

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА И ОБРАЗОВАНИЯ
ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТО

Педагогическим советом
протокол № 1 от 29.08.2025

УТВЕРЖДАЮ

Директор _____ В.В.Худова
приказ № 342 от 29 августа 2025

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00bc4e2eafb2c55310f495d58a116f5d6e
Владелец: Худова Виктория Валентиновна
Действителен: с 10.03.2025 по 03.06.2026

Дополнительная общеразвивающая программа

«Цифровой художник»

Срок освоения: 1 год
Возраст обучающихся: 9-11 лет

Разработчик:
Попова Ольга Ивановна,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Программа «Цифровой художник» является программой для обучения детей младшего возраста работе на компьютере и основам рисования в различных графических редакторах.

Образовательная программа дополнительного образования детей «Цифровой художник» имеет **техническую направленность**, т.к. направлена на развитие интереса детей к информационным технологиям, способствует формированию технологической грамотности и информационных компетенций, предпрофессиональных навыков в сфере технического творчества.

Адресат программы. Программа адресована детям 9-11 лет, проявляющим интерес к данному виду творчества и не имеющих противопоказаний по состоянию здоровья. Программа не предполагает наличие специальных способностей в данной предметной области, базовых знаний по предмету, не требует определенной физической и практической подготовки по направлению.

Актуальность программы. В настоящее время дети проявляют интерес к работе на компьютере с самого раннего возраста. Данная программа дает возможность познакомить учащихся начальной школы с азами компьютерной грамотности и показать детям, что компьютер можно использовать не только для развлечений, но и для самых разных целей, в том числе для рисования, а также развивает интерес к техническому творчеству и дает начальные представления об областях применения компьютерной графики и профессиях, связанных с ней.

Занятия по программе нацелены на развитие следующих компетенций: ценностно-смысловых, учебно-познавательных, коммуникативных, информационных, социально-трудовых, общекультурных, компетенций личностного самосовершенствования.

Программа разработана в соответствии с нормативными документами и современными требованиями:

- Указ Президента РФ от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года» (Национальный проект «Молодежь и дети»);
- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года;
- Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года от 31 марта 2022 №678-р;
- приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.12.2024 № 883 «Об утверждении методик расчета показателей государственной программы Российской Федерации «развитие образования» и федерального проекта «все лучшее детям» национального проекта «Молодёжь и дети»;
- приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

- приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 №652н «Об утверждении профессионального стандарта «педагог дополнительного образования»;
- постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 «28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- распоряжение Комитета по образованию Правительства Санкт-Петербурга от 25.08.2022 №1676-р «Об утверждении критериев оценки качества дополнительных общеразвивающих программ, реализуемых организациями, осуществляющими образовательную деятельность, и индивидуальными предпринимателями Санкт-Петербурга»;
- Устав ГБУ ДО ЦТиО Фрунзенского района Санкт-Петербурга.

В соответствии с современными требованиями и нормативными документами в программу внесен профориентационный компонент, обозначенный в задачах, планируемых результатах и содержании.

Знакомство учащихся с направлением профессиональной деятельности или профессией, происходит в процессе освоения образовательной программы. При этом делается акцент на первичное формирование компетенций и гибких навыков, соответствующих направлению профессиональной деятельности: информационная грамотность и культура работы с компьютером, самостоятельность, целеустремленность, умение планировать свою деятельность, коммуникативные навыки, творческая активность, а также владение графическими редакторами и знание композиции и сочетаемости цветов, необходимые конкретно для профессии дизайнера. Развитие этих компетенций способствует самоопределению ребенка и будет полезно при любом выборе дальнейшей профессии.

Уровень освоения программы – базовый.

Объем и срок освоения программы. Программа предназначена для обучения детей 9-11 лет и рассчитана на один год обучения.

1 год – 164 часа

Всего 164 часа

Цель программы.

Целью программы является развитие информационной культуры детей через овладение первичными навыками работы в операционной системе и в графических редакторах.

Задачи программы

Обучающие:

- познакомить с основными элементами компьютера (процессор, монитор, клавиатура, мышь);
- познакомить с простейшими понятиями в сфере информационных технологий;
- познакомить с основными понятиями и терминами, необходимыми для работы в операционной системе;
- развивать навык работы с мышью;
- дать детям представление об основных законах композиции;
- сформировать начальные знания в области цветоведения.
- познакомить с понятием «дизайн» и основными профессиями из сферы дизайна;
- познакомить с составляющими интерфейса векторных и растровых программ;
- обучить навыкам работы с инструментами векторных и растровых программ;
- научить копировать и создавать папки, сохранять файлы;
- формировать умение планировать свою работу;

Развивающие:

- способствовать развитию художественно-образного мышления и формированию эстетического вкуса;
- способствовать развитию любознательности, интереса к исследовательской и творческой деятельности при работе с компьютером;
- развивать логическое мышление.

Воспитательные:

- способствовать формированию информационной культуры;
- прививать навыки грамотной и безопасной для здоровья работы на компьютере;
- способствовать воспитанию внимания, аккуратности, усидчивости и умения доводить начатую работу до конца;
- содействовать формированию самостоятельности и уверенности в собственных силах;
- способствовать формированию основ коммуникативной культуры, таких, как взаимопонимание, уважение друг к другу, взаимопомощь.

Планируемые результаты

Личностные

К концу обучения по программе ребенок:

- приобретет позитивный опыт взаимодействия в коллективе;
- приобретет опыт творческого общения;
- повысит уровень самостоятельности в работе;
- расширит круг своих интересов, связанных и техническим творчеством;
- усидчивость и волевые качества станут более развитыми.

Метапредметные

К концу обучения по программе учащийся:

- получит представления о компьютере как инструменте для творческой и исследовательской работы;
- получит опыт анализа творческих работ и описания процесса собственной творческой деятельности;
- получит опыт самостоятельной творческой работы;
- познакомится с правилами безопасной и здоровьесберегающей работы за компьютером;
- получит опыт планирования собственной работы.

Предметные

К концу обучения по программе учащийся:

- будет знать основные понятия и приемы, необходимые для работы в операционной системе;
- будет знаком с понятиями и терминами по предмету;
- будет знаком с основами цветоведения и композиции;
- будет знаком с понятием «дизайн» и областями его применения;
- приобретет умения и навыки, необходимые для работы с растровым и векторным графическим редактором.

В результате освоения программы ребёнок получит возможность реализовать свой творческий и исследовательский потенциал, применять полученные знания и умения в дальнейшей самостоятельной работе.

Организационно-педагогические условия реализации ДОП.

Язык реализации программы – программа реализуется на государственном языке Российской Федерации - русском.

Форма обучения – очная. Также допускается частичное использование формы самообразования.

Особенности реализации программы. Программа реализуется с использованием дистанционных образовательных технологий, электронного обучения.

Особенности организации образовательного процесса

Основные принципы построения программы. Программа «Цифровой художник» носит ознакомительный характер в отношении видов и техник компьютерной графики и основных принципов графического дизайна.

Материал дается с постепенным усложнением и рассчитан на творческую работу воспитанников. Работа строится с опорой на полученные детьми на предыдущих занятиях знания.

Основными принципами являются:

- Системность, последовательность, доступность в освоении технических приемов работы.
- Разнообразие заданий, чередование форм деятельности.
- Приоритет практической деятельности.
- Принцип осмысленного подхода воспитанников к работе.

Условия набора в коллектив: набор для занятий по данной программе осуществляется без предварительного отбора, на основе интереса ребенка к компьютерной графике и заявления родителей.

Условия формирования групп: разновозрастные

Количество обучающихся в группе:

1 год обучения – 15 человек

Формы проведения занятий. Форма проведения занятий по данной программе – учебное занятие, включающее в себя теоретическую часть (10-30 минут), практическую работу детей над заданием-упражнением или создание изображения и подведение итогов занятия (индивидуально или сообща). В работе также могут быть использованы другие формы занятий: работа над проектом, выставка, в том числе виртуальная

Формы организации деятельности учащихся на занятии:

- фронтальная: работа педагога со всеми учащимися одновременно (беседа, показ, объяснение);
- групповая: организация работы (совместные действия, общение, взаимопомощь, исследование свойств редактора, обобщение исследовательского опыта) в малых группах, в том числе в парах, для выполнения определенных задач; задание выполняется таким образом, чтобы был виден вклад каждого учащегося (группы могут выполнять одинаковые или разные задания, состав группы может меняться в зависимости от цели деятельности);
- коллективная: организация проблемно-поискового или творческого взаимодействия между всеми детьми одновременно (создание коллективных работ);
- индивидуальная: организуется для работы с одаренными детьми, для коррекции пробелов в знаниях и отработки отдельных навыков.

