



Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования
Детско-юношеский центр «Звёздочка» г. Томска

Принята на заседании методического
совета
от «23» августа 2022 г.

Утверждаю

«23» августа 2022 г.

Протокол № 11

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Компьютерная графика «Fox»**
Возраст учащихся: 9-12 лет
Срок реализации 2 года

Автор-составитель:
Варкентин Юлия Андреевна -
педагог дополнительного образования

г. Томск, 2022

Оглавление

1.	Комплекс основных характеристик программы. Пояснительная записка	3
2.	Цели и задачи	6
3.	Содержание программы. Учебный план	7
4.	Ожидаемые результаты освоения программы	15
5.	Комплекс организационно педагогических условий. Условия реализации программы.	16
6.	Список литературы	25
7.	Приложение № 1.Календарно-учебный график	28
8.	Приложение № 2. Календарный план воспитательной работы	44
9.	Приложение № 3. Сводная карта результативности программы	47
10.	Приложение № 4.Мониторинг результатов освоения программы	48
11.	Приложение № 5. Основные термины	56
12.	Приложение № 6.Диагностические материалы	60
13.	Приложение № 7.Работы учащихся	61
14.	Приложение № 8. Ресурсы сети интернет	62
15.	Приложение № 9. План участия в конкурсах (По выбору учащихся)	63
16.	Приложение № 10. Методический кейс	65
17.	Приложение № 11. Фотоархив	66

I. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Направленность общеобразовательной общеразвивающей программы дополнительного образования «Компьютерная графика» - техническая, направлена на развитие исследовательских, конструкторских, художественных способностей учащихся, создание благоприятных условий для логических и коммуникативных универсальных действий, развитие мотивации ребенка к изучению компьютерных программ, воспитание планирования своей деятельности и творческой реализации.

При разработке данной программы были использованы педагогические идеи и концепции Л.С. Выготского, П.Я. Гальперина, Г.С. Альтшуллера, П.Ф. Каптерева.

Актуальность. Современное инновационное образование предусматривает значительное расширение роли информационных технологий, как эффективное средство самообразования и саморазвития в учебном процессе. В образовательных стандартах компьютерная графика представлена одной из основных технологий обработки информации, таким образом, данная сфера деятельности формирует у подрастающего поколения информационно-технологической компетентности естественным образом вплетается в общую культуру современного человека.

Педагогическая целесообразность образовательной программы заключается в следующем:

- формирование информационных и общеучебных навыков способствует повышению общекультурного уровня развития учащихся;
- целостная включенность в образовательный процесс возможна только при высокой мотивации учащихся на образовательный процесс;
- организация жизнедеятельности учащихся предоставляет возможность приобретения социального и коммуникативного опыта в условиях разновозрастного коллектива;
- воспитание здорового человека через формирование грамотного, целенаправленного использования средств компьютерной графики;
- воспитание эмоционально-ценностное отношение к миру, к себе, семье и Родине;

- реализация цели осуществляется через групповую и индивидуальную проектную работу, что позволяет учащимся развивать коммуникативные способности и проявить себя.

Отличительные особенности образовательной программы. В данной программе, компьютер применяется, как инструмент информационного творчества: создание индивидуальных и групповых проектов с помощью текстовых редакторов, редакторов для презентаций и простых программ для создания покадровой анимации. Проектно-исследовательский метод позволяет развивать самостоятельное мышление и деятельность, самоорганизацию, даёт возможность формировать групповое взаимодействие, нацеливает на успех

Уровневая дифференциация содержания: разноуровневая (1 год обучения – стартовый уровень, 2 год обучения – базовый уровень).

Новизна программы выражается в следующем:

- достижение каждым обучающимся необходимых образовательных результатов за счет персонализации образовательного процесса на основе использования растущего потенциала цифровых технологий, общедоступного широкополосного доступа к интернету;
- сведение к минимуму использования традиционного приёма «Повторяй за мной» на современные методы и формы обучения: проблемно-эвристический, проектный, кейс-метод, направленные на развитие навыков и мотивации учащегося к овладению нового знания.

Возраст учащихся: 8 -14 лет, набор свободный.

Краткие возрастные особенности

Возраст 8 – 11,5 лет

- Смена ведущего вида деятельности с игровой на учебную.
- Освоение новых видов деятельности, при предъявлении ребенку новых социальных требований, возникновении новых ожиданий социума. («Ты уже школьник, ты должен..., можешь, имеешь право...»).
- Несформированность эмоционально-волевой сферы. Затруднена произвольная регуляция собственного поведения.

