

**Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное автономное негосударственное образовательное учреждение
«Краевой центр образования»**

Рассмотрено на заседании
педагогического совета
КГАНОУ КЦО
Протокол № 7
2025-05-30

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор

КГАНОУ КЦО

Приказ № 299 от 2025-06-02

/Черёмухин П.С.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности**

«Компьютерный дизайн»

Возраст обучающихся: от 11 до 13 лет

Срок реализации: 1 год.

Объем программы: 34 часа

Автор - составитель:

Ларионов Игорь Степанович, педагог
дополнительного образования

г. Хабаровск
2025 г.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

«Компьютерный дизайн»

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный дизайн» технической направленности, вид деятельности – компьютерная графика.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г.» (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе, реализуемой в Хабаровском крае (Приказ КГАОУ ДО РМЦ от 27.05.2025 № 220П);
- Положение порядке организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам центром внеурочной деятельности, дополнительного и профессионального образования в краевом государственном автономном нетиповом образовательном учреждении «Краевой центр образования» (Приказ

- Устав КГАНОУ «Краевой центр образования».

Уровень освоения программы – стартовый, одноуровневая. Освоение программного материала данного уровня предполагает получение обучающимися первоначальных знаний о возможностях компьютерной графики.

Актуальность программы.

Компьютерный дизайн в современном мире стал представлять собой довольно развитую и насыщенную отрасль, в том числе формой эстетического мышления, активно влияющей на другие виды дизайна. Информационные технологии становятся одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе. Профессия графического дизайнера сегодня очень востребована в современном мире.

Данная программа дает возможность более детального и углубленного изучения графических программ с закреплением практических навыков работы. Успешно освоив все темы программы, обучающиеся свободно владеют компьютером и в дальнейшем могут стать самодостаточной и уверенной в себе личностью, продолжить обучение в колледже или высшем учебном заведении по направлению «Компьютерный дизайн», найти престижную работу.

Настоящая образовательная программа соответствует современным требованиям по изучению профессиональных графических пакетов и рекомендуется для работы в других творческих объединениях аналогичного направления.

Владение навыками компьютерного дизайна является одним из наиболее востребованных навыков на сегодняшнем рынке труда, способствует самоопределению школьников в выборе профессии и дальнейшей успешной социализации.

Отличительная особенность программы

Настоящая программа дополнительного образования «Компьютерный дизайн» является модифицированной, она составлена на основе программ: «Информатика и ИКТ» Н. Угринович, Л. Босова; «Искусство компьютерной графики для школьников» Подосениной Т. А. Отличительной особенностью данной программы является симбиоз различных видов деятельности, направлений и дисциплин (всех видов графических редакторов и пластических искусств), а также использование нестандартных материалов при выполнении различных дизайн-проектов.

Объем и срок освоения программы, режим занятий

Период реализации	Продолжительность занятия в часах	Кол-во занятий в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов общее
1 год	1	1	1	34	34
Итого по программе					34

Периодичность и продолжительность занятий соответствует СанПин 2.4.3648-20 от 28 сентября 2020 г. № 28 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Продолжительность одного академического часа – 45 мин.

Адресат программы: обучающиеся от 11 до 13 лет.

Дополнительные требования к обучающемуся: по желанию обучающегося.

Форма обучения

очная

Особенности организации образовательного процесса.

Форма организации детского коллектива – группа. Состав группы постоянный. При организации занятий в объединении применяются индивидуальные и групповые формы занятий. Преимущество отдается индивидуальной проектной деятельности.

Формы проведения занятий:

- индивидуальные, групповые
- практические занятия, проектная деятельность

1.2. Цель и задачи программы

Цель: формирование у обучающихся базовой культуры в сфере современных информационных технологий средствами цифровых и изобразительных ресурсов и возможностей.

Задачи программы:

Предметные:

- сформировать умения и навыки работы в графических редакторах;
- сформировать знания о назначениях и функциях графических программ;
- обучить художественным навыкам работы с изображением на компьютере;
- познакомить с основами композиции и формообразования.

Метапредметные:

- развивать образное мышление, пространственное воображение;
- развивать навыки поиска информации с использованием литературы и средств массовой информации;
- развивать умение работать в коллективе, слушать и слышать друг друга, оказывать взаимопомощь;
- развивать умение планировать работу, делать самостоятельный выбор технологии, инструментов и форм для достижения поставленной задачи, цели.