Материально-техническое оснащение образовательной программы

Помещение, отводимое для занятий, должно отвечать санитарно-гигиеническим требованиям: быть сухим, светлым, тёплым, с естественным доступом воздуха, хорошей вентиляцией, с площадью, достаточной для проведения занятий группы в 15 человек, отвечающее технике безопасности и нормам СанПиН.

Общее освещение кабинета в период, когда невозможно естественное освещение лучше обеспечивать люминесцентными лампами, что очень важно при подборе цвета и красок. Стены кабинета должны быть окрашены в светлые тона.

Для проведения групповых занятий по компьютерной графике необходимы:

- просторный кабинет с рядом рабочих столов и стульев для теоретической части занятий и выполнения эскизов
- оборудованные в соответствии с требованиями СанПин компьютерные рабочие места по количеству учащихся
- компьютеры с операционной системой Windows и LSD-мониторами, объединенные в локальную сеть с выходом в Интернет
- учебная интерактивная доска
- проектор
- принтер
- стеллаж для учебно-методической литературы

Ребенку для занятий понадобится следующее:

- тетрадь для записи теоретических понятий и этапов работы
- альбом или бумага для рисования (формат А-4)
- ручка
- простой и цветные карандаши
- USB-флеш-накопитель емкостью 1Гб

Обучение, развитие и воспитание неразрывно связаны между собой и осуществляются на протяжении всего этапа обучения. Воспитательный процесс в рамках реализации программы органично вписан в воспитательное пространство ГБУ ДО ЦТиО Фрунзенского района Санкт-Петербурга согласно Приложению 1.

Учебный план

№	Разделы и темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теори я	Практи- ка	
1	Вводное занятие	2	1	1	Анкетирование. Педагогическое наблюдение.
2	Основы работы с компьютером	26	8	18	Контрольное задание
3	Работа в графических редакторах	44	14	30	Тестирование
4	Основы дизайна	16	4	12	Педагогическое наблюдение
5	Выполнение творческих работ	54	4	50	Педагогическое наблюдение
6	Выставки, экскурсии	8	1	7	Педагогическое наблюдение
7	Повторение	12	1	11	Тестирование
8	Заключительное занятие	2	-	2	Анкетирование.
	Итого:	164	33	131	

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА И ОБРАЗОВАНИЯ
ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТО

Педагогическим советом
протокол № 1 от 29.08.2025

УТВЕРЖДАЮ

Директор _____ В.В.Худова
приказ № 342 от 29 августа 2025

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00bc4e2eafb2c55310f495d58a116f5d6e
Владелец: Худова Виктория Валентиновна
Действителен: с 10.03.2025 по 03.06.2026

Календарный учебный график
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Цифровой художник»
на 2025/2026 уч. год

Год обучени я, группа	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	03.09.2025	30.06.2026	41	82	164	2 раза в неделю по 2 часа

Учебный час равен 45 минутам.

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА И ОБРАЗОВАНИЯ
ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТО

Педагогическим советом
протокол № 1 от 29.08.2025

УТВЕРЖДАЮ

Директор _____ В.В.Худова
приказ № 342 от 29 августа 2025

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00bc4e2eafb2c55310f495d58a116f5d6e
Владелец: Худова Виктория Валентиновна
Действителен: с 10.03.2025 по 03.06.2026

**Рабочая программа дополнительной
общеразвивающей программы**

«Цифровой художник»

**Год обучения - 1
№ группы – 46 ХПО**

Разработчик:
Попова Ольга Ивановна,
педагог дополнительного образования

Особенностью программы является то, что основное внимание уделяется формированию у детей культуры работы за компьютером и отношения к компьютеру как к инструменту для творческой и исследовательской работы. Дети учатся работать в операционной системе, а также в графических редакторах.

Задачи программы

Обучающие:

- познакомить с основными элементами компьютера (процессор, монитор, клавиатура, мышь);
- познакомить с простейшими понятиями в сфере информационных технологий;
- познакомить с основными понятиями и терминами, необходимыми для работы в операционной системе;
- развивать навык работы с мышью;
- дать детям представление об основных законах композиции;
- сформировать начальные знания в области цветоведения.
- познакомить с понятием «дизайн» и основными профессиями из сферы дизайна;
- познакомить с составляющими интерфейса векторных и растровых программ;
- обучить навыкам работы с инструментами векторных и растровых программ;
- научить копировать и создавать папки, сохранять файлы;
- формировать умение планировать свою работу;

Развивающие:

- способствовать развитию художественно-образного мышления и формированию эстетического вкуса;
- способствовать развитию любознательности, интереса к исследовательской и творческой деятельности при работе с компьютером;
- развивать логическое мышление.

Воспитательные:

- способствовать формированию информационной культуры;
- прививать навыки грамотной и безопасной для здоровья работы на компьютере;
- способствовать воспитанию внимания, аккуратности, усидчивости и умения доводить начатую работу до конца;
- содействовать формированию самостоятельности и уверенности в собственных силах;
- способствовать формированию основ коммуникативной культуры, таких, как взаимопонимание, уважение друг к другу, взаимопомощь.

Содержание программы

	Тема	Теория	Практика
1	Вводное занятие	Беседа о целях и задачах программы. Компьютерная графика и ее место в современном мире. Инструктаж по ТБ и правилам работы на компьютере.	Выполнение правильного включения-выключения компьютера, открытие программы, работа с клавиатурой и мышью.
2	Основы работы с компьютером	Файл. Размещение информации в компьютере. Создание папок и файлов. Мышка, работа с правой и левой кнопкой. Клавиатура компьютера. Работа в текстовом редакторе. Форматирование текста. Операции копирования и вставки. Работа в редакторе по созданию презентаций. Вставка и форматирование изображений и текста в презентацию. Переходы. Анимация в презентациях.	Создание папок. Открытие, переименование файлов. Упражнения на правильную работу с мышью (Задание «Кораблик» из графических примитивов) Упражнения на набор текста, копирование и вставку элементов: набор текста, заполнение таблицы «Загадки об осени», проект «Расписание уроков»
3	Работа в графических редакторах	Знакомство с векторным графическим редактором. Открытие программы, основные элементы интерфейса. Заливка, обводка. Выбор цвета. Графические примитивы. Масштабирование, поворот. Рисование кривых Безье, редактирование узлов. Градиент, размытие. Группы объектов. Копирование, дублирование элементов. Знакомство с растровым графическим редактором. Открытие программы, основные элементы интерфейса. Инструменты «Кисть», «Ластик», «Заливка». Палитра, выбор цвета. Создание выделенных областей. Прямоугольная, овальная область Рисование многоугольников и кривых. Инструмент «Текст». Операция копирования. Масштабирование Коррекция цвета в растровых редакторах. Слойная модель. Инструменты рисования, выделения и трансформации. Маска слоя. Фотомонтаж. Формат файлов. Экспорт.	Выполнение упражнений на использование различных инструментов. Упражнения на освоение работы с графическими примитивами. Объект и его свойства. Копирование, дублирование объектов. Добавление текста в рисунок. Упражнения на понимание работы слоевой модели. Упражнения на понимание структуры файлов, использования маски слоя. Сохранение и экспорт файлов в разные форматы. Командная игра на повторение пройденного материала. Контрольное задание.

4	Основы дизайна	Понятие «Дизайн». Многообразие областей его применения. Теплые и холодные цвета. Контраст. Композиционные схемы, оси. Стилизация. Понятие об орнаменте. Книжная графика и структура книги. Шрифт и его роль в дизайне. Инициал. Иллюстрация. Понятие «Графический дизайн». Плакат. Профориентационные игры и викторины.	Упражнения на составление композиций из теплых и холодных цветов. Упражнения на составление композиций с разными видами симметрии. Выполнение эскизов творческих работ.
6	Выполнение творческих работ	Просмотр и обсуждение образцов печатной продукции, работ графических дизайнеров и учащихся прошлых лет. Разбор композиционных схем и использованных приемов. Обсуждение результатов работы.	Выполнение открыток к праздникам. Создание рисунков на заданные темы («Красота России», «Блокада Ленинграда», «Петербург», «Космос», «День Победы» и др). Представление учащимися своих работ. Подготовка творческих работ к виртуальным и очным выставкам.
7	Выставки. Экскурсии.	Виртуальная выставка. Их специфика возможности. Коллективное обсуждение работ. Инструктаж по технике безопасности перед выходом на экскурсию.	Организация и проведение экскурсий по выставкам. Обсуждение и анализ работ.
8	Повторение		Выполнение творческих работ на свободную тему. Подготовка портфолио работ. Викторина «Почемуметр» по информатике на знакомство с профессиональной деятельностью в сфере ИТ. Тестирование.
9	Заключительное занятие	Подведение итогов года.	Представление портфолио работ учащихся. Анкетирование

Планируемые результаты

Личностные

К концу обучения по программе ребенок:

- приобретет позитивный опыт взаимодействия в коллективе;
- приобретет опыт творческого общения;
- повысит уровень самостоятельности в работе;

- расширит круг своих интересов, связанных и техническим творчеством;
- усидчивость и волевые качества станут более развитыми.