- Незрелость личностных структур (совесть, приличия, эстетические представления).
- Тревожность, страх оценки.
- Ориентация на общения со значимым взрослым (педагогом).
- Формирование навыков учебной рефлексии.
- Развитие когнитивных функций.
- Различия в развитии мальчиков и девочек (преобладание логической сферы у мальчиков, эмоционально-чувственной у девочек).
- Ориентация в поведении на оправдание ожидания и одобрения значимых взрослым.

Возраст 12 – 14 лет

- Ведущая потребность - общение со сверстниками.
- Развитие Я – концепции.
- Склонность к риску, острым ощущениям.
- Быстрая утомляемость и низкая работоспособность, резкие перепады настроения в связи с бурным психофизиологическим развитием.
- Появление интереса к противоположному полу.
- Замедляется реакция. Подросток не сразу отвечает на вопросы, не сразу начинает выполнять задания.
- Слабо сформированная эмоционально-волевая сфера.
- Ориентация в поведении на поддержание и одобрение со стороны сверстников.
- Повышенная обидчивость на замечания, особенно в отношении внешности.
- Необходимость ощущения социальной востребованности (формирование чувства взрослости).

Срок реализации: 2 года

Объём: 144 часа

Формы обучения: очная, очно-заочная

Формы организации образовательного процесса: групповая.

Количество учащихся в группе: 5 - 15 человек (по количеству компьютеров)

Режим занятий:

Год (группа)	Продолжительность занятия	Периодичность в неделю	Часов в неделю
1 год	2 ч.	1 раз	2
2 год	2 ч.	1 раз	2

Виды занятий:

учебное занятие, конференция, игра, мастер-класс, наблюдение, практическое занятие, презентация, творческий отчет, тренировочное занятие, тренинг, защита проектов, тест, викторина, квест, лабораторная работа, тематическое занятие, урок-исследование.

Образовательные форматы:

Образовательный формат:

Коворкинг (от англ. co-working, «совместная работа»; "educational coworking" в дословном переводе образовательная совместная работа в пространстве, которое имеет все необходимые условия и современное оборудование, предназначенное для продуктивной работы).

Вебинар – off-line (запись занятия на видео, а также его фрагментов с демонстрацией предмета обучения; обучающиеся могут просматривать материал в удобное для них время).

Интернет-серфинг (поиск информации по интернету на заданную тему; он заключается в использовании возможностей internet. Педагог формирует задание для школьников на поиск информации в сети; обучающиеся самостоятельно осуществляют поиск информации, параллельно получая информацию о предмете обучения).

1.2. Цель и задачи программы

Цель: Творческое саморазвитие и самореализация учащихся в процессе овладения компьютерной графикой.

Задачи

Предметные:

- обучить основным понятиям предмета «Компьютерная графика»;
- познакомить с основами создания графических изображений, презентаций, документов, анимации и видеомонтажа;
- обучить методам поиска и выделения необходимой информации;
- познакомить с основами проектной деятельности;

Метапредметные:

- обучить основам безопасности работы за компьютером;
- развивать коммуникативные универсальные действия;
- развивать навыки фантазирования

Личностные:

- формировать творческий подход к поставленной задаче;
- повысить общекультурного уровень учащихся;
- формировать эмоционально-ценностное отношение к миру, к себе, семье и Родине;
- воспитывать у учащихся стремление к овладению техникой исследования;
- воспитывать трудолюбие, инициативность и настойчивости в преодолении трудностей.

1.3. Содержание программы

Учебный план 1 года обучения

№	Модуль	Количество часов			Формы контроля, аттестации
		теория	практика	всего	
1.	Основы пользования компьютером	4	12	16	Опрос, наблюдение, квест

2.	Microsoft office	4	20	24	творческое задание, опрос, квест
3.	Компьютерная графика и анимация	8	24	32	Опрос, наблюдение, творческое задание, выставка, защита проектов
	Итого часов	72			

Содержание программы

1 год обучения

1. Основы пользования компьютером

Теория. Вводная беседа «Информационная безопасность». Инструктаж по ПДД, пожарной безопасности, правилам поведения в ДЮЦ, правилам работы в компьютерном классе. Знакомство с интерфейсом операционной системы «Windows», поиск в системе, основы работы в стандартных приложениях («Ножницы», «Калькулятор», «Календарь», «Блокнот», «Paint»). Поиск похожих приложений в своём телефоне. Интерфейс любой программы. Беседа о безопасной работе в интернете «Горячие клавиши». Круглый стол: «Поисковая система». Беседа «Требования к источникам информации, родительский контроль». Теория решения изобретательских задач. Беседы о семейных ценностях, исторических событиях по теме исследований.