Личностные:

- воспитать у обучающихся терпение, настойчивость, собранность, аккуратность, дисциплинированность, самостоятельность, уверенность в себе, ответственность, привычку и потребность к труду для достижения результата;

- формировать целеустремленность и удовлетворить потребность в самоопределении;
- формировать интерес к технической и творческой деятельности;
- развивать навыки использования различных средств познания, накопления знаний о мире в деятельности в информационной, цифровой среде;
- ориентировать на самовыражение в техническом и художественном творчестве.

1.3 Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля результатов обучения
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в программу. Инструктаж по технике безопасности	1	1	0	Беседа по вопросам
2.	Введение в программу Corel Draw	2	1	1	Беседа по вопросам
3.	Инструменты программы Corel Draw	5	1	4	Практическая работа
4.	Цвет в программе Corel Draw	7	1	6	Практическая работа
5.	Редактирование изображений	5	1	4	Практическая работа
6.	Итоговая творческая работа	14	0	14	Творческая работа
	Итого часов:	34	5	29	

ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ КОМПОНЕНТ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Тема	Направление	Личностный результат
Введение в программу. Основы техники безопасности	Трудовое	Уважает труд, результаты своего труда, труда других людей
Введение в программу Corel Draw	Трудовое	Уважает труд, результаты своего труда, труда других людей

Инструменты программы CorelDraw	Ценности научного познания	Развивает навыки использования различных средств познания, накопления знаний о мире (языковая, читательская культура, деятельность в информационной, цифровой среде)
Цвет в программе Corel Draw	Эстетическое	Ориентирован на самовыражение в разных видах искусства, в художественном творчестве
Редактирование изображений	Ценности научного познания	Развивает навыки использования различных средств познания, накопления знаний о мире (языковая, читательская культура, деятельность в информационной, цифровой среде)
Итоговая творческая работа	Эстетическое	Ориентирован на самовыражение в разных видах искусства, в художественном творчестве

Содержание учебного плана

1. Введение в программу. Инструктаж по технике безопасности (1 ч).

Теория. Структура одногодичной дисциплины «Компьютерный дизайн»: цели и задачи теоретических и практических занятий. Проведение инструктажей технике безопасности и пожарной безопасности. Знакомство обучающихся друг с другом и педагогом в игровой форме (1 ч).

В диалоге проявляет заинтересованность в дисциплине «Компьютерный дизайн», задает вопросы по теме занятия.

2. Введение в программу Corel Draw (2 ч).

Теория. Знакомство с особенностями вкладки «Меню», «Рабочий лист», «Панель инструментов», «Панель свойств», «Палитра цветов», «Строка состояния» (1 ч).

Практика. Создание рабочего листа, поиск панели инструментов, панели свойств, создание палитры цветов (1 ч).

В практической деятельности самостоятельно создает рабочий лист, находит панели инструментов и панели свойств, создает палитры цветов, выражает готовность к участию в решении практических трудовых дел и задач.

3. Инструменты программы Corel Draw (5 ч).

Теория. Знакомство с инструментами: художественное оформление, прямоугольник, эллипс, звезда, текст, многоугольник, искажение, перспектива, перетекание, прозрачность (1 ч).

Практика. Использование перечисленных инструментов при создании практической работы (4 ч).

В практической деятельности самостоятельно использует цифровые инструменты и использует их в работе, демонстрирует понимание их назначения для создания творческой работы, выражает готовность к участию в решении практических трудовых дел и задач.

4. Цвет в программе Corel Draw (7 ч).

Теория. Знакомство с инструментом «Заливка» и ее видами: однородная, фонтанная, узорчатая, текстурная (1 ч).

Практика. Использование видов заливки при создании практической работы (6 ч).

Самостоятельно работает с цветовой палитрой, используемой в CorelDRAW.

5 . Редактирование изображений (5 ч).

Теория. Знакомство с операциями - перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование (1 ч).

Практика. Применение перечисленных видов операций при редактировании изображения (4 ч).

В практической деятельности демонстрирует навыки редактирования изображений в графическом редакторе CorelDraw, деятельность в цифровой среде.

6. Итоговая творческая работа (14 ч).

Практика. Создание тематической творческой работы (14 ч).

Самостоятельно подготавливает тематическую творческую работу к презентации, дает оценку собственной работе и творческим работам других обучающихся, осознанно вносит предложения.

1.4 Планируемые результаты

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный дизайн» направлена на достижение учащимися предметных, метапредметных и личностных результатов.