Метапредметные

К концу обучения по программе учащийся:

- получит представления о компьютере как инструменте для творческой и исследовательской работы;
- получит опыт анализа творческих работ и описания процесса собственной творческой деятельности;
- получит опыт самостоятельной творческой работы;
- получит опыт планирования собственной работы.

Предметные

К концу обучения по программе учащийся:

- будет знать основные понятия и приемы, необходимые для работы в операционной системе;
- будет знаком с понятиями и терминами по предмету;
- будет знаком с основами цветоведения и композиции;
- будет знаком с понятием «дизайн» и областями его применения;
- приобретет умения и навыки, необходимые для работы с растровым и векторным графическим редактором.

В результате освоения программы ребёнок получит возможность реализовать свой творческий и исследовательский потенциал, применять полученные знания и умения в дальнейшей самостоятельной работе.

Для способствования профессиональному самоопределению ребенка особое внимание в программе уделяется развитию следующих качеств, умений и знаний: информационная грамотность и владение навыками безопасной работы на компьютере; самостоятельность, целеустремленность, умение планировать свою деятельность, сформированность коммуникативных навыков; сформированность мотивации к деятельности; самостоятельность; умение доводить начатое дело до конца; творческая активность, а также владение графическими редакторами и знание композиции и сочетаемости цветов, необходимые для профессии дизайнера.

Календарно-тематический план
группа № 46 ХПО, первый год обучения, педагог Попова О.И. 2025-2026 г

<i>Месяц</i>	<i>Число</i>	<i>Раздел программы.</i>	<i>Количество часов</i>	<i>Итого часов в месяц</i>
		<i>Тема. Содержание</i>		
Сентябрь		Вводное занятие		16
	03.09	Вводное занятие. Компьютерная графика и ее место в современном мире. Правила поведения, инструктаж ОТ и ТБ.	2	
		Основы работы с компьютером		
	05.09	<u>В.Р.</u> Виртуальная экспедиция «Путешествие к северным морям» Работа с клавиатурой и мышью. Файлы и папки.	2	
	10.09	Графические примитивы. Композиция из простых геометрических фигур.	2	
	12.09	Основы работы с текстовым редактором. Практическая работа по набору текста.	2	
	17.09	Копирование и вставка текста и изображений. Практическая работа «Загадки об осени»	2	
	19.09	Форматирование текста. Практическая работа «Загадки об осени»	2	
	24.09	Работа с таблицами. Практическая работа «Расписание уроков»	2	
		Выставки, экскурсии		
	26.09	Экскурсия на выставку «День моря». Участие в экологической акции.		
Октябрь		Основы работы с компьютером		20
	01.10	Маркированные и нумерованные списки. Практическая работа «Расписание уроков»	2	
	03.10	Границы и заливка страницы. Практическая работа «Расписание уроков»	2	
		Основы дизайна		
	08.10	<u>В.Р.</u> Творческая мастерская «День белых журавлей» Теплые и холодные цвета. Эскиз композиции «Красота России»	2	
	10.10	Характеристики цвета. Интерактивные игры по цветоведению. Цветовое решение пейзажа	2	
		Работа в графических редакторах		

	15.10	Растровый графический редактор. Свойства кистей. Композиция «Красота России»	2	
	17.10	Растровый графический редактор. Слойная модель. Композиция «Красота России». Векторный графический редактор.	2	
		Основы дизайна		
	22.10	Стилизация. Эскиз рисунка стилизованного цветка.	2	
	24.10	Стилизация. Эскиз рисунка стилизованного животного.	2	
		Работа в графических редакторах		
	29.10	Векторный графический редактор. Кривые Безье. Редактирование узлов. Рисунок стилизованного животного.	2	
	31.10	Заливка и обводка. Рисунок стилизованного животного.	2	
Ноябрь		Работа в графических редакторах		16
	05.11	Дублирование, группы объектов. Рисунок стилизованного животного.	2	
	07.11	Центр объекта, поворот. Рисунок цветка.	2	
	12.11	Вращение копий. Композиция «Букет для мамы»	2	
	14.11	Добавление текста в рисунок. Композиция «Букет для мамы»	2	
	19.11	Форматы файлов. Экспорт. Композиция «Букет для мамы»	2	
	21.11	<i>В.Р. Игра-викторина, посвященная Дню матери</i> Векторный графический редактор. Градиент, размытие. Новогодняя открытка.	2	
	26.11	Текст по контуру. Новогодняя открытка.	2	
	28.11	Фильтры. Новогодняя открытка.	2	
Декабрь		Основы дизайна		16
	03.12	Книжная графика и структура книги.	2	
	05.12	Орнамент. Виды орнаментов и их использование в книжной графике.	2	
		Выполнение творческих работ		

	10.12	Выполнение иллюстрации к сказкам северных народов	2	
	12.12	Выполнение иллюстрации к сказкам северных народов	2	
	17.12	Выполнение иллюстрации к сказкам северных народов	2	
		Выставки, экскурсии		
	19.12	<i>В.Р. Творческая мастерская «Рождественские традиции»</i> Экскурсия на выставку «Светлое Рождество»		
		Выполнение творческих работ	2	
	24.12	Выполнение иллюстрации к сказкам северных народов	2	
		Основы дизайна		
	26.12	Графический дизайн. Плакат. Эскиз композиции «Дорога жизни»	2	
Январь		Работа в графических редакторах		14
	09.01	Добавление растровых изображений в векторный файл. Работа над композицией «Дорога жизни»	2	
	14.01	Обтравочный контур. Работа над композицией «Дорога жизни»	2	
		Выполнение творческих работ		
	16.01	Работа над композицией «Дорога жизни»	2	
	21.01	Работа над композицией «Дорога жизни»	2	
	23.01	<i>ВР: Мультимедийная беседа «Подвигу твоему, Ленинград!»</i> Работа над композицией «Дорога жизни»	2	
		Основы дизайна		
	28.01	Шрифт и его роль в дизайне. Инициал	2	
		Выполнение творческих работ		
	30.01	Выполнение открыток к весенним праздникам	2	
Февраль		Выполнение творческих работ		16
	04.02	Выполнение открыток к весенним праздникам	2	
	06.02	Выполнение открыток к весенним праздникам	2	

	11.02	Выполнение открыток к весенним праздникам	2	
	13.02	Выполнение открыток к весенним праздникам	2	
	18.02	Выполнение открыток к весенним праздникам	2	
		Работа в графических редакторах		
	20.02	Растровый графический редактор. Коррекция цвета	2	
		Выставки, экскурсии		
	25.02	Экскурсия на выставку «Разноцветная планета» <i>В.Р. Творческая мастерская «Народные промыслы северных народов»</i>	2	
		Работа в графических редакторах		
	27.02	Слоевая модель файла. Группы слоев.	2	
Март		Работа в графических редакторах		16
	04.03	Копирование и вставка изображений в файл. Выполнение анимации со сменой цвета.	2	
	06.03	Градиент. Выполнение анимации со сменой цвета.	2	
	11.03	Инструменты выделения. Выполнение анимации со сменой цвета.	2	
	13.03	Фоторетушь. Коррекция изображений	2	
	18.03	Инструменты трансформации. Фотомонтаж.	2	
	20.03	Маска слоя. Фотомонтаж	2	
		Выполнение творческих работ		
	25.03	<i>В.Р. Игра «Космическая одиссея»</i> Творческая работа «Взгляд в космос»	2	
	27.03	Творческая работа «Взгляд в космос»	2	
Апрель		Выполнение творческих работ		18
	01.04	Творческая работа «Виртуальное путешествие»	2	
	03.04	Творческая работа «Виртуальное путешествие»	2	
	08.04	Творческая работа «Виртуальное путешествие»	2	
	10.04	Творческая работа «Виртуальное путешествие»	2	

