


муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
города Ульяновска "Губернаторский лицей № 101
имени Народного учителя Российской Федерации Ю.И. Латышева
при ФГБОУ ВО "УлГПУ им. И.Н. Ульянова"

Рассмотрено на заседании
педагогического совета
от «30» августа 2023г.
Протокол №01

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБОУ
«Губернаторский лицей № 101
имени Ю.И. Латышева»

Е.В.Малюгина
Приказ № 432-о
от « 30» августа 2023г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»
(стартовый уровень)**

Возраст обучающихся: 9 - 12 лет
Срок реализации: 1 год, 72 часа
1 модуль сентябрь - декабрь 32 часа
2 модуль январь - май 40 часов

Автор-составитель:
Исхаков Айрат Вильданович,
педагог дополнительного образования

г.Ульяновск, 2023

Список нормативно-правовых документов и локальные акты образовательного учреждения прописываются в пояснительной записке программы.

Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79);

Концепция развития дополнительного образования до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении порядка организации образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года;

СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;

Письмо Минпросвещения России от 31.01.2022 N ДГ-245/06 "О направлении методических рекомендаций" (вместе с "Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий").

Локальные акты образовательной организации:

Устав образовательной организации МБОУ "Губернаторский лицей №101 имени Ю.И. Латышева";

Положение о разработке, структуре и порядке утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в МБОУ "Губернаторский лицей №101 имени Ю.И. Латышева";

Положение о порядке проведения входного, текущего контроля, итогового контроля освоения обучающимися дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся в МБОУ "Губернаторский лицей №101 имени Ю.И. Латышева".

СОДЕРЖАНИЕ

I. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка (общая характеристика программы)

1.2. Цели и задачи программы

1.3. Содержание программы

1.4. Планируемые результаты

II. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

2.2. Условия реализации программы

2.3. Формы аттестации

2.4. Оценочные материалы

2.5. Методические материалы

2.6. Воспитательный компонент

III. Список литературы

I. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» предназначена для обучения детей в возрасте от 10 до 12 лет, учащихся МБОУ «Губернаторский лицей № 101 имени Ю.И. Латышева».

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79);
- Проект Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”
- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р» (вместе с «Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года»).
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года;

- СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;
- Локальные акты МБОУ «Губернаторский лицей № 101 имени Ю.И. Латышева»;

Направленность (профиль) программы:

Программа имеет техническую направленность и предназначена для ознакомления обучающихся с компьютерной графикой, рисованием в графических редакторах, изучения дизайна и цветовой композиции. Учащиеся постигают дизайнерское искусство, тем самым раскрывая свой внутренний мир и творческий потенциал. После обучения школьники смогут оформлять стенгазеты, делать плакаты, создавать фотоколлажи и фотоальбомы, создавать векторные рисунки. Занятия помогут детям раскрыть творческий потенциал художника и графического дизайнера.

Дополнительность: программа расширяет кругозор, тем самым углубляя школьный курс информатики и художественной культуры, дополняет уроки изобразительного искусства.

Актуальностью данной программы является ее практико-ориентированная направленность, основанная на привлечении обучающихся к выполнению творческих заданий. Сегодня развитие компьютерной графики происходит с немислимой скоростью и захватывает все большие пространства человеческой деятельности. Визуализация научных экспериментов, индустрия развлечений, полиграфия, кинематограф, видео, виртуальная реальность, мультимедиа и педагогические программы невозможны сегодня без компьютерной графики.

Компьютерная графика - одно из наиболее распространенных и впечатляющих современных компьютерных технологий. Это одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем

занимаются этой работой дизайнеры и художники, ученые и инженеры, педагоги и профессионалы практически в любой сфере деятельности человека.

Обучающиеся научатся самостоятельно обрабатывать и ретушировать фотографии, рисовать и создавать цифровые картины, коллажи, добавлять надписи и спецэффекты на изображения. Эти знания и умения непременно

пригодятся им как для определения образовательной траектории, выбора будущей профессии, при оформлении работ в школе и для «домашних» целей.

Отличительные особенности данной программы от уже существующих в том, что она дает понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации. Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

Инновационность программы состоит в использовании графических пакетов, которые используют в профессиональном мире дизайна, а также в полиграфии и студиях веб-дизайна. Занятия пригодятся им для выбора будущей профессии, что подчёркивает практику ориентированности программы «Компьютерная графика». Также занятия помогут обучающимся раскрыть особенности профессии компьютерного дизайнера в будущем.

Адресат программы

Программа рассчитана для обучающихся 9-12 лет.

В возрасте 9-12 лет происходит изменение характера познавательной деятельности. Обучающийся становится способным к более сложному

аналитико-синтетическому восприятию предметов и явлений. У него формируется способность самостоятельно мыслить, рассуждать, сравнивать, делать относительно глубокие выводы и обобщения. Развивается способность к абстрактному мышлению. Для подросткового возраста характерно интенсивное развитие произвольной памяти, возрастание умения логически обрабатывать материал для запоминания.

Объем и срок освоения программы

Срок освоения программы: содержание программы «Компьютерная графика» рассчитано на 1 год обучения. Общее количество учебных часов- 72 часа. Программа включает 2 модуля – первый модуль – 32 часа, второй – 40 часов.

Формы обучения - очная, групповая.

Особенность организации образовательного процесса - состав группы – постоянный, количество обучающихся - 15 человек. В разновозрастные группы принимаются дети, желающие и проявляющие интерес к компьютерной графике. Учащиеся принимаются на добровольной основе на основании заявления родителей. Группы формируются с учётом индивидуальных особенностей детей.

Уровень реализуемой программы – стартовый.

Режим занятий

Продолжительность занятия – 1 академический час продолжительностью 40 мин – занятие, 2 занятия в неделю.

Программа может реализовываться с применением ***дистанционных технологий.***

Дистанционное обучение.

Дистанционные образовательные технологии в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Компьютерная графика» обеспечиваются применением совокупности образовательных технологий, при которых частично опосредованное или полностью опосредованное взаимодействие обучающегося и педагога осуществляется независимо от места их нахождения и распределения во времени на основе педагогически организованных технологий обучения.

Электронное обучение и дистанционные образовательные технологии реализуются в программе через онлайн-платформы; цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах; видеоконференции; вебинары; skype – общение; e-mail; облачные сервисы; электронные пособия, разработанные с учетом требований законодательства РФ об образовательной деятельности.

При реализации программы через электронное обучение и дистанционные образовательные технологии используются следующие организационные формы образовательного процесса:

- Консультация;
- Мастер-класс;
- Практическое занятие;
- Конкурсы;
- Выставки;
- Тестирование;
- Самостоятельная внеаудиторная работа;
- Проектно-исследовательская работа.