Предметные:

- приобретут умения и навыки работы с инструментами в растровом редакторе Adobe Photoshop и векторном редакторе CorelDraw, основные элементы интерфейса программы; Inckep, CoralPhotoPaint, CorelTras;
- будут знать о назначении и возможностях графических программ;
- научатся создавать собственные изображения, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средства обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- применяют на практике знание основ композиции и формообразования.

Метапредметные:

- получают развитие способности создавать и использовать образы, представлять объекты в уме, их расположение в пространстве;

- обучающиеся приобретут навыки поиска, анализа и использования информации из различных источников в своей работе;
- будут уметь работать в коллективе, слушать и слышать друг друга, оказывать взаимопомощь;
- будут уметь ставить перед собой цели, планировать работу, делать самостоятельный выбор технологии, инструментов и форм для выполнения заданий с использованием графических и векторных редакторов.

Личностные:

- обучающиеся проявляют терпение, настойчивость, собранность, аккуратность, дисциплинированность, ответственность, самостоятельность, уверенность в себе, привычку и потребность к труду для достижения результата;
- приобретут способности достижения поставленных задач, преодоления трудностей и испытывать чувство удовлетворения от результатов своей деятельности, соответствующей их интересам и способностям;
- будут демонстрировать заинтересованность при выполнении творческой работы на занятиях технической деятельности;
- приобретут навыки работы в цифровой среде, умение эффективно использовать цифровые инструменты для творческого применения информации;
- повысится уровень творческой активности, умение самостоятельно реализовывать свои творческие замыслы в техническом и художественном творчестве.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

Программа реализуется в соответствии с утвержденным календарным учебным графиком КГАНОУ «КЦО», размещенным на сайте учреждения. Календарный учебный график является частью рабочей программы и составляется для каждой группы отдельно (Приложение №1).

В соответствии с календарным учебным графиком КГАНОУ «КЦО» начало учебного года – 1 сентября.

2.2 Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение:

Учебное помещение соответствует требованиям санитарных норм и правил, установленных СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденных Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года N 28 (срок действия - с 01.01.2021 до 01.01.2027).

Занятия проводятся в помещении, соответствующем требованиям санитарных норм и пожарной безопасности. Кабинет имеет хорошую освещенность. Для занятий необходимы столы с гладкой поверхностью, стулья для правильной осанки (в соответствии с возрастом и ростом детей), шкафы для хранения материалов, тележка для хранения персональных компьютеров.

Компьютерный класс оснащен программными средствами: операционная система Microsoft Windows 64 bit Professional Russian, офисное приложение, включающее программу разработки презентаций, графические редакторы CorelDraw, Corel PHOTO-Paint, Adobe Photoshop, антивирусная программа. В работе используются справочники по компьютерной графике. Возможность выхода в Internet с каждого рабочего места;

Общее оборудование: персональные компьютеры, программное обеспечение «Corel Draw», проектор, интерактивная доска, принтер.

Специальное оборудование:

- для работы имеются компьютеры для всех рабочих мест: **центральный процессор с тактовой частотой** не менее 3,4 ГГц, частота шины 5000

МГц, объем кэш-памяти второго уровня не менее 4 Гб, тип оперативной памяти DDR-III DIMM, тактовая частота 1066/1333 МГц; **жесткий диск** объемом не менее 500 Гб, интерфейс SATA II, **оптический привод системного блока 1 (DVD±RW)**, **видеоадаптер системного блока** с объемом видеопамати не менее 1024 Мб, VGA, шина не менее 256 bit, **звуковой адаптер** Intel High Definition Audio; максимальный объем оперативной памяти не менее 8 Гб, возможность подключения к локальной сети, источник бесперебойного питания, комплект сетевого оборудования.

- возможность выхода в Internet с каждого рабочего места.
- наличие компьютерного оборудования:
 - цветной принтер
 - интерактивная доска
 - проектор
 - сканер
 - акустические системы (колонки, сабвуфер), наушники

Информационное обеспечение:

www.instructing.ru - Мультимедийный учебник по созданию презентации в Power Point

<http://corel.demiart.ru/book/MENU.htm> Самоучитель Corel Draw 10

<http://gifr.ru/blogs/2012/12/16/kompyuternyj-dizajn-prekrasnyj-i-zagadochnyj-mir/> - Компьютерный дизайн — прекрасный и загадочный мир

<http://www.scienceforum.ru/2015/857/14572> - Понятие дизайна. Краткий обзор направлений в искусстве, применительно к компьютерному дизайну.