	15.04	Творческая работа «День Победы»	2	
	17.04	Творческая работа «День Победы»	2	
	22.04	Творческая работа «День Победы»	2	
	24.04	Творческая работа «День Победы»	2	
		Основы работы с компьютером		
	29.04	<u>В.Р. Мультимедийное путешествие «От Бреста до Берлина»</u> Редактор для создания презентаций. Добавление текста и изображений.	2	
Май		Основы работы с компьютером		16
	06.05	Редактор для создания презентаций. Переходы, выравнивание.	2	
	08.05	Редактор для создания презентаций. Анимация в презентациях	2	
		Выполнение творческих работ		
	13.05	Творческая работа «Великолепный Петербург»	2	
	15.05	Творческая работа «Великолепный Петербург»	2	
	20.05	Творческая работа «Великолепный Петербург»	2	
	22.05	Творческая работа «Великолепный Петербург»	2	
		Выставки, экскурсии		
	27.05	<u>В.Р. Интерактивная игра «Великолепный Петербург»</u> Экскурсия на отчетную выставку коллективов компьютерной графики	2	
		Основы работы с компьютером		
	29.05	Создание анимированной презентации	2	
Июнь	03.06	Создание анимированной презентации	2	16
		Повторение		
	05.06	Итоговое тестирование.	2	
	10.06	<u>В.Р. Виртуальное путешествие «Красота России»</u> Структура портфолио творческой деятельности.	2	
	17.06	Работа над портфолио творческой деятельности.	2	
	19.06	Работа над портфолио творческой деятельности.	2	

	24.06	Работа над портфолио творческой деятельности.	2	
	26.06	Викторина «Почемуметр по информатике» Работа над портфолио творческой деятельности.	2	
		Заключительное занятие		
	30.06	Представление и обсуждение портфолио.	2	
ИТОГО ЧАСОВ				164

Методические и оценочные материалы

Методические материалы

Программа реализуется с использованием дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, игровые технологии, личностно-ориентированные технологии. В работе также используются групповые формы работы – создание коллективных композиций, анализ творческих работ.

При создании коллективных творческих работ практикуется работа в малых группах и работа в парах. Также в работе используются экскурсии, в том числе и виртуальные, творческие мастерские, беседы, интерактивные игры, просмотр видеофильмов по теме.

В программу внесен профориентационный компонент, обозначенный в задачах, планируемых результатах и содержании.

Материал по знакомству с профессией графического дизайнера и другими направлениями профессии «дизайнер» предлагается в форме бесед, виртуальных экскурсий, видеофильмов, интерактивных игр, посещения выставок.

Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса

При работе с детьми по данной программе используются следующие приемы и методы обучения:

словесные:

- беседа-изложение теоретической части занятия
- обсуждение и анализ работ профессионалов и лучших детских работ прошлых лет

наглядные:

- демонстрация наглядных материалов и лучших детских работ прошлых лет по данной теме
- показ последовательности выполнения работы
- показ приемов и способов выполнения работы

практические:

- выполнение упражнений на освоение приемов работы с инструментами
- выполнение дидактических упражнений и эскизов работ на бумаге
- выполнение творческих работ на заданную тему
- проведение работ по исследованию свойств инструментов или фильтров
- выполнение творческих проектов
- выполнение творческих заданий: создание композиций на заданную или свободную тему
- обсуждение и анализ собственных работ и работ других детей

Высокая результативность работы по программе достигается при использовании различных педагогических технологий:

- технология дифференцированного обучения (обучение в одной группе детей, имеющих разный уровень подготовки и способностей);
- технология личностно-ориентированного обучения (обучение каждого ребенка в группе, исходя из его возможностей, способностей, перспективы);
- игровые технологии (обучение при помощи игровых методов и приемов активизирует все познавательные и организационные процессы (например, игры-импровизации, квесты, квизы, игры-соревнования, дидактические игры на внимание, игры «Найди ошибку» и т.д), способствуют наиболее эффективному усвоению материала.

- здоровье сберегающие технологии (использование интересных упражнений и физкультминуток для снятия мышечного напряжения, утомления зрения, повышения эмоционального фона и пр; проветривание кабинета, популяризация здорового образа жизни и личной гигиены и т.д.);
- коммуникативные технологии (использование разнообразных методов для создания ситуации равноправного общения в группе, ситуации успеха для каждого учащегося).
- использование электронного обучения и дистанционных образовательных технологий для самообразования детей (материалы публикуются в группе ВК).

Также при реализации программы используется технология наставничества и метод проектов.

Дидактические средства

Дидактические средства, созданные самостоятельно (на бумажном носителе)

<i>Название</i>	<i>Тип</i>	<i>Раздел программы</i>	<i>Год создания</i>
Образцы детских работ прошлых лет	Тематическая подборка	По всем разделам программы	2015-2023
«Инициал»	Наглядное пособие	Основы дизайна	2020
Упражнения для глаз при работе за компьютером	Тематическая подборка	По всем разделам программы	2021
Основные инструменты Inkscape	Инструкционная карта на бумажном носителе	Работа в графических редакторах	2018
Рисование животных	Тематическая подборка	Основы дизайна	2014

Электронные образовательные ресурсы

Название	Тип	Фирма производитель	Год издания
Графический редактор GIMP 3.0.	Программное обеспечение	GNU-лицензия	202025
Графический редактор Krita	Программное обеспечение	GNU-лицензия	2025
Свободно распространяемый графический редактор Inkscape	Программное обеспечение	GNU-лицензия	2022

Электронные образовательные ресурсы, созданные самостоятельно

<i>Название</i>	<i>Тип</i>	<i>Раздел программы</i>	<i>Год создания</i>
«Клавиатура компьютера»	Компьютерная презентация	Основы работы с компьютером	2017
«Загадки об осени»	Компьютерная презентация	Основы работы с компьютером	2019
«Осенние листья»	Папка с файлами	Работа в графических редакторах	2020
«Школьный клипарт»	Папка с файлами	Работа в графических редакторах	2020
Коллекция текстур	Папка с файлами	По всем разделам программы	2021
Коллекция шрифтов	Папка с файлами	По всем разделам программы	2022
Игра «Анатомия книги»	Интерактивная игра	Основы дизайна	2022
«Дизайн»	Видеоролик	Основы дизайна	2019
«Теплые и холодные цвета»	Интерактивная игра	Основы дизайна	2019
«Характеристики цвета»	Презентация	Основы дизайна	2020
«Характеристики цвета»	Интерактивная игра	Основы дизайна	2021
«Мы пришли сегодня в порт»	Компьютерная презентация	Работа в графических редакторах	2022
Красота России	Компьютерная презентация	Выполнение творческих работ	2023
Инициал	Компьютерная презентация	Основы дизайна	2023
Контурные эффекты	Видеоуроки	Работа в графических редакторах	2024
Пасхальное яйцо	Инструкционные карты	Работа в графических редакторах	2024

Информационные источники

Список используемой литературы

Для педагога:

1. Агния Стерлигова, Александр Кармаев, Людмила Лунина, Данила Стратович. Архитектура впечатлений. – М.: Издательство PLANET 9, 2025 год
2. Франсуаза Бараб-Галль. Как говорить с детьми об искусстве. – СПб: Арка, 2022
3. Франсуаза Бараб-Галль. Как говорить с детьми об искусстве XX века. – СПб: Арка, 2022
4. Много букв. – М.: Издательство Schriftpublishers, 2021 год
5. Барышников А.П. Лямин И.В. Основы композиции. – М.: Издательство Юрайт, 2020 год
6. Нафлик Коул Нассбаумер. Данные: визуализируй, расскажи, используй. Сторителлинг в аналитике. – Пер. с англ. – М: Манн, Иванов и Фербер, 2020
7. Аща Гусейнова, Наталия Назарова, Тамара Богданова. Педагогика инклюзивного образования. – М: Инфра-М, 2018
8. Панюкова Т.А. GIMP и Adobe Photoshop: Лекции по растровой графике. – М: Книжный дом ЛИБРОКОМ, 2016
9. Молочков В. П. Adobe Photoshop CS6 – М: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016
10. Молочков В. П. Макетирование и верстка в Adobe InDesign – М: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016
11. Тозик В.Т., Корпан Л.М. Компьютерная графика и дизайн. Учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования. 6-е изд., стер. – М: Academia, 2015
12. Дэвид Лауэр, Стивен Пентан. Основы дизайна. – СПб: Питер, 2014
13. Прахов А.А. Самоучитель Blender 2.6 . – СПб: БХВ-Петербург, 2013
14. К. Голомбински, Р. Хаген 2013 - Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики, веба и мультимедиа. – СПб: Питер, 2013
15. Эдсон, Д. Уроки дизайна от Apple; пер. с англ. Д. Кириенко. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013
16. Д. Шервин. Креативная мастерская: 80 творческих задач дизайнера /Пер. с англ. С. Силинский. — СПб.: Питер, 2013
17. Бондаренко С.А. Компьютер и ноутбук для детей. – М: Эксмо, 2016
18. Скрылина С.Н. Путешествие в страну компьютерной графики. – СПб: БХВ-Петербург, 2014
19. Вильгельм Андреас. Компьютер и Интернет. – М: АСТ, 2014
20. К. Голомбински, Р. Хаген 2013 - Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики, веба и мультимедиа. – СПб: Питер, 2013
21. Немцова Т.И., Голова С.Ю., Казанкова Т.В. Базовая компьютерная подготовка. – М: Форум, 2013
22. К. Голомбински, Р. Хаген 2013 - Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики, веба и мультимедиа. – СПб: Питер, 2013
23. Эдсон, Д. Уроки дизайна от Apple; пер. с англ. Д. Кириенко. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013
24. Семенов А.М. Информатика в 3-х ч. (ч1) 3 кл. [Учебник] – М: Просвещение, 2011
25. Семенов А.М. Информатика в 3-х ч. (ч2) 3-4 кл. [Учебник] – М: Просвещение, 2011
26. Семенов А.М. Информатика в 3-х ч. (ч3) 4 кл. [Учебник] – М: Просвещение, 2011
27. Семенов А.М. Информатика в 3-х ч. (ч1) 3 кл. [Тетрадь проектов] – М: Просвещение, 2011

28. Семенов А.М. Информатика в 3-х ч. (ч2) 3-4 кл. [Тетрадь проектов] – М: Просвещение, 2011
29. Семенов А.М. Информатика в 3-х ч. (ч3) 4 кл. [Тетрадь проектов] – М: Просвещение, 2011

Для детей:

1. Иконы графического дизайна/Клифорд Джон; [перевод с английского а, Захарова]. – Москва: Эксмо, 2022
2. Много букв. – М.: Издательство Schriftpublishers, 2021 год
3. Барышников А.П. Лямин И.В. Основы композиции. – М.: Издательство Юрайт, 2020 год
4. Вильямс Р. Дизайн для НЕ дизайнеров. – Пер. с англ. – СПб: Питер, 2019
5. Мауни Феддэг. Иллюстрация. В чем ее смысл? Книга иллюстрированных иллюстраций, иллюстрирующих иллюстрации. – М: Альпина Паблишер, 2018
6. Леборг Кристиан. Visual Grammar. Графический дизайн. – СПб: Питер, 2017
7. Бондаренко С.А. Компьютер и ноутбук для детей. – М: Эксмо, 2016
8. Скрылина С.Н. Путешествие в страну компьютерной графики. – СПб: БХВ-Петербург, 2014
9. К. Голомбински, Р. Хаген 2013 - Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики, веба и мультимедиа. – СПб: Питер, 2013
10. Семенов А.М. Информатика в 3-х ч. (ч1) 3 кл. [Учебник] – М: Просвещение, 2011
11. Семенов А.М. Информатика в 3-х ч. (ч2) 3-4 кл. [Учебник] – М: Просвещение, 2011
12. Семенов А.М. Информатика в 3-х ч. (ч3) 4 кл. [Учебник] – М: Просвещение, 2011
13. Семенов А.М. Информатика в 3-х ч. (ч1) 3 кл. [Тетрадь проектов] – М: Просвещение, 2011
14. Семенов А.М. Информатика в 3-х ч. (ч2) 3-4 кл. [Тетрадь проектов] – М: Просвещение, 2011
15. Семенов А.М. Информатика в 3-х ч. (ч3) 4 кл. [Тетрадь проектов] – М: Просвещение, 2011

Интернет-источники

Лицензионные

Название (наименование)	Тип	Адрес
Лекториум образовательного центра «Сириус»	образовательный сайт	https://sochisirius.ru/video_lectures
Проектория	Образовательный портал	https://proektoria.online/
Пиксельарт	Онлайн-графический редактор	https://www.pixilart.com/
Элементы	Образовательный портал	https://elementy.ru/
GIMP	Официальный сайт GIMP	https://www.gimp.org/
KRITA	Официальный сайт Krita	https://krita.org/
Inkscape	Официальный сайт Inkscape	https://inkscape.org/ru/

Нелицензионные

Наименование (название)	Тип	Адрес
Freepik	Коллекция клипартов	https://ru.freepik.com/
ProGimp	Интернет-сайт	http://www.progimp.ru/
Сайт о бесплатном графическом редакторе	Интернет-сайт	https://inkscape.paint-net.ru/
Медiasvod: лаборатория творчества и дизайна	Интернет-сайт	https://mediasvod.ru/
Linux по-русски	Интернет-сайт	https://rus-linux.net/

Оценочные материалы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе «Рисуем на компьютере» проводятся входной, текущий и итоговый контроль и промежуточная аттестация:

- **Входной** – проводится на вводном занятии первого года обучения, направлен на изучение отношения ребенка к техническому творчеству, выявление сформированности личностных качеств ребенка. Результаты педагогического наблюдения фиксируются в *карте входного контроля* (приложение №2)
- **Текущий** – осуществляется в течение года в процессе наблюдения за индивидуальной работой ребенка на занятии, а также в форме оценки выполнения *тестов и контрольных упражнений* (см. в приложение № 7-8). Результаты фиксируются в *карте текущего контроля* (приложение №4), *карте учета творческих достижений учащихся* (приложение №5).
- **Промежуточная аттестация** – проводится в конце полугодий. Результаты педагогического наблюдения фиксируются в *диагностической карте освоения знаний, умений и навыков, определённых программой* (см. положение №3)
- **Итоговый контроль** – проводится в форме тестирования при изучении раздела «Повторение» (см. приложение №9) и в виде самоанализа ребенком степени удовлетворенности занятиями (с использованием авторских анкет) (см. Приложение №6)

Критерии, разработанные для проведения входного контроля.

Для выявления наличия стартовых навыков учащихся при входном контроле разработаны следующие критерии. Результаты педагогического наблюдения заносятся в таблицу (Приложение №2)

Внимание

Низкий уровень – ребенок не может сконцентрировать внимание на работе или объяснениях педагога, постоянно отвлекается

Средний уровень – ребенок концентрирует внимание на работе или объяснениях педагога, но отвлекается на посторонние раздражители

Высокий уровень – ребенок внимательно слушает объяснения педагога, выполняет задание не отвлекаясь

Владение навыками работы с компьютером

Низкий уровень – ребенок совершенно не имеет навыков работы с компьютером, никогда не работал с мышью, не пользовался никакими программами дома

Средний уровень – ребенок имеет некоторые навыки работы за компьютером, мышью владеет неуверенно, плохо представляет порядок работы с окнами Windows

Высокий уровень – ребенок имеет навыки работы за компьютером, владеет мышью, может запускать и использовать некоторые программы

Наличие мотивации, заинтересованность

Низкий уровень – ребенок не понимает, зачем он занимается, ему скучно на занятиях

Средний уровень – ребенку интересно на занятиях до определенного момента, он плохо понимает, зачем занимается, но процесс его увлекает

Высокий уровень – ребенку интересно на занятиях, он проявляет личную заинтересованность в том, чтобы сделать работу как можно более качественно

Умение взаимодействовать в коллективе

Низкий уровень – ребенок плохо взаимодействует в коллективе, шумит, мешает другим или ведет себя агрессивно

Средний уровень – ребенок может взаимодействовать в коллективе, но иногда проявляет неуважение к сверстникам или шумит

Высокий уровень – ребенок хорошо взаимодействует в коллективе, слушается педагога, вежлив с детьми

Усидчивость

Низкий уровень – ребенок не способен выполнить поставленную задачу до конца, ему быстро надоедает

Средний уровень – ребенок способен какое-то время выполнять поставленную задачу, но теряет к ней интерес раньше, чем добьется правильного выполнения

Высокий уровень – ребенок способен работать над заданием в пределах норм своего возраста, может переделывать работу для достижения лучшего результата