Понятия: «Операционная система», «Информационная безопасность», «Интернет», «Информация», «Антивирус», «Сетевой этикет», «Браузер», «Горячие клавиши», «Алгоритм». Теория решения изобретательских задач.

Практика. Тренинг на знакомство «Интервью», «Инопланетянин», «Резюме». Викторина «Терроризм - угроза обществу». Задания: заполни таблицу

«Стандартные приложения», пробная работа в стандартных приложениях. Игры на закрепление знакомства («Кто есть кто», «Правда или ложь», «Паровозик»). Игры на сплочение («Волшебный клубок», «Постройся по...», «Стрелочник», «Принцесса, самурай, дракон», «Выкинь точное число»). основы работы (инструменты, сохранение). Создание папки, работа с файлами. Основные детали компьютера. сохранение картинок из браузера в папку. Игра «Угадай деталь компьютера». Игры на сплочение («Передай другому», «Фантастическая машинка», «Крокодил»). Участие в олимпиаде ТРИЗ. ТРИЗ при создании проектов. Игры на последствие («Шпаргалка-вспоминка», «Откроем сердце другу», «Групповая картина»)

Контроль по теме: Квест (занятие-игра в командах) «Привет, октябрь!». Квест «Новогоднее приключение». Опрос на платформе «Quizizz».

Microsoft office

Теория. Интерфейс "Microsoft office PowerPoint ": логика программы, поиск в программе, основные инструменты, назначение программы. Беседа о функциях презентации, формах презентации. Дизайн документа: цвет фона, форматирование шрифта, вставка фигур, таблиц, объектов, звука. Работа с картинками в "PowerPoint": вставка и форматирование. Основы анимации в программах «PowerPoint». Беседа «Сказки народов России», подготовка исследовательской работы. Проблемная задача: «Создание анимации по описанию, по образцу» (Анимация разного движения машины по готовому полю: проблема движения, проблема поворота фигуры), виды эффектов. Беседа об основах компьютерного дизайна: композиция, цвет, тема (фон слайда и тип текста). Программы для подбора сочетаний. Форматирование презентации в картинку или видео. Правила поведения при защите презентации. Создание анимированных открыток к Новому году.

Понятия: «Презентация», «Объект», «Формат», «Анимация», «Эффект», «Дизайн», «Слайд», «Проект», «Актуальность», «Гипотеза», «Формат».

Практика. Создание анимированной презентации «Сказки народов России». «Новогодняя открытка» (создание анимационной и бумажной открытки

для родителей или друзей), фотоколлаж, анимации по карточкам, образцу, Создание презентации «Сочетания цветов». «Фамилии похожи на людей». Создание групповой презентации «Говорю о войне...» с использованием информации о родственниках-участниках Великой Отечественной войны. Оформление исследовательских работ.

Контроль: Выставка «Новогодняя открытка». Квест «Новогоднее приключение». Защита проектов «Мир вокруг нас». Опрос на платформе «Quizizz».

3. Компьютерная графика и анимация

Теория. Создание идеи ролика к виртуальной выставки «Давайте познакомимся», знакомство с алгоритмом работы при создании ролика. Интерфейс «Paint». основы работы (инструменты, сохранение). Создание папки, работа с файлами. Основные детали компьютера. Коллаж, сохранение картинок из браузера в папку. Беседа о симметрии в природе, в жизни, в науках. Создание рисунка «Интерфейс любой программы». Коллаж. Сравнение интерфейса «Paint» с интерфейсом «Paint.Net». Новые окна: слои, журнал. Создание рисунка без слоёв и со слоями. Анализ количества слоёв в изображении. Рисование с помощью встроенных эффектов. Определение ассоциаций к каждому эффекту. Алгоритмы фантазирования. Композиция рисунка. Точка обзора. Идея работы «Новогодняя сказка». Создание объема. Наложение тени с помощью размытия, копирования исходного слоя, эффектов. Беседа об истории для Защитника Отечества. Беседа о мире, проблеме, которые нас окружают. Понятие проекта, формы, методы и средства проекта. Выбор темы, идеи и формы проекта на тему «Мир вокруг нас» (Социальные плакаты «Спаси планету», листовки «Энергосбережение», тематический календарь «Отдохни от телефона», настольная игра «Откажись от вредных привычек», интерактивная игра «Нет стрессу!»).

Понятия: «Компьютерная графика», «Растровая графика», «Пиксель».