1.2. Цели и задачи программы

Цель программы - создание условий для формирования информационной культуры и развития творческих и интеллектуальных способностей учащихся средствами компьютерной графики

Основные задачи программы:

образовательные:

- Расширить представления обучающихся о возможностях компьютера, областях его применения;
- Познакомить обучающихся с основными видами компьютерной графики;
- Познакомить обучающихся с основными инструментами графического редактора Gimp;
- Обучить учащихся основам композиции, перспективы и цветокомпозиции;
- Сформировать у обучающихся систему базовых знаний и навыков для практической работы с векторной и растровой графикой;
- Сформировать умение выполнять обмен между двумя различными графическими данными;
- Сформировать умение компоновать на плоскости листа и в объеме задуманный художественный образ, воплощать дизайнерское решение работы.

развивающие:

- Развивать наглядно-образное, образное и пространственное мышления при работе с графическим редактором Gimp;
- Развивать умение применять в художественно-творческой деятельности основы графической грамоты;

- Развивать умение осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных проектов;
- Развивать умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- Развить мотивацию личности к познанию;
- Развивать воображение, фантазию, память при выполнении самостоятельных работ творческого характера.

воспитывающие:

- Формировать навыки общения друг с другом и умение организованно заниматься в коллективе;
- Воспитывать нравственные качества личности и культуру поведения в обществе;
- Воспитывать бережное отношение к оборудованию и технике.

1.3. Содержание программы Учебный план 1 модуля

№ п/п	Название блока, темы	Количество часов			Форма аттестации/кон троля
		всего	теория	практика	
1.	Знакомство с Gimp.	12	6	6	
1.1	ТБ. Вводное занятие. Основы программы. Обзор интерфейса.	2	1	1	Опрос, беседа
1.2	Панель инструментов.	2	1	1	Устный опрос
1.3	Преобразования изображения	2	1	1	Устный опрос, наблюдение
1.4	Слои	2	1	1	Устный опрос, наблюдение
1.5	Фильтры.	2	1	1	Общая дискуссия, групповая работа, наблюдение
1.6	Практикум «Зимний пейзаж»	2	0	2	Наблюдение,

					практическая работа.
2.	Работа с изображением	8	4	4	
2.7	Быстрая маска	2	1	1	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
2.8	Каналы.	2	1	1	Групповая работа наблюдение, практическая работа.
2.9	Совмещение изображений. Коллаж	2	0	2	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
2.10	Практикум «Рамка для фото»	2	0	2	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
3.	Эффекты в Gimp	12	2	9,5	
3.11	Восстановление фотографии	2	0.5	1,5	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
3.12	Преобразование фотографии	2	0.5	1,5	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
3.13	Имитация масляной живописи	2	0.5	1,5	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
3.14	Придание объекту 3D эффекта	2	0.5	1,5	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
3.15	Эффект выглядывания предмета из фотографии	2	0.5	1,5	Групповая работа наблюдение, практическая работа.
3.16	Рисуем обои на рабочий стол	2	0	2	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

Учебный план 2 модуля

№ п/п	Название блока, темы	Количество часов			Форма аттестации/кон троля
		всего	теория	практика	
4.	Практические работы (проекты) Gimp	40	0	40	
4.17	Создаём киборга-терминатора из фото	2	0	2	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
4.18	Как улучшить фото	2	0	2	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
4.19	Создаём эффект тьмы	2	0	2	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
4.20	Создаём пейзаж с птицами	2	0	2	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
4.21	Создание картинок из текста	2	0	2	Групповая работа наблюдение, практическая работа.
4.22	Создаём кадр плёнки из старого кино	2	0	2	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
4.23	Эффект кадра из фильма	2	0	2	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
4.24	Сказочный эффект для фото	2	0	2	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
4.25	Фотография в стиле “Высокий ключ	2	0	2	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
4.26	Как “состарить фотографию”	2	0	2	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
4.27	Рисуем олимпийские кольца	2	0	2	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
4.28	Создаём пунктирный фон из фотографии	2	0	2	Устный опрос, наблюдение, тестирование, практическая работа.

4.29	Рисуем мыльные пузыри на фото	2	0	2	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
4.30	Текстура из букв	2	0	2	Групповая работа наблюдение, 2 практическая работа.
4.31	Иллюзия движения	2	0	2	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
4.32	Рисуем обои на рабочий стол в стиле минимализм	2	0	2	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
4.33	Гравированный текст	2	0	2	Устный опрос, наблюдение, самостоятельная работа.
4.34	Рисуем виниловые наклейки на машину	2	0	2	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
4.35	Создание логотипа	2	0	2	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
4.36	Создание неоновой текста	2	0	2	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

Содержание учебного плана

Раздел 1: Знакомство с Gimp

1.1. ТБ. Вводное занятие. Основы программы. Обзор интерфейса

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Правильное обращение с техникой (с компьютером, графическим планшетом), правила поведения в компьютерном классе. Беседа «В чем особенности работы с программой Gimp. Основные инструменты программы, что в ней можно создавать и для чего она нужна

Практика: Знакомство с Gimp. Запуск программы. Меню главного окна. Вызов панелей. Расположение окон. Открытие файла. Определение размера изображения. Вызов справки.

1.2. Панель инструментов. Выбор цвета.

Теория: Изучение панели инструментов. Способы назначения цвета. Определение термина “Цвет”.

Практика: Использование инструментов для рисования, изменения изображения, выделения изображения и его элементов. Сохранение изображения в нужном формате.

1.3. Преобразования изображения.

Теория: Изучение способов преобразования изображения.

Практика: Инвертация выделения. Кадрирование изображения. Копирование, вставка и зеркальное отображение фрагмента. Перемещение, дублирование и поворот выделенной области.

1.4. Слои.

Теория: Знакомство с понятием “Слой”.

Практика: Создание нового слоя. Удаление слоя. Объединение слоев. Диалог слоев. Изменение порядка расположения слоев.

1.5. Фильтры.

Теория: Изучение различных фильтров программы. Просмотр применения различных фильтров к изображению.

Практика: Способы создания различных эффектов с помощью фильтров

1.6. Практикум «Зимний пейзаж».

Практика: Создание проекта «Зимний пейзаж» с эффектом замерзшего окна.

Работа с изображением

Раздел 2: Работа с изображением

2.7. Быстрая маска.

Теория: Случаи применения быстрой маски.

Практика: Использование быстрой маски для выделения произвольной области

2.8. Каналы

Теория. Изучение термина “Цветовой канал”

Практика: Преобразование цветовых каналов. Создание изображение в градациях серого. Изменение интенсивности цвета.

2.9. Совмещение изображений. Коллаж.

Практика: Создание коллажа на произвольную тему.

2.10. Практикум «Рамка для фото».

Практика: Создание рамки. Совмещение рамки и фотографии. Смягчение переходов.

Раздел 3: Эффекты в Gimp

3.11. Восстановление фотографии.

Теория: Изучение различных способов улучшения фотографии в программе Gimp.

Практика: Улучшение видимости цветов на испорченной фотографии снятой против света

3.12. Преобразование фотографии.