Критерии оценки качества усвоения знаний, умений и навыков, (промежуточная аттестация) определенных программой «Рисуем на компьютере»

Результаты заносятся в диагностическую карту (см. Приложение №3)

Предметные результаты

- Владение основами компьютерной грамотности
- Владение графическими редакторами
- Знание основ композиции и сочетаемости цветов

Метапредметные результаты

- Планирование
- Творческая активность
- Культура работы с компьютером

Личностные результаты

- Самостоятельность
- Умение доводить начатое дело, целеустремленность
- Коммуникативные навыки

На основе этих критериев выделяется 3 уровня освоения программы ребенком

Предметные результаты

- *Низкий уровень:* ребенок неуверенно работает за компьютером; не умеет самостоятельно создавать папки и файлы, слабо ориентируется в их размещении в компьютере. Не знает содержания профессии «дизайнер» и ее направлений. Плохо владеет терминами по предмету, плохо знает основные инструменты в графических редакторах, не всегда находит нужный инструмент на панели инструментов, применить их может только с помощью педагога, плохо ориентируется в свойствах инструментов. Плохо понимает и не всегда использует основные законы композиции и сочетания цветов

- *Средний уровень:* ребенок владеет приемами работы с операционной системой, иногда обращаясь за помощью к педагогу; умеет создавать папки и файлы, но не всегда уверенно ориентируется в их размещении в компьютере. Имеет общее представление о содержании профессии «дизайнер», но не знает ее направлений. Знает основные инструменты графического редактора, но не всегда может их грамотно применить, не уверенно ориентируется в свойствах инструментов, не всегда выбирает для работы оптимальный способ, часто обращается за помощью к педагогу. Не всегда

грамотно использует основные законы композиции и сочетания цветов, старается придерживаться показанных педагогом классических схем.

- *Высокий уровень*: ребенок уверенно владеет приемами работы с компьютером, умеет создавать папки и файлы, хорошо ориентируется в их размещении в компьютере, самостоятельно создает удобную для себя систему хранения информации. Знает содержание профессии «дизайнер» и ее направлений. Знает основные инструменты изученных графических редакторов, может их грамотно применить, умеет выполнять задание оптимальным способом, ищет самостоятельные пути решения задачи, проявляет самостоятельность и интерес к изучению свойств инструментов и возможностей редактора. Хорошо понимает и грамотно использует основные законы композиции и сочетания цветов.

Метапредметные результаты

- *Низкий уровень*: не знает правил безопасной работы за компьютером и технологий здоровьесбережения при работе с компьютерной техникой. Не умеет планировать свою работу, теряется при необходимости сделать это. Не вносит в задание творческих элементов, действует строго по указаниям педагога, старается избегать творческих заданий.

- *Средний уровень*: ребенок знает правила безопасной работы за компьютером и технологии здоровьесбережения при работе с компьютерной техникой, но не всегда их применяет на практике. Не всегда рационально планирует свою работу, часто обращается к педагогу за помощью в планировании. Не всегда проявляет творческую активность и ищет собственные пути решения задачи, склонен повторять за другими или следовать предложенным педагогом примерам, творческие задания вызывают у него затруднения.

- *Высокий уровень*: ребенок знает и применяет на практике правила безопасной работы за компьютером и технологии здоровьесбережения при работе с компьютерной техникой. Хорошо планирует свою работу, ищет наиболее рациональные пути решения задачи. Легко справляется с творческими заданиями, ищет самостоятельные пути решения технических и художественных задач, старается в любое задание внести творческий элемент и отразить собственное видение.

Личностные результаты

- *Низкий уровень*: ребенок нуждается в постоянном руководстве при выполнении заданий, постоянно обращается к педагогу или друзьям за помощью и поддержкой. Не стремится довести начатое дело до конца, бросает не законченную работу, чтобы начать новую. Плохо взаимодействует с коллективом, не слушает педагога, мешает товарищам, часто служит причиной конфликтов.

- *Средний уровень*: ребенок выполняет самостоятельно не все задания, часто спрашивает совета даже если может справиться с заданием сам. Иногда старается поскорее закончить работу, иногда в ущерб качеству, законченность работы расценивает как формальность. Не всегда хорошо взаимодействует с коллективом, иногда вступает в конфликты или не идет на контакт с товарищами и педагогом.

- *Высокий уровень*: ребенок выполняет задания самостоятельно, зачастую ища собственные решения. Старается довести начатое дело до конца, может переделать часть работы, чтобы добиться наилучшего результата. Хорошо взаимодействует с коллективом, активен и дружелюбен, помогает товарищам, стремится сгладить возникающие в коллективе конфликты.

Критерии оценок освоения образовательной программы, разработанные для проведения педагогического наблюдения, творческой работы и выполнения контрольных заданий (текущий контроль).

Результаты заносятся в карту текущего контроля (см. Приложение №4)

Основы работы с компьютером

Для определения уровня освоения образовательной программы разработаны следующие критерии:

- Умение создать файл и сохранять его с нужным именем в указанную папку
- Умение форматировать текст (цвет, размер шрифта, выравнивание)
- Умение копировать текст из одного текстового документа в другой
- Умение работать с таблицей
- Умение вставлять изображение в текстовый файл
- Умение вставлять в презентацию текст и изображения и форматировать их

На основе этих критериев выделяется 3 уровня освоения программы ребенком.

Низкий уровень

Ребенок не умеет создавать файл и сохранять его в указанное место. Не умеет форматировать текст и копировать текст из одного текстового документа в другой. Испытывает серьезные затруднения при вставке в текстовый документ таблиц и рисунков. Не может самостоятельно вставить в презентацию текст и изображение и отформатировать их.

Средний уровень

Ребенок умеет создавать файл, но не всегда может сохранить его в указанное место. Испытывает затруднения с форматированием текста, путается при копировании текста из одного текстового документа в другой. При вставке в текстовый документ таблиц и рисунков обращается за помощью к педагогу или товарищам. Испытывает трудности с форматированием текста и изображений в презентациях.

Высокий уровень

Ребенок не испытывает трудностей при создании и сохранении файла. Хорошо умеет форматировать текст под заданные параметры и копировать текст из одного текстового документа в другой. Может самостоятельно вставить в текст таблицу или рисунок. Не испытывает трудностей с форматированием текста и изображений в презентациях.

Основы дизайна

Для определения уровня освоения образовательной программы разработаны следующие критерии:

- Умение использовать подходящие композиционные схемы
- Понимание понятия теплых и холодных цветов
- Знание видов симметрии и умение использовать их в работе
- Знание видов контраста и умение использовать их в работе

На основе этих критериев выделяется 3 уровня освоения программы ребенком.

Низкий уровень

Ребенок не знает основных композиционных схем, не умеет использовать подходящие композиционные схемы в работе. Не понимает различия между теплыми и холодными цветами. Не знает основных видов контраста. Не понимает, что такое симметрия.

Средний уровень

Ребенок знает основные композиционные схемы, но не умеет использовать подходящие композиционные схемы в работе. Понимает различия между теплыми и холодными цветами, но не всегда правильно сочетает цвета в работе. Знает основные виды контраста, но не всегда правильно

использует контраст для придания работе выразительности. Понимает, что такое симметрия, но не всегда правильно использует симметрию при построении композиции.

Высокий уровень

Ребенок знает основные виды композиционных схем, умеет использовать подходящие композиционные схемы в работе. Понимает различия между теплыми и холодными цветами, в большинстве случаев правильно сочетает цвета в работе. Знает основные виды контраста, использует контраст для придания работе выразительности. Понимает, что такое симметрия, в большинстве случаев правильно использует симметрию при построении композиции.

Выполнение творческих работ

Для определения уровня освоения образовательной программы разработаны следующие критерии:

- Умение создать файл с нужными характеристиками
- Понимание слоевой модели
- Умение работать с палитрой выбора цвета
- Умение выбирать нужный инструмент графического редактора
- Умение изменять свойства инструментов в соответствии со своими задачами
- Умеет работать с фильтрами
- Умение сохранять и экспортировать файлы
- Умение читать инструкционные карты
- Умение использовать подходящие композиционные схемы
- Знание видов симметрии и умение использовать их в работе
- Знание видов контраста и умение использовать их в работе
- Умение гармонично сочетать в работе цвета
- Умение рационально планировать работу
- Умение доводить работу до конца

На основе этих критериев выделяется 3 уровня освоения программы ребенком.