<http://ppt-online.org/31206>- Компьютерный дизайн

<http://subscribe.ru/group/vse-o-dizajne/10578407/> - Что такое компьютерный дизайн.

<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/> - Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.

<http://dz.informatikapp.ru/> <http://natalydesign.ru/> - сайт для дизайнеров

Кадровое обеспечение:

Педагог дополнительного образования, имеющий необходимое образование и уровень профессиональных компетенций без предъявления требований к стажу педагогической работы.

2. Формы аттестации (контроля)

Одним из важных структурных элементов каждого занятия и всего процесса обучения является проверка знаний и умений учащихся. Контроль результатов обучения является средством корректировки и регулирования всего процесса обучения и содержания программы. Во время каждого занятия учащиеся выполняют практическую работу по теме. Педагог наблюдает за детьми в процессе работы, анализирует и делает вывод об усвоении темы занятия. Диагностика позволяет не просто определить уровень процесса обучения, но и применить новые методы и приёмы для улучшения процесса обучения. На основании этого педагог дифференцированно вносит корректировку в дальнейшие занятия, чтобы закрепить пройденный материал и выровнять средний уровень усвоения материала по группе.

Контроль в управлении процессом обучения осуществляется в виде предварительного (входного), текущего, итогового контроля.

Входной контроль проводится в форме теста на первых занятиях с целью выявления уровня начальных знаний. На основе полученных данных выявляется готовность к усвоению программного материала.

Текущий контроль за усвоением знаний, умений и навыков проводится в течение всего года на каждом занятии и представляет собой основную форму контроля. Используются такие методы, как наблюдение, опрос, беседы по вопросам, контрольные испытания, практические работы. По окончании раздела проводится тестирование, либо выполнение практического задания, зачёт.

Итоговый контроль проводится в конце учебного года, учащиеся выполняют творческий проект (индивидуальная тематика по интересам), представление которого и его защита происходит на итоговых занятиях.

Основными формами фиксации образовательных результатов являются

- выполнение практических и творческих работ;
- участие в конкурсах и выставках различного уровня;
- защита проектов;
- отзывы обучающихся (удовлетворенность участием в программе).

Деятельность оценивается по:

- **итогам участия ребят в конкурсах и фестивалях различного уровня;**
- **высокому качеству выполненных работ;**
- **результатам контроля усвоения материала программы.**

Уровни освоения программы:

- *высокий уровень* - обучающийся овладел на 80–100% знаниями, умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием; в основном самостоятельно осуществляет деятельность, связанную с овладением учебными умениями; выполняет практические задания с элементами творчества; принимает активное участие в большинстве предлагаемых мероприятий, конкурсах и соревнованиях и занимает призовые места;
- *допустимый или средний уровень* - объём усвоенных знаний, умений и навыков составляет 50–80%; осуществляет деятельность, связанную с овладением учебными умениями при наличии инструктажа и контроля педагога, по образцу; сочетает специальную терминологию с бытовой; принимает активное участие в предлагаемых мероприятиях, конкурсах и соревнованиях;
- *низкий уровень* - обучающийся овладел менее чем 50% знаний, умений и навыков, как правило, избегает употреблять специальные термины, испытывает серьёзные затруднения при самостоятельной работе, выполняет задания при поддержке педагога.

Оценочный материал/КИМ

	Планируемые результаты	Критерии оценивания	Виды контроля/ промежуточной аттестации	Диагностический инструментальный (формы, методы, диагностики)
Личностные результаты	приобретут способности достижения поставленных задач, преодоления трудностей и испытывать чувство удовлетворения от результатов своей деятельности, соответствующей их интересам и способностям	участвуют в конкурсах, проектах, открытых занятиях, заинтересованно выполняют индивидуальную и коллективную творческую работу, стремясь к качественному результату, ценят результаты своей работы и других участников группы, стремятся к самосовершенствованию, мотивированы к достижению высоких результатов, демонстрирует уверенность в себе при выполнении поставленной задачи	текущий	анализ продуктов деятельности
	обучающиеся проявляют терпение, настойчивость, собранность, аккуратность, дисциплинированность, ответственность, самостоятельность, уверенность в себе, привычку и потребность к труду для достижения результата	выполняет работу самостоятельно, последовательно, в соответствии с планом, завершает работу, умеют регулировать свою деятельность и поведение для преодоления препятствий, демонстрируют выдержку, ответственность за свое поведение	текущий	наблюдение
	будут демонстрировать заинтересованность при выполнении творческой работы на занятиях технической деятельности	регулярная посещаемость занятий, участие в конкурсах, проектах, демонстрируют желание работать в растровых и векторных редакторах, задают вопросы по теме занятия	текущий	журнал посещения, дипломы, грамоты, опрос
	приобретут навыки работы в цифровой среде, умение эффективно использовать цифровые инструменты для творческого применения информации	демонстрируют умение использовать новые знания цифровой среды при создании творческих работ	текущий	наблюдение
	повысится уровень	самостоятельно	текущий	наблюдение