Теория: Изучение различных способов пробразования фотографии в программе Gimp.

Практика: Преобразование фото в карандашный рисунок с помощью Gimp

3.13. Имитация масляной живописи.

Теория: Теория: Изучение различных способов имитации фотографии в программе Gimp.

Практика: Преобразование фото в рисунок маслом с помощью Gimp

3.14. Придание объекту 3D-эффекта.

Теория: Изучение основных характеристик трёхмерного пространства.

Практика: Создание 3D – объекта из плоского изображения

3.15. Эффект выглядывания предмета из фотографии.

Теория: Изучение различных эффектов графического редактора Gimp.

Практика: Применение различных эффектов для создания изображения

3.16. Рисуем обои на рабочий стол

Практика: Создание обоев на рабочий стол

Раздел 3. Практические работы (проекты) Gimp – 40 часов.

4.17. Создаём киборга-терминатора из фото.

Практика: Создание киборга-терминатора из фото.

4.18. Как улучшить фото.

Практика: Улучшение тёмных, неконтрастных фотографий

4.19. Создаём эффект тьмы.

Практика: Создание эффекта тьмы

4.20. Создаём пейзаж с птицами.

Практика: Создание пейзажа с птицами

4.21. Создание картинок из текста.

Практика: Создание портрета из букв

4.22. Создаём кадр плёнки из старого кино.

Практика: Создание кадра из старого кино

4.23. Эффект кадра из фильма.

Практика: Создание эффекта кадра из фильма

4.24. Сказочный эффект для фото.

Практика: Создание сказочного эффекта на фото

4.25. Фотография в стиле “Высокий ключ”.

Практика: Создание фотографии в стиле “Высокий ключ”

4.26. Как “состарить фотографию”.

Практика: Обработка фотографии в винтажном стиле

4.27. Рисуем олимпийские кольца.

Практика: Создание олимпийских колец

4.28. Создаём пунктирный фон из фотографии.

Практика: Создание пунктирного фона

4.29. Рисуем мыльные пузыри на фото.

Практика: Создаём мыльные пузыри на цветном фото

4.30. Текстура из букв.

Практика: Создание текстуры при помощи инструмента “Текст”

4.31. Иллюзия движения.

Практика: Создаём иллюзию движения

4.32. Рисуем обои на рабочий стол в стиле минимализм.

Практика: Создаём обои на рабочий стол

4.33. Гравированный текст.

Практика: Создаём гравированный текст.

4.34. Рисуем виниловые наклейки на машину.

Практика: Создаём виниловые наклейки на машину.

4.35. Создание неоновго текста

Практика: Создание неоновго текста в графическом редакторе Gimp.

4.36. Создание логотипа

Практика: Создание логотипа в графическом редакторе Gimp.

1.4. Планируемые результаты

Предметные результаты:

- Обучающиеся знают основные виды компьютерной графики;
- Обучающиеся знают основные инструменты графического редактора Gimp;
- Обучающиеся знают основы композиции, перспективы и цветокомпозиции;
- У обучающихся сформирована система базовых знаний и навыков для практической работы с векторной и растровой графикой;
- Обучающиеся умеют выполнять обмен между двумя различными графическими данными;
- Обучающиеся умеют компоновать на плоскости листа и в объеме задуманный художественный образ, воплощать дизайнерское решение работы.

Метапредметные результаты:

- Развиты наглядно-образное, образное и пространственное мышление;
- Развито умение осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных проектов;
- Развито умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- Развито воображение, фантазия, память при выполнении самостоятельных работ творческого характера.

Личностные результаты:

- Сформировано ответственное отношение к обучению;
- Развита мотивация личности к познанию;
- Сформированы навыки общения друг с другом и умение организованно заниматься в коллективе.

РАЗДЕЛ 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Начало учебного года – 04 сентября

Окончание учебного года – 31 мая

Продолжительность учебного года – 36 недель

Летние каникулы – с 1 июня по 31 августа;

В осенние, зимние, весенние каникулы занятия ведутся по расписанию.

1 модуль 32 часа

№ п/п	месяц	число	время	форма занятия	кол-во часов	тема занятия	место проведения	форма контроля
1	Сентябрь			Лекция	2	ТБ. Вводное занятие. Основы программы. Обзор интерфейса.	Кабинет информатики	Опрос, беседа
2				Лекция	2	ТБ. Вводное занятие. Основы программы. Обзор интерфейса.	Кабинет информатики	Устный опрос
3				Лекция	2	Панель инструментов.	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение
4				Комбинированное занятие	2	Панель инструментов.	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение
5	Сентябрь			Комбинированное занятие	2	Преобразования изображения	Кабинет информатики	Общая дискуссия, групповая работа, наблюдение

6				Комбинированное занятие	2	Преобразования изображения	Кабинет информатики	Наблюдение, практическая работа.
7				Комбинированное занятие	2	Слои	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
8				Комбинированное занятие	2	Слои	Кабинет информатики	Групповая работа наблюдение, практическая работа.
9	Октябрь			Комбинированное занятие	2	Фильтры. Создание эффектов с помощью фильтров	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
10				Комбинированное занятие	2	Фильтры. Создание эффектов с помощью фильтров	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
11				Комбинированное занятие	2	Практикум «Зимний пейзаж»	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
12	Октябрь			Комбинированное занятие	2	Практикум «Зимний пейзаж»	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
13				Комбинированное занятие	2	Быстрая маска	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
14				Комбинированное занятие	2	Быстрая маска	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
15				Комбинированное занятие	2	Каналы.	Кабинет информатики	Групповая работа наблюдение, практическая работа.

16				Комбинированное занятие	2	Каналы.	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
17	Ноябрь			Комбинированное занятие	2	Совмещение изображений. Коллаж	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
18				Комбинированное занятие	2	Совмещение изображений. Коллаж	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
19				Комбинированное занятие	2	Практикум «Рамка для фото»	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
20				Комбинированное занятие	2	Практикум «Рамка для фото»	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
21				Комбинированное занятие	2	Восстановление фотографии	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
22	Ноябрь			Комбинированное занятие	2	Восстановление фотографии	Кабинет информатики	Устный опрос, тестирование, практическая работа.
23				Лекция	2	Имитация масляной живописи	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

24	Ноябрь			Лекция	2	Имитация масляной живописи	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
25	Декабрь			Лекция	2	Придание объекту 3D эффекта	Кабинет информатики	Групповая работа наблюдение, практическая работа.
26	Декабрь			Комбинированное занятие	2	Придание объекту 3D эффекта	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
27				Комбинированное занятие	2	Эффект выглядывания предмета из фотографии	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа. Самостоятельная работа.
28				Комбинированное занятие	2	Эффект выглядывания предмета из фотографии	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
29	Декабрь			Комбинированное занятие	2	Рисуем обои на рабочий стол	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
30				Комбинированное занятие	2	Рисуем обои на рабочий стол	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