Низкий уровень

Ребенок не умеет создавать файл с нужными характеристиками. Не понимает свойств документа. Плохо ориентируется в палитре выбора цвета. Плохо понимает свойства и смысл выделения. Не умеет работать с инструментами графического редактора. Не умеет работать с масками и фильтрами. Испытывает существенные затруднения с экспортом и сохранением файлов. Не может самостоятельно прочитать инструкционную карту.

Ребенок не знает основных композиционных схем, не умеет использовать подходящие композиционные схемы в работе. Не понимает различия между теплыми и холодными цветами. Не знает основных видов контраста. Не понимает, что такое симметрия.

Ребенок плохо планирует свою работу, не доводит начатое до конца.

Средний уровень

Ребенок испытывает трудности при создании файла с нужными характеристиками. Не вполне понимает смысл свойств документа. Не уверенно ориентируется в палитре выбора цвета. Делает ошибки в назначении свойств инструмента. Не всегда выбирает наиболее подходящий для работы инструмент. Знает только ограниченное количество фильтров. Испытывает затруднения с экспортом и сохранением файлов. При чтении инструкционной карты обращается за помощью к педагогу или товарищам.

Ребенок знает основные композиционные схемы, но не умеет использовать подходящие композиционные схемы в работе. Понимает различия между теплыми и холодными цветами, но не всегда правильно сочетает цвета в работе. Знает основные виды контраста, но не всегда правильно использует контраст для придания работе выразительности. Понимает, что такое симметрия, но не всегда правильно использует симметрию при построении композиции.

Не всегда рационально планирует свою работу, не всегда доводит начатое дело до конца.

Высокий уровень

Ребенок не испытывает трудностей при создании файла с нужными характеристиками. Понимает смысл свойств документа и корректирует их в соответствии со своим замыслом. Хорошо ориентируется в палитре выбора цвета, выбирает удобный для себя вид палитры. Редко делает ошибки в назначении свойств инструмента. Выбирает наиболее подходящий для работы кисть инструмент. Выбирает фильтры в соответствии со своими творческими идеями. Сохраняет файл в нужную папку, экспортирует файл в наиболее целесообразном формате и в нужную папку. При чтении инструкционной карты почти не обращается за помощью к педагогу или товарищам.

Ребенок знает основные виды композиционных схем, умеет использовать подходящие композиционные схемы в работе. Понимает различия между теплыми и холодными цветами, в большинстве случаев правильно сочетает цвета в работе. Знает основные виды контраста, использует контраст для придания работе выразительности. Понимает, что такое симметрия, в большинстве случаев правильно использует симметрию при построении композиции. Грамотно и рационально планирует свою работу, доводит начатое дело до конца.

Порядок проведения и оценки тестирования.

При проведении тестирования каждый учащийся отвечает на вопросы теста с помощью системы интерактивного голосования, ответы заносятся в электронную форму. За каждый правильный ответ присваивается один балл. По сумме баллов определяются три уровня освоения образовательной программы. Результаты заносятся в карту текущего контроля (см. Приложение №4)

Низкий уровень – 0-4 балла

Средний уровень – 5-8 баллов

Высокий уровень – 8-10 баллов

Приложение 1

Организация воспитательной работы в детском объединении

Уровень	Задача уровня	Виды, формы и содержание деятельности	Мероприятия по реализации уровня
Инвариантная часть			
Учебное занятие	Использовать в воспитании подрастающего поколения потенциал ДООП как насыщенной творческой среды, обеспечивающей самореализацию и развитие каждого учащегося	Формы: беседа, рассказ, самостоятельная работа, творческая работа, конкурс, творческие проекты Виды художественное творчество, техническое творчество Содержание деятельности: В соответствии с рабочей программой	Согласно учебно-тематическому плану в рамках реализации ОП
Детское объединение	-использовать в воспитании детей возможности занятий по дополнительным общеобразовательным программам как источник поддержки и развития интереса к познанию и творчеству; - содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения;	1) коллективные формы (зрелищные программы): тематические концерты, спектакли, праздники, фестивали, акции, коллективные творческие дела 2) групповые формы: игровые программы: конкурсы, квесты информационно-просветительские познавательного характера: выставки, экскурсии, мастер-классы, тематические программы, 3) индивидуальны формы,	Согласно плану воспитательной работы

		беседы, консультации, наставничество	
Работа с родителями	обеспечить согласованность позиций семьи и образовательного учреждения для более эффективного достижения цели воспитания, оказать методическую помощь в организации взаимодействия с родителями (законными представителями) учащихся в системе дополнительного образования, повысить уровень коммуникативной компетентности родителей (законных представителей) в контексте семейного общения, исходя из ответственности за детей и их социализацию	На групповом уровне: • Родительский комитет На индивидуальном уровне: • помощь со стороны родителей в подготовке и проведении мероприятий воспитательной направленности; • индивидуальное консультирование с целью координации воспитательных усилий педагогов и родителей.	Консультации, беседы по вопросам воспитания, обучения и обеспечения безопасности детей Участие в совместных творческих делах (семейные мастер-классы)
Вариативная часть			
Профессиональное самоопределение	содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках	В соответствии с рабочей программой формы и содержание деятельности: • Мероприятия (беседы, лекции) • События (общие по учреждению, дни единых действий, приуроченные к праздникам и памятным датам, акции, ярмарки, фестивали,	В соответствии с рабочей программой -педагогическая поддержка обучающихся в осознании вызовов времени, связанных с многообразием и многовариантностью выбора; • педагогическое сопровождение обучающихся в осознании личностных образовательных смыслов через создание ситуаций выбора, осуществление

		флешмобы, челленджи т.д.) • освоение обучающимися основ профессии в рамках обучения по дополнительной общеобразовательной программе; • совместное с педагогами изучение интернет-ресурсов, посвященных выбору профессий	индивидуальных проб в совместной деятельности и социальных практиках; • сопровождение в развитии способностей, одаренности, творческого потенциала, определяющих векторы жизненного самоопределения, развитие способностей отстаивать индивидуально значимые выборы в социокультурной среде; • помощь и поддержка потребностей и интересов детей и подростков, направленных на освоение ими различных способов деятельности; • помощь и поддержка в освоении способов целеполагания для реализации жизненных планов (профессиональное самоопределение, выбор жизненной позиции, мобильность и др.), освоение социокультурных стратегий достижения жизненных планов; • организация деятельности учащихся по расширению опыта проектирования и реализации индивидуального маршрута саморазвития, содействие в освоении конструктивных способов самореализации; • развитие системы индивидуальной помощи и сопровождения детей; • поиск эффективных форм и методов содействия детям в решении актуальных проблем;
--	--	---	--

План воспитательной работы в коллективе студия компьютерной графики «Вектор», образовательная программа «Цифровой художник», 2025-2026 уч год

Мероприятие	Сроки проведения	Место проведения	Ответственный
Виртуальная экспедиция «Путешествие к северным морям»	05.09	ЦТиО Будапештская 29 корп. 4	Попова О.И.
Творческая мастерская «День белых журавлей»	08.10	ЦТиО Будапештская 29 корп. 4	Попова О.И.
Игра-викторина, посвященная Дню матери	21.11	ЦТиО Будапештская 29 корп. 4	Попова О.И.
Мастер-класс для родителей с детьми «Новогодняя открытка»	декабрь	ЦТиО Будапештская 29 корп. 4	Попова О.И.
Творческая мастерская «Рождественские традиции».	19.12	ЦТиО Будапештская 29 корп. 4	Попова О.И.
Мультимедийная беседа «Подвигу твоему, Ленинград!»	23.01	ЦТиО Будапештская 29 корп. 4	Попова О.И.
Творческая мастерская «Народные промыслы северных народов»	25.02	ЦТиО Будапештская 29 корп. 4	Попова О.И.
Игра «Космическая одиссея»	25.03	ЦТиО Будапештская 29 корп. 4	Попова О.И.
Мастер-класс для родителей с детьми «Бессмертный полк»	апрель	ЦТиО Будапештская 29 корп. 4	Попова О.И.
Мультимедийное путешествие «От Бреста до Берлина»	29.04	ЦТиО Будапештская 29 корп. 4	Попова О.И.
Интерактивная игра «Великолепный Петербург»	27.05	ЦТиО Будапештская 29 корп. 4	Попова О.И.
Виртуальное путешествие «Красота России»	10.06	ЦТиО Будапештская 29 корп. 4	Попова О.И.

Приложение 2

Карта входного контроля, программа «Цифровой художник», группа № педагог Попова О.И. ____ уч год.