	творческой активности, умение самостоятельно реализовывать свои творческие замыслы в техническом и художественном творчестве	выполняют творческую работу, соблюдая все необходимые этапы, участвуют в конкурсах и выставках, мотивированы презентовать собственную работу публично, проявляют оригинальность и индивидуальность		
Метапредметные	будут уметь работать в коллективе, слушать и слышать друг друга, оказывать взаимопомощь	выполняют коллективную творческую работу, может принять чужое мнение, поставленную коллективную задачу, демонстрирует уверенность в себе при выполнении работы, самопрезентации	текущий, промежуточный	творческая работа
	получают развитие способности создавать и использовать образы, представлять объекты в уме, их расположение в пространстве	могут легко и детально представлять себе предметы, явления и ситуации, создавать в своем воображении яркие и подробные образы, предлагают новые идеи и нестандартные решения, способны конструировать графические элементы, умеют планировать и организовывать технологический процесс с учетом имеющихся ресурсов и условий	текущий	творческая работа
	обучающиеся приобретут навыки поиска, анализа и использования информации из различных источников в своей работе	умеют формулировать информационный запрос, отбирать необходимую информацию для выполнения задачи, цифровать и использовать оформлять источники	текущий	наблюдение
	будут уметь ставить перед собой цели, планировать работу, делать самостоятельный выбор технологий, инструментов и форм для выполнения заданий с использованием графических и векторных редакторов	ставят цель в соответствии с предложенным заданием, план содержит логическую последовательность действий и необходимых ресурсов, умеют выбирать наиболее подходящие графические и векторные редакторы для конкретного задания, самостоятельно придумывают, планируют и выполняют учебный или технический проект	текущий	наблюдение
Предметные	приобретут умения и	смогут применять на	текущий	творческая

результаты	навыки работы с инструментами в растровом редакторе Adobe Photoshop и векторном редакторе CorelDraw, основные элементы интерфейса программы; Incker, CoralPhotoPaint, CorelTras	практике умения и навыки создания и размещения графических элементов при выполнении задания, компоновать композицию, соответствующих заданным требованиям, проявляет самостоятельность в выполнении различных этапов работы над проектом		работа
	научатся создавать собственные изображения, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средства обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач	применяет различные инструменты графических редакторов для работы с изображением	текущий	творческая работа
	применяют на практике знание основ композиции и формообразования	демонстрирует применение выразительных средств композиции и формообразования в соответствии с поставленными задачами	текущий, промежуточный	творческая работа
	будут знать о назначении и возможностях графических программ	знают характеристики видов графики, используют необходимые инструменты в работе с ними, применяют по назначению	текущий, промежуточный	творческая работа

Результаты целевых ориентиров воспитания

Личностные результаты	Критерии оценки	Форма организации занятий
Ориентирован на самовыражение в разных видах искусства, в художественном творчестве	самостоятельно выполняют творческую работу, соблюдая все необходимые этапы, участвуют в конкурсах и выставках, мотивированы презентовать собственную работу публично, проявляют оригинальность и индивидуальность,	беседа, практическая работа
Развивает навыки	демонстрирует умение	практическая работа

использования различных средств познания, накопления знаний о мире (языковая, читательская культура, деятельность в информационной, цифровой среде)	использовать новые знания цифровой среды при создании творческих работ	
Уважает труд, результаты своего труда, труда других людей	бережно относятся к материалам и инструментам, выполняют работу аккуратно и тщательно, стремясь к качественному результату, ценят результаты своей работы и других участников группы, стремятся к самосовершенствованию, мотивированы к достижению высоких результатов, проявляют благодарность за помощь и поддержку	практическая работа

2.5 Методические материалы

Теоретический материал для занятий педагогом подбирается с учётом возрастных особенностей обучающихся. Занятия можно проводить с полным составом объединения, но по мере приобретения опыта обучающимися можно проводить групповые и индивидуальные занятия.