**Календарный учебный график
2 модуль 40 часов**

№ п/п	месяц	число	время	форма занятия	кол-во часов	тема занятия	место проведения	форма контроля
1	Январь			Комбинированное занятие	2	Создаём киборга-терминатора из фото	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
2				Комбинированное занятие	2	Создаём киборга-терминатора из фото	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
3	Январь			Комбинированное занятие	2	Как улучшить фото	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
4				Комбинированное занятие	2	Как улучшить фото	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
5	Январь			Комбинированное занятие	2	Создаём эффект тьмы	Кабинет информатики	Групповая работа наблюдение, практическая работа.
6				Комбинированное занятие	2	Создаём эффект тьмы	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

7				Комбинированное занятие	2	Создаём пейзаж с птицами	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
8	Январь			Комбинированное занятие	2	Создаём пейзаж с птицами	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
9	Февраль			Комбинированное занятие	2	Создание картинок из текста	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
10				Комбинированное занятие	2	Создание картинок из текста	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
11	Февраль			Комбинированное занятие	2	Создаём кадр плёнки из старого кино	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
12				Комбинированное занятие	2	Создаём кадр плёнки из старого кино	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, тестирование, практическая работа.
13	Февраль			Комбинированное занятие	2	Эффект кадра из фильма	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

14				Комбинированное занятие	2	Эффект кадра из фильма	Кабинет информатики	Групповая работа наблюдение, практическая работа.
15	Февраль			Комбинированное занятие	2	Сказочный эффект для фото	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
16				Комбинированное занятие	2	Сказочный эффект для фото	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
17	Март			Комбинированное занятие	2	Фотография в стиле “Высокий ключ	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
18				Комбинированное занятие	2	Фотография в стиле “Высокий ключ	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
19	Март			Комбинированное занятие	2	Как “состарить фотографию”	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, самостоятельная работа.
20				Комбинированное занятие	2	Как “состарить фотографию”	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

21				Комбинированное занятие	2	Рисуем олимпийские кольца	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, тестирование, практическая работа.
22				Комбинированное занятие	2	Рисуем олимпийские кольца	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
23	Март			Комбинированное занятие	2	Создаём пунктирный фон из фотографии	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
24				Комбинированное занятие	2	Создаём пунктирный фон из фотографии	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
25	Апрель			Комбинированное занятие	2	Рисуем мыльные пузыри на фото	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
26				Комбинированное занятие	2	Рисуем мыльные пузыри на фото	Кабинет информатики	Групповая работа Наблюдение.
27	Апрель			Комбинированное занятие	2	Текстура из букв	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.

28				Комбинированное занятие	2	Текстура из букв	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
29				Комбинированное занятие	2	Иллюзия движения	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
30	Апрель			Комбинированное занятие	2	Иллюзия движения	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
31				Комбинированное занятие	2	Рисуем обои на рабочий стол в стиле минимализм	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
32	Апрель			Комбинированное занятие	2	Рисуем обои на рабочий стол в стиле минимализм	Кабинет информатики	Устный опрос, практическая работа.
33				Комбинированное занятие	2	Гравированный текст	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, тестирование, практическая работа.
34	Май			Комбинированное занятие	2	Гравированный текст	Кабинет информатики	Устный опрос, тестирование, практическая работа.

35				Комбинированное занятие	2	Рисуем виниловые наклейки на машину	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
36				Комбинированное занятие	2	Рисуем виниловые наклейки на машину	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
37	Май			Комбинированное занятие	2	Создание неоновых текстов	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, практическая работа.
38				Комбинированное занятие	2	Создание неоновых текстов	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, тестирование, практическая работа.
39				Комбинированное занятие	2	Создание логотипа	Кабинет информатики	Устный опрос, тестирование, практическая работа.
40	Май			Комбинированное занятие	2	Создание логотипа	Кабинет информатики	Устный опрос, наблюдение, тестирование, практическая работа.

2.2. Условия реализации программы

Важнейшим условием реализации программы является создание развивающей, образовательной среды как комплекса комфортных, психолого-педагогических и социальных условий, необходимых для развития творческих интересов и способностей обучающихся.

Материально-технические условия реализации программы

Реализация ДООП «Компьютерная графика» предполагается в специализированном кабинете информатики, отвечающем санитарно-гигиеническим требованиям этого рода помещений. Кабинет укомплектован необходимым оборудованием и учебной мебелью, компьютерами.

Аппаратное обеспечение:

- ноутбук для педагога – 1 ед.
- ноутбук для обучающихся - 10 ед.
- МФУ – 1 ед.
- Wifi-роутер – 1 ед.

Программное обеспечение:

- GIMP 2020

Кабинет оборудуется различными тематическими стендами и наглядными пособиями.

При реализации программы в дистанционной форме:

При дистанционном обучении каждому обучающемуся должна обеспечиваться возможность доступа к средствам ДОТ, в т.ч. к образовательной онлайн-платформе, в качестве основного информационного ресурса, а также осуществляться учебно-методическая помощь обучающимся через консультации педагога как при непосредственном взаимодействии с обучающимися, так и опосредовано.

Информационно-методическое обеспечение:

1. Комплект программно-методического обеспечения.
2. Наглядные и демонстрационные пособия.
4. Информационные ресурсы, аудио и видеотека.

Информационное обеспечение при дистанционном обучении:

В образовательном процессе можно использовать следующие ресурсы: Webinar, Zoom, Youtube, Skype, группа объединения в социальной сети «В Контакте», чаты в Viber/WatsUp.

Цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах, видеоконференции, вебинары, видеоуроки, презентации; e-mail, облачные сервисы, электронные носители мультимедийных приложений; электронные пособия, разработанные с учетом требований законодательства РФ об образовательной деятельности.

Кадровое обеспечение

Реализацию программы осуществляют авторы программы, учителя информатики, педагог дополнительного образования, Исхаков Айрат Вильданович.

Исхаков Айрат Вильданович, учитель информатики, педагог дополнительного образования технической и физкультурно-спортивной направленности.

Образование: высшее

Окончил в 2019 году УлГПУ имени И.Н.Ульянова

Квалификация по диплому: технология. информатика

Квалификационная категория: нет

Ученая степень: нет

Преподаваемые дисциплины: информатика.

Фатахов Азат Асхатович

Образование: высшее

Окончил в 2013 году УлГПУ имени И.Н. Ульянова

Квалификация по диплому: физика с дополнительной специальностью информатика

Квалификационная категория: первая, 2016г.

Ученая степень: нет

КПК и переподготовка: повышение квалификации ОГАУ «Институт развития образования», 2018г. - 108ч. «Актуальные вопросы профессиональной педагогики» ИРО

Общий стаж работы: 7 лет

Стаж работы по специальности: 7 лет

Преподаваемые дисциплины: физика, информатика

2.3. Формы аттестации

Результативность освоения программы выявляется по трём параметрам:

1) Теоретические знания.

Критериями оценки являются: усвоение теоретического материала, системность теоретических знаний, грамотное использование компьютерных терминов.

