентации работ, на которой обучающиеся демонстрируют уровень овладения теоретическим и практическим программным материалом или в виде интерактивного тестирования, где обучающиеся соревнуясь между собой отвечают на вопросы по теме (учитывается правильность и скорость ответов) и т. д. (Приложение 4)

Итоговая аттестация во втором полугодии (в конце каждого года обучения) - обязательно, в любой выбранной педагогом и обучающимся форме (прописанной в образовательной программе Центра). Как правило, итоговый контроль проходит в виде защиты индивидуальных/групповых проектов (Приложение 5).

3. ВОСПИТАНИЕ

3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания

В соответствии с законодательством Российской Федерации общей **целью воспитания** является развитие личности, самоопределение и социализация обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование 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 (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачами воспитания по Программе являются:

- усвоение обучающимися знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало Российское общество;
- формирование интереса к техническому творчеству;
- приобретение обучающимися опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в составе учебной группы;
- создание, поддержка и развитие среды воспитания воспитанников, условий физической безопасности, комфорта, активностей и обстоятельств общения, социализации, признания, самореализации, творчества при освоении предметного и метапредметного содержания Программы.

Основные целевые ориентиры воспитания на основе российских базовых (конституционных) ценностей направлены на воспитание, формирование:

- понятия о своей российской гражданской принадлежности (идентичности), сознания единства с народом России и Российским государством в его тысячелетней истории и в современности, в настоящем, прошлом и будущем;
- российского национального исторического сознания на основе исторического просвещения, знания истории России, сохранения памяти предков;
- готовности к защите Отечества, способности отстаивать суверенитет и достоинство народа России и Российского государства, сохранять и защищать историческую правду;

- уважения прав, свобод и обязанностей гражданина России, неприятия любой дискриминации людей по социальным, национальным, расовым, религиозным признакам, проявлений экстремизма, терроризма, коррупции, антигосударственной деятельности;

- этнической, национальной принадлежности, знания и уважения истории и культуры своего народа;

- принадлежности к многонациональному народу Российской Федерации, Российскому Отечеству, российской культурной идентичности;

- сознания ценности жизни, здоровья и безопасности, значения личных усилий в сохранении и укреплении здоровья (своего и других людей), соблюдения правил личной и общественной безопасности, в том числе в информационной среде;

- ориентации на осознанный выбор сферы профессиональных интересов, профессиональной деятельности в российском обществе с учётом личных жизненных планов, потребностей семьи, общества;

- познавательных интересов в разных областях знания, представлений о современной научной картине мира, достижениях российской и мировой науки и техники;

- понимания значения науки и техники в жизни российского общества, гуманитарном и социально-экономическом развитии России, обеспечении безопасности народа России и Российского государства;

- навыков наблюдений, накопления и систематизации фактов, осмысления опыта в разных областях познания, в исследовательской деятельности;

- навыков критического мышления, определения достоверной научной информации и обоснованной критики антинаучных представлений.

Основные целевые ориентиры воспитания в Программе определяются также в соответствии с предметными направленностями разрабатываемых программ и приоритетами, заданными «Концепцией

развития дополнительного образования детей до 2030 года»; они направлены на воспитание, формирование:

- интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям Российской и мировой технической мысли;
- понимания значения техники в жизни Российского общества;
- интереса к личностям конструкторов, организаторов производства;
- ценностей авторства и участия в техническом творчестве;
- навыков определения достоверности и этики технических идей;
- отношения к влиянию технических процессов на природу;
- ценностей технической безопасности и контроля;
- отношения к угрозам технического прогресса, к проблемам связей технологического развития России и своего региона;
- уважения к достижениям в технике своих земляков;
- воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов;
- опыта участия в технических проектах и их оценки.

3.2. Формы и методы воспитания

Программа имеет практико-ориентированный характер и ориентирована на такие виды и формы воспитательной деятельности, которые способствуют формированию и развитию у обучающихся индивидуальных способностей и способов деятельности, объективных представлений о мире, окружающей действительности, внутренней мотивации к творческой деятельности, познанию, нравственному поведению.

Основной формой воспитания и обучения воспитанников по Программе является учебное занятие.

В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием Программы обучающиеся:

- усваивают информацию, имеющую воспитательное значение;

- получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и подтверждаются ценностные, нравственные ориентации;
- осознают себя способными к нравственному выбору;
- участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации.