Занятия по общеобразовательной общеразвивающей программе комбинированные: состоят из теоретической и практической частей.

Методы обучения:

- словесный (устное изложение, рассказ, объяснение);
- наглядный (показ видеоматериалов, иллюстраций, демонстрация);
- практический (упражнения, ролевые, творческие игры, творческие конкурсы);
- рефлексивный — обучающиеся осуществляют анализ, критику и корректировку деятельности;

- объяснительно-иллюстративный – обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию,
- репродуктивный – дети воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности,
- поисковый - изложение учебного материала преподносится как проблема, требующая от обучаемых самостоятельного разрешения или «открытия», которое нужно сделать им самим,
- исследовательский - самостоятельная творческая работа обучающихся, организация деятельности учащихся путем самостоятельного решения практических задач, требующих творческого решения.

Методы воспитания:

- упражнение
- стимулирование
- мотивация

На занятиях педагог дополнительного образования использует *современные образовательные технологии:*

- технология дифференцированного обучения - обучение, учитывающее индивидуальные особенности, возможности и способности детей;
- технология сотрудничества - коллективный способ обучения в парах или группах, который развивает навыки мыслительной деятельности, включает работу памяти, повышает ответственность за результативность коллективной работы, позволяет актуализировать полученный опыт и знания, работая в индивидуальном темпе;
- информационно-коммуникационные технологии;
- технология использования в обучении игровых методов: ролевых, деловых, и других видов обучающих игр;
- здоровьесберегающие технологии – программа ориентирована на большой объем практических работ с использованием компьютера (до 65% учебного времени), содержание занятий включает здоровьесберегающие технологии (проветривание помещения, перемены, перерывы, упражнения для глаз и физические упражнения для профилактики общего утомления);

- проектные методы обучения.

Формы учебных занятий:

Работа с компьютером предполагает следующие формы работы:

1. *Демонстрационная* - работу на ПК выполняет педагог, а обучающиеся воспроизводят действия на рабочих местах.

2. *Фронтальная* - синхронная работа детей по освоению или закреплению материала под руководством педагога.

3. *Самостоятельная* - выполнение самостоятельной работы на компьютере в пределах части занятия, одного или нескольких занятий с сопутствующей помощью со стороны педагога.

Формы занятий: традиционное занятие, комбинированное занятие, игра, конкурсы, выставки.

По форме взаимодействия:

- индивидуальные (индивидуальное выполнение заданий, решение проблем и другие), групповые (организация работы в малых группах), всем составом (одновременная работа со всеми обучающимися).

По особенностям коммуникативного взаимодействия:

- практические занятия, проектная деятельность, выставки, конкурсы, творческие работы.

По дидактической цели:

вводное занятие, занятие по углублению знаний, занятие по обобщению знаний, традиционные, комбинированные.

Методическое обеспечение:

- плакат «Правила работы за персональным компьютером»
- фото и видео материалы
- справочная литература, литература по дизайну, журналы с образцами полиграфии, позволяющие обучающимся получать интересующую информацию о практическом применении знаний по компьютерному дизайну.

- стенд с информацией по темам: «Правила техники безопасности»,
- стенд «Допустимое время работы детей за компьютером», «Комплекс гимнастических упражнений для глаз, рук, опорно-двигательного аппарата»
- стенд «Архитектура компьютера»

Дидактический материал:

презентации, фотоматериалы, мультимедиа объекты по темам программы.

Алгоритм учебного занятия

- организационный этап
- постановка цели и задачи
- актуализация знаний
- практическая работа
- рефлексия

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

Литература для детей

1. Кэттиш, Смирнов, Че: Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации. /Переводчик: Семенова Д. – Издательство: Питер, 2021 г. – 272 с.
2. Юлия Пиштар, Евгений Рудаков, Александр Труфанов. Дизайн персонажей-животных. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации. /Переводчик: Пошивай Вера Владимировна. – Издательство: Питер, 2022 г. - 272 с.
3. Рудченко, Семенов: Информатика. 4 класс. Тетрадь проектов. Издательство: Просвещение, 2021 г. – 48 с.
4. Цветкова М. С., Якушина Е. В.: Информационная безопасность. Правила безопасного Интернета. 2-4 классы. Учебник. ФГОС. – Издательство: Просвещение, 2023 г. -112 с.
5. Цветкова, Якушина: Информационная безопасность. Безопасное поведение в сети Интернет. 5–6 классы. Учебное пособие