Контроль теоретических знаний проводится в течение всего учебного года после изучения основных тем в форме компьютерного тестирования с реализацией вопросов нескольких типов: выбор единственного верного ответа, выбор нескольких вариантов правильных ответов, установление соответствия вариантов, набор правильного ответа вручную. При этом ведется журнал полученных результатов в % содержании за каждый тест. От 55% и выше правильных ответов — «зачтено», менее 55% правильных ответов — «не зачтено».

2) Знание технологии.

Критериями оценки являются: усвоение материала, системность знания технологии.

3) Овладение практическими умениями и навыками.

Критериями являются: разнообразие умений и навыков, грамотность (соответствие существующим нормативам и правилам, технологиям) практических действий, свобода владения специальным компьютерным оборудованием и программным обеспечением, качество творческих проектов учащихся: грамотность исполнения, использование творческих элементов.

Для определения результативности освоения программы используются следующие формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: аналитическая справка о реализации программы и ее освоения обучающимися «Самоанализ деятельности педагога дополнительного образования», журнал посещаемости, материал анкетирования и тестирования.

Формы предъявления образовательных результатов:

- тестирование;
- контрольные вопросы;
- диагностические задания;
- устный опрос;
- конкурс;
- защита проекта

Содержание программы предполагает проведение диагностики (входной, текущей и итоговой).

Цель входной диагностики – выявление уровня сформированности предметных знаний, умений и навыков, универсальных учебных действий, воспитанности.

Цель текущей диагностики – определение эффективности усвоения данной программы.

Цель итоговой диагностики – выявление уровня полученных знаний, усвоения материала при прохождении курса программы и проведение анализа.

Диагностика по данной программе проводится три раза в год:

- 1 – входная диагностика (сентябрь);
- 2 – промежуточная диагностика (декабрь);
- 3 – итоговая диагностика (май).

2.4. Оценочные материалы

Входная диагностика

Тестирование по компьютерной графике.

1. Пиксель является?

- а. Основой растровой графики +
- б. Основой векторной графики
- в. Основой фрактальной графики
- г. Основой трёхмерной графики

2. При изменении размеров растрового изображения-

- а. качество остаётся неизменным
- б. качество ухудшается при увеличении и уменьшении +
- в. При уменьшении остаётся неизменным а при увеличении ухудшается.
При уменьшении ухудшается а при увеличении остаётся неизменным

3. Что можно отнести к устройствам ввода информации

- а. мышь клавиатуру экраны
- б. клавиатуру принтер колонки
- в. сканер клавиатура мышь +
- г. Колонки сканер клавиатура

4. Какие цвета входят в цветовую модель RGB

- а. чёрный синий красный
- б. жёлтый розовый голубой

- в. красный зелёный голубой +
- г. розовый голубой белый

5. Что такое интерполяция?

- а. разлохмачивание краёв при изменении размеров растрового изображения +
- б. программа для работу в с фрактальными редакторами
- в. инструмент в Photoshop
- г. Это слово не как не связано с компьютерной графикой

6. Наименьшим элементом изображения на графическом экране монитора является?

- а. курсор
- б. символ
- в. линия
- г. пиксель +

7. Выберите устройства являющиеся устройством вывода

- а. Принтер +
- б. сканер
- в. дисплей монитора +г.
клавиатура
- д. мышь
- е. колонки +

8. Наименьший элемент фрактальной графики

- а. пиксель
- б. вектор
- в. точка
- г. фрактал +

9. К какому виду графики относится данный рисунок

- а. фрактальной
- б. растровой +
- в. векторной
- г. ко всем выше перечисленным

10. Какие программы предназначены для работы с векторной графикой

- а. Компас3Д +
- б. Photoshop
- в. Corel Draw +
- г. Blender
- д. Picasa
- е. Gimp

11. При изменении размеров векторной графики его качество

- а. При уменьшении ухудшается а при увеличении остаётся неизменным
- б. При уменьшении остаётся неизменным а при увеличении ухудшается.
- в. качество ухудшается при увеличении и уменьшении
- г. качество остаётся неизменным +

12. Чем больше разрешение, тем изображение

- а. качественнее +
- б. светлее
- в. темнее
- г. не меняется

13. Пикселизация эффект ступенек это один из недостатков

- а. растровой графики +
- б. векторной графики
- в. фрактальной графики
- г. масляной графики

14. Графика которая представляется в виде графических примитивов

- а. растровая
- б. векторная
- в. трёхмерная
- г. фрактальная +

15. Недостатки трёхмерной графики

- а. малый размер сохранённого файла
- б. не возможность посмотреть объект на экране только при распечатывании
- в. необходимость значительных ресурсов на ПК для работы с данной графикой в программах +

16. К достоинствам Ламповых мониторов относится?

- а. низкая частота обновления экрана
- б. хорошая цветопередача +
- в. высокая себестоимость

17. К недостаткам ЖК мониторов можно отнести

- а. громоздкость
- б. излучение
- в. узкий угол обзора
- г. широкий угол обзора

18. Сетка из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называется

- а. видеопамять;
- б. видеоадаптер;
- в. растр; +
- г. дисплейный процессор;

19. Способ хранения информации в файле, а также форму хранения определяет

- а. пиксель
- б. формат +
- в. графика
- г. гифка

20. С помощью растрового редактора можно:

- а. Создать коллаж +
- б. улучшить яркость +
- в. раскрашивать чёрно белые фотографии +
- г. печатать текст
- д. выполнять расчёт

21. Для ввода изображения в компьютер используются

- а. принтер
- б. сканер +
- в. диктофон
- г. цифровой микрофон

22. Графический редактор это

- а. устройство для создания и редактирования рисунков
- устройство для печати рисунков на бумаге
- в. программа для создания и редактирования текстовых документовг.
- программа для создания и редактирования рисунков +

23. Графическим объектом НЕ является

- а. чертёж
- б. текст письма +
- в. рисунок
- г. схема

24. Растровым графическим редактором НЕ является

- а. GIMP
- б. Paint
- в. Corel draw +
- г. Photoshop

25. В процессе сжатия растровых графических изображений по алгоритму JPEG его информационный объем обычно уменьшается в ...

- а. 10-15 раз +
- б. 100раз
- в. ни разу
- г.2-3 раза

26. В модели CMYK используется

- а. красный, голубой, желтый, синий
- б. голубой, пурпурный, желтый, черный +
- в. голубой, пурпурный, желтый, белый
- г. красный, зеленый, синий, черный

27. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255,

0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?