Получение информации об открытиях, изобретениях, достижениях, связанных с информационными технологиями; изучение биографий деятелей Российской и мировой науки, героев и защитников Отечества и т. д. — это источник формирования у обучающихся сферы интересов, этических установок, личностных позиций и норм поведения. Важно, чтобы воспитанники не только получали эти сведения от педагога, но и сами осуществляли работу с информацией: поиск, сбор, обработку, обмен и т. д.

В ходе изучения Программы на практических занятиях у воспитанников усваиваются и применяются правила поведения и коммуникации, формируются позитивные и конструктивные отношения к событиям, в которых они участвуют.

Участвуя в различных проектах, у воспитанников формируется умение в области целеполагания, планирования и рефлексии, укрепляется внутренняя дисциплина, приобретается опыт долгосрочной системной деятельности.

В коллективных играх проявляются и развиваются личностные качества: эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи.

Итоговые мероприятия: конкурсы, соревнования, презентации проектов — способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу обучающихся.

Воспитательное значение активностей обучающихся при реализации Программы наиболее наглядно проявляется в социальных проектах,

благотворительных и волонтерских акциях, в экологической, патриотической, трудовой, профориентационной деятельности.

Также в воспитательной деятельности с обучающимися по Программе используются такие методы воспитания как:

- метод формирования сознания личности – беседа, диспут, внушение, инструктаж, контроль, объяснение, пример, разъяснение, рассказ, самоконтроль, совет, убеждение и др.;
- метод организации деятельности и формирования опыта поведения – задание, общественное мнение, педагогическое требование, поручение, приучение, создание воспитывающих ситуаций, тренинг, упражнение и др.;
- метод мотивации деятельности и поведения - одобрение, поощрение социальной активности, порицание, создание ситуаций успеха, создание ситуаций для эмоционально- нравственных переживаний, соревнование и др.

3.3. Условия воспитания, анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности учебной группы в соответствии с нормами и правилами работы Центра, а также на площадках других организаций с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением обучающихся, их общением, отношениями друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по Программе.

Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по Программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации Программы (отзывы родителей, интервью с ними) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный период, учебный год).

Анализ результатов воспитания по Программе не предусматривает определение персонифицированного уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного обучающегося, а предполагает получение общего представления о воспитательных результатах реализации Программы, продвижения в достижении определённых целевых ориентиров воспитания, влияния реализации Программы на коллектив обучающихся: что удалось достичь, а что является предметом воспитательной работы в будущем.

Результаты, полученные в ходе оценочных процедур — опросов, интервью — используются только в виде агрегированных усреднённых и анонимных данных.

3.4. Календарный план воспитательной работы на 2025-2026 учебный год

Таблица 2

№ п/п	Мероприятие	Сроки проведения	Приоритетные направления воспитательной работы	Цель мероприятия
1.	День знаний – лекция-дискуссия	Сентябрь 2025	Умственное, нравственное и гражданское воспитание.	Формирование у обучающихся представления о значении знаний в жизни человека
2.	День дизайнера: создание плаката в стиле авангард (практическая форма проведения занятия)	Сентябрь 2025	Нравственное воспитание. Творческая деятельность.	Формирование у обучающихся представления о профессии графический дизайнер
3.	Интернет среди нас – лекция дискуссия	Сентябрь 2025	Умственное, нравственное и гражданское воспитание.	Формирование у обучающихся представления о способах поиска информации в интернет ресурсах
4.	Мероприятия посвященные «Дню отца»: - «Открытка папе» - мастер-класс по созданию открыток.	Октябрь 2025	Нравственное воспитание. Творческая деятельность.	Поддержание традиций уважительного отношения к мужчине
5.	День учителя – лекция дискуссия	Октябрь 2025	Нравственное воспитание. Творческая деятельность.	Формирование у обучающихся представления о значении знаний в жизни человека