Литература для педагогов

1. Аббасов Ифтихар Балакиши оглы. Основы графического дизайна в Photoshop 2021. Учебное пособие. Издательство «ДМК-Пресс», 2021 г.,- 228 с.
2. Гурский Ю. Эффективная работа: трюки и эффекты в CorelDraw 11 (+CD)
3. Назаров А.В., Назарова О.В. Компьютерная графика. Практикум. Учебное пособие для вузов. Издательство: Лань, 2024 г., - 72 с.
4. Никулин Е. А.. Компьютерная графика. Оптическая визуализация. Учебное пособие для вузов. – Издательство: Лань, 2023 г., - 200 с.
5. Пушкарева Т. П., Титова С. А. Компьютерный дизайн: учебное пособие. – Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2020, - 190 с.
- 6.ТайцА.М., ТайцАА. Adobe PhotoShop 7. — СПб. БХВ-Петербург. 2002.
- 7.Абхай Шарма: Управление цветом. Работа с цветом от камеры к дисплею – и до печати. – Издательство: ДМК-Пресс, 2022 г, - 370 с.

«Календарно-учебный график»
на 2025-2026 учебный год

№ п/п	месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1.	сентябрь	02	беседа	1	Введение в программу. Основы техники безопасности	текущий
2.	сентябрь	09	практическая работа	1	Введение в программу Corel Draw	текущий
3.	сентябрь	16	практическая работа	1	Введение в программу Corel Draw	текущий
4.	сентябрь	23	практическая работа	1	Инструменты программы Corel Draw	текущий
5.	октябрь	07	практическая работа	1	Инструменты программы Corel Draw	текущий
6.	октябрь	14	практическая работа	1	Инструменты программы Corel Draw	текущий
7.	октябрь	21	практическая работа	1	Инструменты программы Corel Draw	текущий
8.	октябрь	28	практическая работа	1	Инструменты программы Corel Draw	текущий
9.	ноябрь	11	практическая работа	1	Цвет в программе Corel Draw	текущий
10.	ноябрь	18	практическая работа	1	Цвет в программе Corel Draw	текущий
11.	ноябрь	25	практическая работа	1	Цвет в программе Corel Draw	текущий
12.	декабрь	02	практическая работа	1	Цвет в программе Corel Draw	текущий
13.	декабрь	09	практическая работа	1	Цвет в программе Corel Draw	текущий
14.	декабрь	16	практическая работа	1	Цвет в программе Corel Draw	текущий
15.	декабрь	23	практическая работа	1	Цвет в программе Corel Draw	текущий
16.	январь	13	практическая работа	1	Редактирование изображений	текущий
17.	январь	20	практическая работа	1	Редактирование изображений	текущий
18.	январь	27	практическая работа	1	Редактирование изображений	текущий
19.	февраль	03	практическая работа	1	Редактирование изображений	текущий
20.	февраль	10	практическая работа	1	Редактирование изображений	текущий
21.	февраль	17	творческая работа	1	Итоговая творческая работа	текущий
22.	март	03	творческая работа	1	Итоговая творческая работа	текущий
23.	март	10	творческая работа	1	Итоговая творческая работа	текущий
24.	март	17	творческая работа	1	Итоговая творческая работа	текущий
25.	март	24	творческая работа	1	Итоговая творческая работа	текущий

26.	апрель	07	творческая работа	1	Итоговая творческая работа	текущий
27.	апрель	14	творческая работа	1	Итоговая творческая работа	текущий
28.	апрель	21	творческая работа	1	Итоговая творческая работа	текущий
29.	апрель	28	творческая работа	1	Итоговая творческая работа	текущий
30.	май	05	творческая работа	1	Итоговая творческая работа	текущий
31.	май	12	творческая работа	1	Итоговая творческая работа	текущий
32.	май	19	творческая работа	1	Итоговая творческая работа	текущий
33.	май	26	творческая работа	1	Итоговая творческая работа	промежуточный

2.4 Оценочные материалы

Для определения результативности усвоения программы осуществляется текущий контроль ее освоения, а в конце итоговый анализ усвоения программы.