- а. красный +
- б. чёрный
- в. голубой
- г. Зелёный

Тесты по основам композиции

1. Произведение графики, живописи или скульптуры небольших размеров, бегло и быстро исполненное называется
 1. Рисунок
 2. набросок
 3. пейзаж
 4. этюд
2. Произведение вспомогательного характера, ограниченного размера, выполненное с натуры называется
 1. этюд
 2. композиция
 3. контур
 4. орнамент
3. Главный ведущий элемент композиции, организующий все ее части
 1. ритм
 2. контраст
 3. композиционный центр
 4. силуэт
4. Художественное средство, противопоставление предметов по противоположным качествам
 1. контраст
 2. ритм
 3. цвет
 4. тон
5. Подготовительный набросок для более крупной работы
 1. рисунок
 2. эскиз
 3. композиция
 4. набросок
6. В изобразительных и декоративном искусствах последовательный ряд цветов, преобладающих в произведении
 1. гамма
 2. контраст
 3. контур
 4. силуэт
7. Форма фигуры или предмета, видима как единая масса, как плоское пятно на более темном или более светлом фоне

1. Цветоведение
 2. Силуэт
 3. Тон
 4. Орнамент
8. Линия, штрих, тон – основные средства художественной выразительности:
- a) Живописи
 - b) Скульптуры
 - c) Графики
 - d) Архитектуры.
9. Область изобразительного искусства, в которой все художественные рисунки – графические
1. Графика
 2. Живопись
 3. Архитектура
 4. Скульптура
10. Как называется рисунок, цель которого - освоение правил изображения, грамоты изобразительного языка
1. Учебный рисунок
 2. Технический рисунок
 3. Творческий рисунок
 4. Зарисовка

Ответы

1. b
2. a
3. c
4. a
5. b
6. a
7. b
8. b
9. a
10. a

Критерии оценивания

- 9-10 баллов – «5»
6-8 баллов – «4»
4-6 баллов – «3»
3 и менее – «2»

Тест «Компьютерная графика»

Вопрос №1

Для вывода графической информации в персональном компьютере используется

Ответы:

- мышь
- клавиатура
- экран дисплея (*правильный*)
- сканер

Вопрос №2

Устройство не имеет признака, по которому подобраны все остальные устройства из приведенного ниже списка:

Ответы:

- сканер (*правильный*)
- плоттер
- графический дисплей
- принтер

Вопрос №3

Точечный элемент экрана дисплея называется:

Ответы:

- точкой
- зерном люминофора
- пикселем (*правильный*)
- растром

Вопрос №4

Сетку из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называют:

Ответы:

- видеопамятью
- видеоадаптером
- растром (*правильный*)
- дисплейным процессором

Вопрос №5

Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется:

Ответы:

- фрактальной
- растровой (*правильный*)
- векторной
- прямолинейной

Вопрос №6

Пиксель на экране цветного дисплея представляет собой:

Ответы:

- совокупность трех зерен люминофора (*правильный*)
- зерно люминофора
- электронный луч
- совокупность 16 зерен люминофора

Вопрос №7

Видеоадаптер - это:

Ответы:

- устройство, управляющее работой графического дисплея (*правильный*)
- программа, распределяющая ресурсы видеопамяти
- электронное, энергозависимое устройство для хранения информации о графическом изображении
- дисплейный процессор

Вопрос №8

Видеопамять - это:

Ответы:

- электронное, энергозависимое устройство для хранения двоичного кода изображения, выводимого на экран (*правильный*)
- программа, распределяющая ресурсы ПК при обработке изображения
- устройство, управляющее работой графического дисплея
- часть оперативного запоминающего устройства

Вопрос №9

Для хранения 256-цветного изображения на один пиксель требуется:

Ответы:

- 2 байта
- 4 бита
- 256 битов
- 1 байт (*правильный*)

Вопрос №10

Устройство не имеет признака, по которому подобраны все остальные устройства из приведенного списка:

Ответы:

- джойстик
- мышь
- принтер (*правильный*)
- трекбол

Вопрос №11

В процессе преобразования растрового графического файла количество цветов уменьшилось с 65 536 до 256. Объем файла уменьшится в:

Ответы:

- 4 раза
- 2 раза (*правильный*)
- 8 раз
- 16 раз

Вопрос №12

Графика с представлением изображения в виде последовательности точек со своими координатами, соединенных между собой кривыми, которые описываются математическими уравнениями, называется

Ответы:

- фрактальной
- растровой
- векторной (*правильный*)
- прямолинейной

Вопрос №13

Применение векторной графики по сравнению с растровой:

Ответы:

- не меняет способы кодирования изображения
- увеличивает объем памяти, необходимой для хранения изображения
- не влияет на объем памяти, необходимой для хранения изображения, и на трудоемкость редактирования изображения
- сокращает объем памяти, необходимой для хранения изображения, и облегчает редактирование последнего (*правильный*)

2.5. Методические материалы

Методическое обеспечение образовательной программы включает в себя дидактические принципы, методы, техническое оснащение, организационные формы работы, формы подведения итогов.

Организация образовательного процесса по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Компьютерная графика» осуществляется *очно*, в разновозрастных группах. Комплексные занятия проходят по комбинированному типу, так как включает в себя повторение пройденного, объяснение нового, закрепление материала и подведение итогов.

На занятиях используются следующие *методы* реализации программы.

- Наглядный метод
- Метод опроса
- Практический метод
- Метод самоанализа
- Метод постепенности
- Метод мотивации.

Занятия по программе проводятся на основе общих педагогических *принципов*:

- принцип научности;
- принцип систематичности обучения предполагает такое построение образовательного процесса, в ходе которого происходит связывание ранее усвоенного с новым;

- принцип доступности и последовательности предполагает последовательное усложнение заданий;
- принцип взаимодействия педагога с учащимся;
- принцип наглядности;
- принцип связи теории с практикой;
- принцип личностно – ориентированного подхода;
- принцип позитивного восприятия и принятия личности;
- принцип взаимодействия и формирования социально-значимых качеств личности;
- принцип гендерной идентичности детей;
- принцип результативности.

Педагогические *технологии*, используемые по программе «Компьютерная графика»:

- Технология дифференцируемого обучения способствует созданию оптимальных условий для развития интересов и способностей учащихся. Механизмом реализации являются методы индивидуального обучения.
- Технология личностно-ориентированного обучения – это организация воспитательного процесса на основе глубокого уважения к личности ребёнка, учёте особенностей его индивидуального развития, отношения к нему как к сознательному, полноправному и ответственному участнику образовательного процесса. Это формирование целостной, свободной, раскрепощённой личности, осознающей своё достоинство и уважающей достоинство и свободу других людей.
- Технология проблемного обучения ставит своей целью развитие познавательной активности и творческой самостоятельности учащихся. Механизмом реализации является поисковые методы, приёма поставки познавательных задач, поставив перед учащимися задачу, которую они выполняют, используя имеющиеся у них знания и умения.

- Технология развивающего обучения, при котором главной целью является создание условий для развития психологических особенностей: способностей, интересов, личностных качеств и отношений между людьми, при котором учитываются и используются закономерности развития, уровень и способности индивидуума. Под развивающим обучением понимается новый, активно-деятельный способ обучения, идущий на смену объяснительно-иллюстративному способу.