6.	Мероприятия, посвященные Дню матери: -Мастер-класс по созданию интерактивной открытки «Ты прекрасней всех на свете».	Ноябрь 2025	Нравственное воспитание. Творческая деятельность.	Поддержание традиций бережного отношения к женщине
7.	День 2D художников – создание авторской иллюстрации «Я художник»	Декабрь 2025	Нравственное воспитание. Творческая деятельность.	Формирование у обучающихся креативных способностей
8.	В мире IT (день рождение Айти куба) – лекция дискуссия	Декабрь 2025	Нравственное воспитание. Творческая деятельность.	Формирование у обучающихся креативных способностей, когнитивных навыков
9.	День полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады – интерактивная презентация	Январь 2026	Гражданское воспитание. Патриотическое воспитание.	Формирование у обучающихся таких качеств, как долг, ответственность, честь.
10	Мероприятия посвященные «Дню защитника Отечества»: -Викторина посвященная «Дню защитника отечества».	Февраль 2026	Гражданское воспитание. Патриотическое воспитание.	Формирование у обучающихся таких качеств, как долг, ответственность, честь.
11	Мероприятия посвященные «Международному женскому дню»: -Оформление портретов «Моя любимая мама».	Март 2026	Нравственное и эстетическое воспитание. Творческая деятельность.	Поддержание традиций бережного отношения к женщине.
12	Мероприятия посвященные «Дню Космонавтики»: выставка работ	Апрель 2026	Гражданское воспитание. Творческая деятельность.	Стимулирование интереса к исследовательской деятельности
13	Мероприятия посвященные «Дню Победы» -«Они героями останутся на век» - акция памяти ко Дню Победы. – беседа, просмотр фильма	Май 2026	Нравственное воспитание. Гражданско-патриотическое воспитание.	Формирование моральных качеств: долг, ответственность, честь, к истории своей страны

4. Организационно-методические условия реализации Программы

4.1. Требования к помещению

Для обеспечения занятий необходимо:

- помещение, отвечающее санитарно-гигиеническим требованиям: просторное, с хорошим дневным освещением, хорошо налаженной вентиляцией;
- помещение должно быть оборудовано необходимой мебелью (столы, стулья, шкафы, доска, стеллажи);
- освещение может быть электрическое, лучи света должны падать на изображаемый объект под углом 45°;
- окна должны быть защищены от воздействия прямых солнечных лучей (занавес, жалюзи).

4.2. Материально-техническое и информационное обеспечение

Материально-техническое обеспечение:

- ☐ Комплект мебели -1 шт.
- ☐ Интерактивный комплекс с вычислительным блоком и мобильным креплением –1 шт.
- ☐ Ноутбук (модель R-N-15-5400U) – 13
- ☐ Web- камера Oklik –OK-C008FH- 1 шт.
- ☐ Наушники -13 шт.

Информационное обеспечение:

- операционная система;
- поддерживаемые браузеры (для работы LMS): Yandex Browser, Chrome, Chrome Mobile, Firefox, Opera.
- Текстовый редактор Microsoft Office Word;

- Графический редактор Adobe Illustrator, Potoshop, InDesign;
- Кроссплатформенный конструктор Figma
- Антивирус.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативные документы:

1. Федеральный Закон №273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
3. Конвенция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р);
4. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
5. План мероприятий по реализации в 2021 – 2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 12.11.2020 г. № 2945-р);
6. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

9. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»»;

10. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы))»;

11. Конвенция ООН о правах ребёнка.

Учебная литература:

Для педагога

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

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

3. Фролов М. Самоучитель. Учимся рисовать на компьютере. ЛБЗ - Бином. 2002. 3. Гринберг А.Д., Гринберг С. Цифровые изображения. - Минск, ООО Попурри, 1997.

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

Для детей и родителей

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

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

Интернет-ресурсы:

1. Федеральный портал «Российское образование» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.edu.ru>;
2. Международная федерация образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.mfo-rus.org>;
3. Образование: национальный проект [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.rost.ru/projects/education/education_main.shtml;
4. Сайт министерства образования и науки РФ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.mon.gov.ru>;
5. Планета образования: проект [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.planetaedu.ru>;
6. Российское школьное образование [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.school.edu.ru>;
7. Портал «Дополнительное образование детей» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://vidod.edu.ru>;