№	Фамилия Имя	Критерии				
		Внимание	Владение навыками работы с компьютером	Наличие мотивации, заинтересованность	Умение взаимодействовать в коллективе	Усидчивость
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						

Условные обозначения: Н – низкий уровень; С – средний уровень; В – высокий уровень

Приложение №3

Диагностическая карта освоения знаний, умений и навыков, определённых программой «Цифровой художник»,
группа № педагог Попова О.И. ____ уч год.

№	Фамилия	Предметные результаты			Метапредметные результаты			Личностные результаты		
		Владение основами компьютерной грамотности	Владение графическими редакторами	Знание основ композиции и сочетаемости цветов	Планирование	Творческая активность	Культура Работы с компьютером	Самостоятельность	Умение доводить начатое дело целеустремленность	Коммуникативные навыки
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										

Условные обозначения: Н – низкий уровень; С – средний уровень; В – высокий уровень

Приложение № 4

Карта текущего контроля к программе «Цифровой художник», группа № педагог Попова О.И. ____ уч год.

№	Ф.И.	Разделы (темы) программы				
		Основы работы с компьютером	Работа в графических редакторах	Основы дизайна	Выполнение творческих работ	Повторение
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						

Условные обозначения: Н – низкий уровень; С – средний уровень; В – высокий уровень

Приложение №5

Карта творческих достижений учащихся «Участие в выставках, конкурсах, фестивалях, проектах»
Программа «Цифровой художник». Группа №..., 1 год обучения, Педагог Попова О.И.

[illegible]

Условные обозначения

У – участник

Л - лауреат

П - победитель

Д1ст – диплом 1 степени, **Д2ст** – диплом 2 степени, **Д3ст** – диплом 3 степени.

Пр1 – призер 1 место, **Пр2** - призер 2 место, **Пр3** – призер 3 место.

БП – благодарственное письмо, благодарность.

Если участие было коллективным – добавляется приставка **К**.

Отзыв-игра

Меня зовут _____

В этом году я занимался(лась) в студии «Вектор» и выполнил(а) _____ работ.

Это _____

Я хожу в студию потому что _____

Самой скучной (и не интересной) темой для меня была работа над _____
_____, т. к. приходилось _____

Труднее всего было _____

Больше всего меня увлекла работа над _____

У меня появилась идея сделать еще _____

А еще я не успел(а) в этом учебном году, но хотел(а) бы научиться делать _____

Иногда, я пропускал(а) занятия, потому что _____

И еще, я хочу чтобы во время (после) занятий мы _____

Я считаю, что занятия в студии _____

мне в учебе, потому что _____

Приложение №7

Контрольное задание к программе «Цифровой художник», 1 год обучения, раздел программы «Основы работы с компьютером»

Создайте текстовый документ.

Напишите название документа – «Стихи об осени». Выровняйте текст по середине, раскрасьте в понравившийся цвет. Шрифт - Times New Roman 18

Вставьте таблицу с двумя строками и двумя столбцами

В 1 строку 1 столбец скопируйте понравившееся четверостишие про осень. Шрифт Times New Roman 12

В 1 строку 2 столбец вставьте подходящий к четверостишию рисунок.

Во 2 строку 2 столбец скопируйте еще одно понравившееся четверостишие про осень. Шрифт Times New Roman 12

Во 2 строку 1 столбец вставьте подходящий к четверостишию рисунок.

Сохраните файл в указанную папку с названием «Ваша Фамилия Стихи об осени»

Приложение №8

Тест к программе «Цифровой художник», 1 год обучения, раздел программы «Работа в графических редакторах»

Вопрос 1.

С помощью какого инструмента можно точно взять цвет с любого участка изображения?

- A. Кисть
- B. Прямоугольник
- C. Выбор цвета
- D. Карандаш

Вопрос 2.

Какая команда позволяет при сохранении изменить имя и/или расположение файла?

- A. Файл – Сохранить
- B. Файл – Сохранить как
- C. Файл – Экспорт
- D. Файл – Перезаписать

Вопрос 3

Какая команда отменяет последние выполненные действия?

- A. Ctrl +A
- B. Ctrl+Z
- C. Shift+Z
- D. Ctrl, потом Z

Вопрос 4

Какая команда позволяет скопировать выделенный объект?

- A. Ctrl +A
- B. Ctrl+Z
- C. Ctrl+C
- D. Ctrl+V

Вопрос 5

Какая команда позволяет вставить скопированный объект?

- A. Ctrl +A
- B. Ctrl+Z
- C. Ctrl+C
- D. Ctrl+V

Вопрос 6

Какая команда позволяет редактировать узлы фигуры «Прямоугольник» в Inkscape независимо один от другого?

- A. Объект – Заливка и обводка
- B. Контур – Оконтурировать обводку
- C. Контур – Упростить
- D. Контур – Оконтурировать объект

Вопрос 7

Для того, чтобы объект в Inkscape не менял пропорции при масштабировании, нужно зажать клавишу

- A. Пробел
- B. Enter
- C. Ctrl
- D. Shift

Вопрос 8

В каком формате сохраняются рабочие файлы Inkscape?

- A. SVG
- B. XCF
- C. PNG
- D. GIF

Вопрос 9

Если на компьютере не стоит программа Inkscape, то рабочий файл, выполненный в этой программе, можно просмотреть с помощью

- A. Проводника
- B. Браузера
- C. Средства для просмотра изображений
- D. Нельзя просмотреть никак

Вопрос 10

С помощью какого сочетания клавиш можно продублировать выделенные объекты?

- A. Shift+Z
- B. Shift+ D
- C. Ctrl+Z
- D. Ctrl+D

Таблица правильных ответов

Вопрос	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Правильный ответ	C	B	B	C	D	D	C	A	B	B

Приложение №9.

Итоговое тестирование к программе «Цифровой художник», 1 год обучения

Вопрос 1

Солнечный свет с точки зрения цвета является

- A. Желтым
- B. Белым
- C. Серым
- D. Ультрафиолетовым

Вопрос 2

Какой из названных цветов является ахроматическим?

- A. Красный
- B. Синий
- C. Зеленый
- D. Белый

Вопрос 3

Какой из названных пар является парой дополнительных цветов?

- A. Красный-Зеленый
- B. Синий-Красный
- C. Оранжевый-Коричневый
- D. Белый-Черный

Вопрос 4

Какая команда отменяет последние действия в большинстве программ?

- A. Ctrl +A
- B. Ctrl+Z
- C. Shift+Z
- D. Ctrl, потом Z

Вопрос 5

Что такое web-дизайн?

- A. Дизайн сайтов
- B. Дизайн жилых помещений
- C. Ландшафтный дизайн
- D. Дизайн одежды

Вопрос 6.

Для того, чтобы объект в Inkscape не менял пропорции при масштабировании, нужно зажать клавишу

- A. Пробел
- B. Enter
- C. Ctrl
- D. Shift

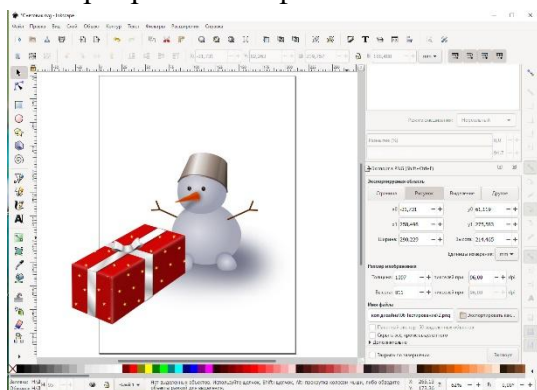
Вопрос 7

В каком формате сохраняются рабочие файлы Inkscape?

- A. SVG
- B. XCF
- C. PNG
- D. GIF

Вопрос 8

При экспорте этого файла было выбрано «Экспортировать СТРАНИЦУ» Какой вид будет иметь экспортированный файл?



- A.  B.  C.  D. 

Вопрос 9

Сгруппированные объекты

- A. Масштабируются, вращаются и перемещаются всей группой
B. Перемещаются всей группой, масштабируются каждый независимо друг от друга
C. Перемещаются и вращаются всей группой, масштабируются независимо друг от друга
D. Перемещаются, масштабируются и вращаются независимо друг от друга

Вопрос 10

Для уменьшения количества узлов в контуре нужно применить команду

- A. Контур – Контурные эффекты
B. Контур - Упростить
C. Контур - Разбить
D. Контур - Втяжка

Таблица правильных ответов

Вопрос	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Правильный ответ	B	D	A	B	A	C	A	B	A	B