- Технологии сотрудничества реализуют равенство, партнёрство в отношениях педагога и ребёнка. Педагог и учащиеся совместно вырабатывают цели, содержание, дают оценки, находясь в состоянии сотрудничества, сотворчества.

- Здоровьесберегающие технологии – создание системы мер по сохранению здоровья детей во время.

- Информационные технологии, использующие специальные технические информационные средства: компьютер, аудио-, видео-, теле-средства обучения.

Использование перечисленных технологий характеризует целостный образовательный процесс по программе и является формой организации учебной и творческой деятельности, где каждый ребенок не только обеспечивается полной свободой творческой инициативы, но и нуждается в продуманной стратегии, отборе средств выражения, планировании деятельности.

Структура учебного занятия состоит из следующих этапов:

- название темы с указанием часов, отведённых на её изучение;
- планируемые результаты (предметные, личностные, метапредметные);
- межпредметные связи и особенности организации пространства (формы работы и ресурсы);

- этапы изучения темы (на каждом этапе работы определяется цель и прогнозируемый результат, даются практические задания на отработку материала и диагностические задания на проверку его понимания и усвоения);
- контрольное задание на проверку достижения планируемых результатов.

Дидактические материалы:

- Инструкционно-технологические карты;
- Мультимедийные презентации;
- Видеоролики, видеоуроки
- Макеты:
- Журналы

2.6. Воспитательный компонент.

Основной деятельностью и базовым компонентом содержания образования является обучение, которое предполагает освоение норм, правил, знаний, фактов, т.е. культурных достижений социального опыта, ценностей в активной совместной деятельности педагога и ребенка. Обучение выходит на процесс формирования целостной личности, ее способностей и потребностей думать, действовать и общаться.

Сегодня образованность человека определяется не столько специальными (предметными) знаниями, сколько его разносторонним развитием как личности, ориентирующейся в традициях отечественной и мировой культуры, в современной системе ценностей, способной к активной социальной адаптации в обществе и самостоятельному жизненному выбору, к самообразованию и самосовершенствованию. Практика показывает, что указанные требования к образованности человека не могут быть удовлетворены только базовым образованием: оно все больше нуждается в неформальном дополнительном образовании, которое было и остается одним

из определяющих факторов развития склонностей, способностей и интересов человека, его социального и профессионального самоопределения.

Действительно, школа дает общее образование, важное и значимое, но многогранное развитие личности, раскрытие ее способностей, ранняя профориентация происходит именно в дополнительном образовании. И если школьное образование все дети получают в более-менее одинаковом объеме, что определяется государственным стандартом, то не стандартизированное дополнительное образование реализуется индивидуально. Дети выбирают то, что близко их природе, что отвечает их потребностям, удовлетворяет интересы. И в этом – смысл дополнительного образования: оно дает возможность ребенку полноценно прожить детство, реализуя себя, решая социально значимые задачи. У детей, которые прошли через дополнительное образование, как правило, больше возможностей сделать безошибочный выбор в более зрелом возрасте.

Дополнительное образование нельзя рассматривать как «довесок» к базовому: оно является самостоятельной образовательной сферой, которая *дополняет*, т.е. делает полным, доводит *до полного*, образование личности, ставя перед собой цели удовлетворения не столько общего социального заказа (его выполняет в разноуровневых вариантах основное образование), сколько персонифицированного (лично ориентированного). И потому система дополнительного образования с ее разнообразием образовательной среды, с отработанными механизмами социального выравнивания возможностей для получения образования является зоной наибольшего благоприятствования для развития личности, ее задатков и способностей.

В соответствии с законодательством, *основу современного дополнительного образования детей*, и это существенно отличает его от внешкольного воспитания, составляет масштабный *образовательный блок*, в основе которого – многообразные образовательные программы, находящиеся за

пределами государственного образовательного стандарта. Дополнительное образование охватывает все сферы жизни. Как было сказано на одной из конференций: «Нет ничего в мире живой или неживой природы, социальной действительности, общественных отношений, что не могло бы стать содержанием дополнительного образования. Именно поэтому оно в состоянии удовлетворять самые разнообразные интересы личности. Именно поэтому дополнительное образование рассматривается как пространство расширения возможностей развития личности». Оно является абсолютно добровольным и не связанным с возрастным цензом обучающихся, с получением образовательных сертификатов, с обязательностью программных требований, с образовательными стандартами, с жестким режимом занятий и т.д. Главное – чтобы предмет обучения соответствовал реальным потребностям детей, а также, чтобы нашелся специалист-профессионал, не только хорошо знающий свое дело, но и способный глубоко заинтересовать и увлечь детей.

Истоки детской агрессивности кроются в неблагоприятной социально-психологической атмосфере общества, которая, в свою очередь, связана с целым комплексом причин. К их числу относятся: разрушение нравственных и семейных устоев, ранняя алкоголизация несовершеннолетних, рост в их среде наркомании, ослабление воспитательной функции школы, нерациональная организация досуговой деятельности школьников, безнадзорность детей в каникулярное время.

Ощущается острая необходимость снизить напряженность, нетерпимость, агрессивность среди детей и подростков. Для этого в первую очередь необходимо увеличить педагогическое влияние на детей, *повысить их занятость социально полезным делом*. В этом плане дополнительное образование детей представляет собой реальную социальную силу, способную противостоять натиску всевозможных «контркультур», дестабилизирующих молодое поколение. Дополнительное образование, исходя из своего своеобразия, органически сочетает разнообразные виды организации

содержательного досуга (отдых, развлечения, праздники, творчество), с различными формами образовательной деятельности и, как следствие, сокращает пространство девиантного поведения, решая проблему занятости детей.

Стихийная, педагогически не организованная среда оказывает более существенное негативное влияние на развитие личности, чем специально организованный воспитательный процесс, следовательно, необходимо искать воспитательные возможности самой среды, решать эти проблемы сообща, развивая кооперацию между учреждениями. Одним из ключевых факторов, педагогически организовывающих среду, являются интеграционные процессы:

- позволяющие устанавливать эффективные связи,
- способствующие совместной деятельности образовательных учреждений,
- направленные на создание воспитательного пространства.

Дополнительное образование детей в школе – явление сравнительно новое, идущее на смену традиционной внешкольной работе, направленное на:

- удовлетворение разнообразных потребностей и интересов детей в познании и общении;
- создание условий, благоприятных для самоопределения и самореализации личности;
- развитие детской индивидуальности.

Вот почему, несмотря на загруженность в школе, на крайнюю занятость и нехватку времени, множество детей исключительно *на добровольной основе* по несколько раз в неделю из года в год приходит на занятия в кружки и клубы, студии и спортивные секции, участвуют в разнообразных игровых и

праздничных программах. Приходят, чтобы узнать нечто новое, пообщаться с интересными людьми – взрослыми и сверстниками, перенять у них что-то для себя полезное, проявить и развить свои особые способности, зная при этом, что каждый из них будет интересен окружающим.