Календарно-тематическое планирование

Группа – ГР1

№ п/п	Название раздела, темы	Общее кол- во часов	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	план	факт
	Введение.	2	2			
	Раздел 1. Введение в общеобразовательную программу. Знакомство, командообразование, инструктаж по ТБ, знакомство с оборудованием.	2	2	0	03.09	
	Раздел 2. «Растровая графика»	44	18	26		
	2.1 Программы растровой графики	2	2	0	05.09	
	2.2 Интерфейс программы Adobe Photoshop	2	1	1	10.09	
	2.3 Инструмент «перемещение, прямоугольная область», горячие клавиши	2	1	1	12.09	
	2.4 Инструмент «Магнитное лассо»	2	1	1	17.09	
	2.5 Инструмент «Магнитное лассо»	2	0	2	19.09	
	2.6 Инструмент «волшебная палочка, кадрирование»	2	0	2	24.09	
	2.7 Инструмент «волшебная палочка, кадрирование»	2	0	2	26.09	
	2.8 Инструмент «пипетка, заливка»	2	1	1	01.10	
	2.9 Инструмент «заплатка»	2	1	1	03.10	
	2.10 Инструмент «кисть, штамп, ластик»	2	1	1	08.10	
	2.11 Инструмент «заливка, размытие»	2	1	1	10.10	
	2.12 Инструмент «фигуры»	2	1	1	15.10	
	2.13 Инструмент «перо, фильтр, цветокоррекция»	2	2	0	17.10	
	2.14 Инструмент «перо, фильтр, цветокоррекция»	2	0	2	22.10	
	2.15 Инструмент «перо, фильтр, цветокоррекция»	2	0	2	24.10	
	2.16 Инструмент «текст, эффекты»	2	2	0	29.10	
	2.17 Инструмент «текст, эффекты»	2	0	2	31.10	

2.18 Каналы, слои, трансформация	2	2	2	05.11	
2.19 Каналы, слои, трансформация	2	0	2	07.11	
2.20 Мой первый каталог (сборка каталога работ по растровой графике)	2	2	0	12.11	
2.21 Мой первый каталог (сборка каталога работ по растровой графике)	2	0	2	14.11	
2.22 Мой первый каталог (сборка каталога работ по растровой графике)	2	0	2	19.11	
Раздел 3. «Векторная графика»	40	8	32		
3.1 Интерфейс программы Adobe Illustrator	2	1	1	21.11	
3.2 Инструмент «фигуры, цвета».	2	2	0	26.11	
3.3 Инструмент «фигуры, цвета».	2	0	2	28.11	
3.4 Инструмент «фигуры, цвета».	2	0	2	03.12	
3.5 Инструмент «фигуры, цвета».	2	0	2	05.12	
3.6 Создание картинки «Город»	2	2	0	10.12	
3.7 Создание картинки «Город»	2	0	2	12.12	
3.8 Инструмент «текст, линия».	2	1	1	17.12	
Промежуточная аттестация	2	0	1	19.12	
3.9 Инструмент «Перо, кривизна».	2	2	0	24.12	
3.10 Инструмент «Перо, кривизна».	2	0	2	26.12	
3.11 Инструмент «создание фигур, сетка перспективы».	2	0	2	09.01	
3.12 Инструмент «переход».	2	0	2	14.01	
3.13 Инструмент «градиент, сетчатый градиент».	2	0	2	16.01	
3.14 Инструмент «эффекты для фигур».	2	0	2	21.01	
3.15 Инструмент «ножницы, искажение оболочки».	2	0	2	23.01	
3.16 Инструмент «узор».	2	0	2	28.01	
3.17 Инструмент «трассировка изображения».	2	0	2	30.01	
3.18 Сборка итоговых работ в портфолио	2	0	2	04.02	
3.19 Сборка итоговых работ в портфолио	2	0	2	06.02	
Раздел 4. Компьютерная верстка в программе Adobe InDesign	30	10	20		
4.1 Интерфейс программ	2	1	1	11.02	

	4.2 Шаблонная страница	2	1	1	13.02	
	4.3 Вставка колонтитула и колонцифры, буква	2	1	1	18.02	
	4.4 Вставка колонтитула и колонцифры, буква	2	0	2	20.02	
	4.5 Создание обложки	2	2	0	25.02	
	4.6 Создание обложки	2	0	2	27.02	
	4.7 Создание обложки	2	0	2	04.03	
	4.8 Создание фронтисписов	2	2	0	06.03	
	4.9 Создание фронтисписов	2	0	2	11.03	
	4.10 Верстка макета	2	2	0	13.03	
	4.11 Верстка макета	2	0	2	18.03	
	4.12 Спуск полос	2	0	2	20.03	
	4.13 макетирование и брошюирование	2	2	0	25.03	
	4.14 макетирование и брошюирование	2	0	2	27.03	
	4.15 макетирование и брошюирование	2	0	2	01.04	
	Раздел 5. «Электронный каталог»	28	4	14	03.04	
	5.1 интерфейс программы Figma	2	1	1	08.04	
	5.2 создание монтажных областей	2	1	1	10.04	
	5.3 перенос каталога в программный ресурс	2	0	2	15.04	
	5.4 прототипирование	2	2	0	17.04	
	5.5 прототипирование	2	0	2	22.04	
	5.6 прототипирование	2	0	2	24.04	
	5.7 прототипирование	2	0	2	29.04	
	5.8 прототипирование	2	0	2	06.05	
	5.9 прототипирование	2	0	2	08.05	
	5.10 прототипирование	2	0	2	13.05	
	5.11 прототипирование	2	0	2	15.05	
	5.12 прототипирование	2	0	2	20.05	
	5.13 Подготовка к защите	2	0	2	22.05	
	Итоговая аттестация	2	0	2	27.05	
	Итого:	144	53	91		