Оценочные материалы для проведения контроля:

1. Диагностическая карта усвоения программы:

№	Название раздела, темы	Оценка по итогу проведения текущего контроля	Методы контроля результатов обучения
1	Введение в программу Corel Draw		Наблюдение, опрос, беседы по вопросам
2	Инструменты программы Corel Draw		Наблюдение, опрос, практическая работа
3	Цвет в программе Corel Draw		Наблюдение, опрос, практическая работа
4	Редактирование изображений		Наблюдение, опрос, практическая работа
5	Итоговая творческая работа		Творческая работа

Критерии оценки:

Успешное выполнение заданий (0-10 баллов)

Вовлеченность в деятельность (0-10 баллов)

Рефлексия (0-10 баллов)

Шкала оценивания результатов:

- 21-30 баллов - высокий уровень присваивается детям, которые самостоятельно могут выполнять работы и знают, что от них требуется;

- 13-20 баллов - средний уровень присваивается детям, которые обращаются за помощью, но не постоянно.

- 0-12 баллов - низкий уровень присваивается детям, которые постоянно нуждаются в поддержке и помощи педагога.

2. Промежуточное тестирование.

Промежуточное тестирование

1. Графическим редактором называется программа, предназначенная для:
 - создания графического образа текста;
 - редактирования вида и начертания шрифта;
 - работы с графическим изображением;
 - построения диаграмм.
2. Минимальным объектом, используемым в векторном графическом редакторе, является:
 - точка экрана (пиксел);
 - объект (прямоугольник, круг и т. д.);
 - палитра цветов;
 - знакоместо (символ).
3. К основным операциям, возможным в графическом редакторе, относятся:
 - линия, круг, прямоугольник;
 - карандаш, кисть, ластик;
 - выделение, копирование, вставка;
 - набор цветов.
4. Какой из указанных графических редакторов является векторным?
 - CorelDRAW;
 - Adobe Fotoshop;
 - Paint
5. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?
 - черный;
 - красный;
 - зеленый;
 - синий.
6. Большой размер файла — один из недостатков:
 - растровой графики;
 - векторной графики.
7. Разрешение изображения измеряется в:
 - пикселах;
 - точках на дюйм (dpi);
 - мм, см, дюймах;
 - количестве цветовых оттенков на дюйм (jpeg).
8. Какая заливка называется градиентной?

- сплошная (одним цветом);
- с переходом (от одного цвета к другому);
- заливка с использованием внешней текстуры;
- заливка узором.

9. В модели СМУК в качестве компонентов применяются основные цвета

...

- красный, зеленый, синий, черный
- голубой, пурпурный, желтый, черный
- красный, голубой, желтый, синий
- голубой, пурпурный, желтый, белы

10. Для вывода графической информации в персональном компьютере используется

- мышь
- клавиатура
- экран дисплея
- сканер

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

- фрактальной
- растровой
- векторной
- прямолинейной

12. Какие операции мы можем выполнять над векторными графическими изображениями?

Выберите несколько вариантов ответа:

- Копировать
- Вырезать
- Вставить
- Переместить
- Удалить

13. Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:

- точка экрана (пиксел);
- объект (прямоугольник, круг и т. д.);
- палитра цветов;
- знакоместо (символ).

14. Деформация изображения при изменении размера рисунка — один из недостатков:

- растровой графики;
- векторной графики.

15. Палитрой в графическом редакторе является:

- линия, круг, прямоугольник;
- карандаш, кисть, ластик;
- выделение, копирование, вставка;
- набор цветов.

16. Инструментами в графическом редакторе являются:

- точка экрана (пиксел);
- объект (прямоугольник, круг и т. д.);
- палитра цветов;

17. В модели RGB в качестве компонентов применяются основные цвета:

- голубой, пурпурный, желтый;
- красный, голубой, желтый;
- красный, зеленый, синий;
- пурпурный, желтый, черный.

18. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 255, 0, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?

- черный;
- красный;
- зеленый;
- синий.

19. При увеличении разрешения (количества пикселей на дюйм) и размера рисунка размер файла этого рисунка:

- уменьшается;
- возрастает;
- остается неизменным.

20. Минимальной единицей измерения на экране графического редактора является:

- мм;
- см;
- пиксел;
- дюйм.

21. Какой из графических редакторов является растровым?

- Adobe Illustrator
- Paint
- Corel Draw

22. Если элементов графического изображения много и нам нужно их все переместить, нам на помощь приходит

- Группировка
- Объединение
- Слияние