Общение со сверстниками и педагогами, увлеченными общим интересным делом, содействует развитию *взаимопонимания, сотрудничества, взаимодействия* – всего того, что сегодня называют модным словом «толерантность».

Поскольку в основе дополнительного образования лежит личностная мотивированность («я хочу», «мне это интересно», «мне это надо», «моему ребенку это полезно»); это, в свою очередь, способствует формированию *индивидуальной свободы личности*.

Занятия в творческих коллективах по интересам формируют у детей *готовность и привычку к творческой деятельности*, желание включаться в самые разные начинания, требующие поиска, выдумки, принятия нестандартных решений.

В связи с тем, что значительная часть дополнительных образовательных программ ориентирована на сохранение и укрепление здоровья школьников, у детей формируются *практические навыки здорового образа жизни*, умение противостоять негативному воздействию окружающей среды.

Дополнительное образование, если оно становится значимым фактором школьной жизни, играет огромную роль и в деле *формирования детского школьного коллектива*, традиций школы, благоприятного социально-психологического климата в ней. Дело в том, что на основе различных направлений творческой деятельности в системе дополнительного образования создается большое количество детских объединений, не связанных напрямую с учебной деятельностью и неоднократно

перемешивающих всех учеников. Это создает благоприятные возможности для расширения поля межличностного взаимодействия учащихся разного возраста и сплочения детей в единый школьный коллектив.

В школе, где учащиеся и педагоги объединяются на основе *общих коллективных дел* и общих традиций, постепенно формируется корпоративный дух «своей» школы, чувство гордости за принадлежность к ней. Появление же корпоративного духа школы, ее восприятие как особого, «нашего» мира со своими ценностями и порядками, имиджем и атмосферой – это, на наш взгляд, основа *лично-ответственного отношения* детей и подростков к учебе и коллективу сверстников.

Наконец, вхождение ребенка в систему дополнительного образования формирует у него вполне реальные *навыки содержательного проведения собственного досуга*, оберегая его от сомнительных компаний и бесцельной траты свободного времени. Это особенно важно на фоне обеднения досуговой деятельности подростков и молодежи, ее переориентации в лучшем случае на элементарное поддержание жизненного тонуса.

Сказанное позволяет заключить, что в плане удовлетворения разнообразных потребностей детей (витальных – в физическом движении и отдыхе; экзистенциальных – в защите и комфорте; социальных – в общении, привязанности, принадлежности к группе; потребностей престижа – в признании, успехе, компетентности; потребностей самовыражения – в самореализации через творчество) дополнительное образование действительно имеет целый ряд уникальных возможностей, чрезвычайно полезных школе.

Воспитательная доминанта дополнительного образования заключается в осуществлении «ненавязчивого» воспитания благодаря включению детей в лично значимые творческие виды деятельности.

Очевидно, что воспитание есть в структуре дополнительного образования, но подменять воспитанием дополнительное образование и наоборот - опасно. Воспитание соединяется с дополнительным образованием как его составная часть и как результат. Поэтому прорабатывать проблему воспитания в структуре дополнительного образования необходимо, так как дополнительное образование – это наиболее адаптивная система по отношению к детям и в нем заложен наибольший ресурс, который можно учитывать в двух вариантах:

- использовать, учитывая закономерности организации дополнительного образования детей;
- игнорировать, если дополнительное образование свести только к обучению детей в некоторых сферах деятельности.

Основной формой работы учреждения дополнительного образования детей, его структурной единицей является объединение по интересам. Ребенок занимается в них по собственной инициативе, а не по принуждению.

Учреждения дополнительного образования детей считают одним из критериев оценки эффективности воспитательного процесса сформированность коллектива, удовлетворенность воспитанников, педагогов и родителей жизнедеятельностью в образовательном учреждении, нравственно-психологический климат.

Подтверждением этому является то, что каждый четвертый воспитанник занимается в учреждении три и более года. Широкое распространение в учреждениях получает студийная, клубная форма образования, когда ребенок, выбрав профиль обучения, специализируется по нескольким направлениям. Не один десяток выпускников выбрали себе профессию, связанную с занятиями в кружке.

Дополнительное образование детей выполняет не только компенсаторную и комплементарную функцию по отношению к школе, но и личностно-формирующую. При этом учреждения дополнительного образования детей предоставляют школьникам больше самостоятельности в извлечении знаний и использовании их на практике, тем самым создают благоприятные условия для творчества, поиска, и, следовательно, придают процессу воспитывающий и развивающий характер.

Дополнительное образование детей не регламентировано как школа, поэтому более гибко и подвижно в создании условий для проявления детьми инициативы и творчества, в использовании авторских программ и технологий, что придает воспитательному процессу новое качество.

Таким образом, в целом, система дополнительного образования детей занимает значительное место в воспитании, творческом развитии, гражданском становлении личности ребенка, однако не все возможности и ресурсы в этом аспекте ими используются. Реализация этих направлений позволит сохранить и поднять на новый качественный уровень систему дополнительного образования, реализовать в полном объеме воспитательные возможности системы.

Литература

Для педагога:

1. Операционная система: Windows XP или Linux
2. Основная программа: Gimp2.8.
3. Хахаев И.А. Графический редактор GIMP: первые шаги - М. : ALT Linux ;
4. Издательский дом ДМК-пресс, 2009
5. Попов В. Практикум по Интернет-технологиям: Учебный курс. – СПб.: Питер, 2002.
6. Фридланд А. Я. Информатика и компьютерные технологии: Основные термины: Толков. Слов.: Более 1000 базовых понятий и терминов. – 3-е изд., испр. и доп. /А. Я. Фридланд. – М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО«Издательство АСТ», 2003.

Электронные ресурсы:

- Электронный учебник «Компьютерная графика в видеосюжетах»;
- <http://informatika-dts.ucoz.ru>
- <http://gimp-master.com>
- <http://docs.gimp.org/ru/> - официальное руководство по GIMP.
- <http://gimp.nas2.net/> - сайт уроков и примеров работы в GIMP
- www.progimp.ru/ - ProGIMP — сайт про Гимп
- <http://gimpmania.ru/> - уроки по GIMP
- <http://tlanvar.blogspot.com/2007/07/gimp.html> - GIMP. Краткий список клавиатурных сокращений.

Для обучающихся и родителей:

1. Пономаренко С. И. Пиксел и вектор. Принципы цифровой графики. – СПб: БХВ-Петербург, 2011. – 4 с.
2. Фуллер Д.М. Adobe Photoshop CS6. Официальная русская версия. Учебный курс. – СПб: Наука и техника, 2013. – 464с.

Электронные ресурсы:

- graphics.cs.msu.ru/ - сайт о компьютерной графике
- web-dizz.com - дизайн и графика.
- artlab.club - социальная сеть иллюстраторов, дизайнеров, художников, фотографов и других творческих людей. Много тем посвящено профессиональному применению навыков в цифровой живописи, векторной и 3d-графике, рисованию.