Группа – ГР2

№ п/п	Название раздела, темы	Общее кол- во часов	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	план	факт
	Введение.	2	2			
	Раздел 1. Введение в общеобразовательную программу. Знакомство, командообразование, инструктаж по ТБ, знакомство с оборудованием.	2	2	0	03.09	
	Раздел 2. «Растровая графика»	44	18	26		
	2.1 Программы растровой графики	2	2	0	05.09	
	2.2 Интерфейс программы Adobe Photoshop	2	1	1	10.09	
	2.3 Инструмент «перемещение, прямоугольная область», горячие клавиши	2	1	1	12.09	
	2.4 Инструмент «Магнитное лассо»	2	1	1	17.09	
	2.5 Инструмент «Магнитное лассо»	2	0	2	19.09	
	2.6 Инструмент «волшебная палочка, кадрирование»	2	0	2	24.09	
	2.7 Инструмент «волшебная палочка, кадрирование»	2	0	2	26.09	
	2.8 Инструмент «пипетка, заливка»	2	1	1	01.10	
	2.9 Инструмент «заплатка»	2	1	1	03.10	
	2.10 Инструмент «кисть, штамп, ластик»	2	1	1	08.10	
	2.11 Инструмент «заливка, размытие»	2	1	1	10.10	
	2.12 Инструмент «фигуры»	2	1	1	15.10	
	2.13 Инструмент «перо, фильтр, цветокоррекция»	2	2	0	17.10	
	2.14 Инструмент «перо, фильтр, цветокоррекция»	2	0	2	22.10	
	2.15 Инструмент «перо, фильтр, цветокоррекция»	2	0	2	24.10	
	2.16 Инструмент «текст, эффекты»	2	2	0	29.10	
	2.17 Инструмент «текст, эффекты»	2	0	2	31.10	
	2.18 Каналы, слои, трансформация	2	2	2	05.11	
	2.19 Каналы, слои, трансформация	2	0	2	07.11	

	2.20 Мой первый каталог (сборка каталога работ по растровой графике)	2	2	0	12.11	
	2.21 Мой первый каталог (сборка каталога работ по растровой графике)	2	0	2	14.11	
	2.22 Мой первый каталог (сборка каталога работ по растровой графике)	2	0	2	19.11	
	Раздел 3. «Векторная графика»	40	8	32		
	3.1 Интерфейс программы Adobe Illustrator	2	1	1	21.11	
	3.2 Инструмент «фигуры, цвета».	2	2	0	26.11	
	3.3 Инструмент «фигуры, цвета».	2	0	2	28.11	
	3.4 Инструмент «фигуры, цвета».	2	0	2	03.12	
	3.5 Инструмент «фигуры, цвета».	2	0	2	05.12	
	3.6 Создание картинки «Город»	2	2	0	10.12	
	3.7 Создание картинки «Город»	2	0	2	12.12	
	3.8 Инструмент «текст, линия».	2	1	1	17.12	
	Промежуточная аттестация	2			19.12	
	3.9 Инструмент «Перо, кривизна».	2	2	0	24.12	
	3.10 Инструмент «Перо, кривизна».	2	0	2	26.12	
	3.11 Инструмент «создание фигур, сетка перспективы».	2		2	29.12	
	3.12 Инструмент «переход».	2	0	2	09.01	
	3.13 Инструмент «градиент, сетчатый градиент».	2	0	2	14.01	
	3.14 Инструмент «эффекты для фигур».	2		2	16.01	
	3.15 Инструмент «ножницы, искажение оболочки».	2		2	21.01	
	3.16 Инструмент «узор».	2		2	23.01	
	3.17 Инструмент «трассировка изображения».	2		2	28.01	
	3.18 Сборка итоговых работ в портфолио	2		2	30.01	
	3.19 Сборка итоговых работ в портфолио	2		2	04.02	
	Раздел 4. Компьютерная верстка в программе Adobe InDesign	30	10	20		
	4.1 Интерфейс программ	2	1	1	06.02	
	4.2 Шаблонная страница	2	1	1	11.02	
	4.3 Вставка колонтитула и колонцифры, буквица	2	1	1	13.02	

4.4 Вставка колонтитула и колонцифры, буква	2	0	2	18.02	
4.5 Создание обложки	2	2	0	20.02	
4.6 Создание обложки	2	0	2	25.02	
4.7 Создание обложки	2	0	2	27.02	
4.8 Создание фронтисписов	2	2	0	04.03	
4.9 Создание фронтисписов	2	0	2	06.03	
4.10 Верстка макета	2	2	0	11.03	
4.11 Верстка макета	2	0	2	13.03	
4.12 Спуск полос	2	0	2	18.03	
4.13 макетирование и брошюирование	2	2	0	20.03	
4.14 макетирование и брошюирование	2	0	2	25.03	
4.15 макетирование и брошюирование	2	0	2	27.03	
Раздел 5. «Электронный каталог»	28	4	14	01.04	
5.1 интерфейс программы Figma	2	1	1	03.04	
5.2 создание монтажных областей	2	1	1	08.04	
5.3 перенос каталога в программный ресурс	2	0	2	10.04	
5.4 прототипирование	2	2	0	15.04	
5.5 прототипирование	2	0	2	17.04	
5.6 прототипирование	2	0	2	22.04	
5.7 прототипирование	2	0	2	24.04	
5.8 прототипирование	2	0	2	29.04	
5.9 прототипирование	2	0	2	06.05	
5.10 прототипирование	2	0	2	08.05	
5.11 прототипирование	2	0	2	13.05	
5.12 прототипирование	2	0	2	15.05	
5.13 Подготовка к защите	2	0	2	20.05	
Итоговая аттестация	2	0	2	22.05	
Итого:	144	53	91		

Материалы входной диагностики

1. **Укажи свой возраст:** _____
2. **Почему ты выбрал именно это объединение дополнительного образования?**
 - а) Посоветовали в школе / детском саду
 - б) Ходят друзья, родственники, знакомые
 - в) Так решили родители
 - г) Интересные направления обучения
 - д) Удобное местоположение (рядом с домом, школой)
 - е) Твой вариант _____
3. **Знаешь ли ты, чем будешь заниматься в направлении «Компьютерная графика» в этом году?**
 - а) Да;
 - б) Нет;
 - в) В какой-то степени
 - г) Затрудняюсь ответить.
4. **Что ты хочешь получить от занятий в направлении «Компьютерная графика»**
 - а) Полезное время проведение.
 - б) Найти новых друзей.
 - в) Улучшить свои творческие и познавательные навыки.
 - г) Узнать много нового.
 - д) Начать заниматься деятельностью, которая впоследствии станет твоей профессией.
 - е) Твой вариант _____
5. **Чем человек воспринимает информацию?**

- а) ногами в) органами чувств
- б) руками г) головой

6. То, что мы слышим – это ...

- а) звук в) обоняние
- б) вкус г) осязание

7. Как называется информация, представленная в виде текста?

- а) числовая в) звуковая
- б) графическая г) текстовая

8. Как называется информация, представленная в виде чисел?

- а) текстовая в) звуковая
- б) числовая г) графическая

Материалы промежуточной аттестации

Приблизительные темы для работ по промежуточной аттестации

1. Рисунок в Adobe Illustrator «Ваза с цветами»
2. Открытка в Adobe PhotoShop «С Днем Рождения»
3. Буклет Adobe InDesign «Новогодняя история»
4. Фигмированная картинка в Figma на тему 8 марта.

Допустимо, что учащийся предложит свою тему создания творческого рисунка

Материалы итоговой аттестации

Темы для творческих проектов к итоговой аттестации

1. Разработка открытки;
2. Разработка иллюстрации;
3. Разработка постера;
4. Разработка инфографики;
5. Разработка рисунка.

Допустимо, что обучающийся предложит свою тему для выполнения итогового проекта

Лист корректировки программы

Количество часов по программе (на начало учебного года) – 144 ч.

Количество часов по программе (на конец учебного года) -

№ занятия	Раздел	Планируемое кол-во часов	Фактическое кол-во часов	Причина корректировки	Способ корректировки	Согласованно