Практика. Выполнение индивидуальных творческих заданий, средством компьютерной графики к ролику «Давайте познакомимся». Симметрия: создание симметричных рисунков («Бабочка», «Пейзаж, отражение в воде» с использованием отражения рисунка бабочки и фото пейзажа). Интерфейс Paint.

основы работы (инструменты, сохранение). Создание папки, работа с файлами. Основные детали компьютера. Коллаж, сохранение картинок из браузера в папку. Открытка в технике «Коллаж» ко дню учителя. «Кирпичный дом» (конструирование объекта из нескольких). Рисование по слоям: создание рисунка по заданному плану, создание рисунка со слоями, расположенными в разном порядке. Создание рисунков с помощью эффектов («Улитка», «Осьминог», «Пейзаж»). Создание изображения на тему «Новогодняя сказка» (рисунок на листе, его передача на компьютер, обрисовка кривыми и заливка с помощью эффектов). Участие в городском конкурса «Томская мышка». Создание артов к 23 февраля (Используя программу «Paint.Net», наложение тени). Участие в городском конкурсе «день Защитника Отечества». Палитра (создания рисунка, используя только несколько цветов из собственной палитры). Проект «Мир вокруг нас».

Контроль: Защита проекта «Мир вокруг нас». Выставки работ. Квест (занятие-игра в командах) «Привет, октябрь!». Квест «Новогоднее приключение». Опрос на платформе «Quizizz». Квест «Спрайт»

Учебный план 2 года обучения

№	Модуль	Количество часов			Формы контроля, аттестации
		теория	практика	всего	
1.	Основы пользования компьютером	4	10	14	Опрос, наблюдение, викторина
2.	Microsoft office	4	12	16	творческое задание, опрос, защита творческих проектов.

3.	Компьютерная графика и анимация	5	37	42	Опрос, наблюдение, творческое задание, защита творческих проектов, викторина
	Итого часов	72			

Содержание программы

2 год обучения

1. Основы пользования компьютером

Теория. Тематическое занятие «Грамотный пешеход»: Вводная беседа «Информационная безопасность». Инструктаж по ПДД, пожарной безопасности, правилам поведения в ДЮЦ, правилам работы в компьютерном классе. Игры на сплочение («Волшебный клубок», «Постройся по...», «Стрелочник», «Принцесса, самурай, дракон», «Выкинь точное число») Беседа о работе учителя. Повторение работы в редакторе Paint.net. Беседа о вреде коррупции. Анализ слова «Коррупция» выявление ассоциаций, создание идеи работы. Выбор программного обеспечения, создание алгоритма работы. Беседа о Родине, что входит в это понятие. Круглый стол «Моя Родина». Беседа о безопасном скачивании программ и файлов, правильной установке программ. Описание системы компьютера: пользовательский интерфейс, обзор устройства памяти компьютера на уровне представления. Видеоролик «Сетевой этикет».

Понятия: «Операционная система», «Информационная безопасность», «Сетевой этикет», «Браузер», «Память компьютера».

Практика. Тематическое занятие «Грамотный пешеход»: выполнение творческого задания в Paint (нарисуй верный дорожный знак), викторина по ТБ. Участие в викторинах, игра на тему информационной безопасности («Сетевичок», «Кибер-квест-Секьюрити») Создание памятки «Сетевой этикет». Комплекс

общефизической разминки, зарядка для глаз, подвижные игры («попади в корзину», «Крокодил», «Поменяйтесь местами»). Игры напоследок («Оставь свой след»). Обзор творчества русских писателей, беседа о русской культуре.

Контроль по теме: Опрос «Инструктаж по ТБ» на платформе «Quizizz». Викторина «Информационная безопасность»

2. Microsoft office

Теория. Интерфейс "Microsoft office Word": логика программы, поиск в программе, основные инструменты, назначение программы. Беседа о функциях документа, формах представления текста. Дизайн документа: макет страницы, типы текста, работа с картинками в " Microsoft office Word": вставка и форматирование. Работа клавиш при написании текста. Форматирование текста. Обзор литературных произведений, беседа «Моя любимая книга»: выделение основной мысли рассказа. Основные правила написания текста.

Понятия: «Документ», «Разметка страницы».

Практика. Проект «Сам себе редактор»: Создание книги, посвященной творчеству русских писателей (Например, «Рассказы Сладкова», «Репка», сборники собственного литературного творчества). Поиск функций и инструментов в программе. Лабораторная работа «Макет страницы». Создание иллюстраций к своей книге. Квест «Найди письмо» (групповая совместная деятельность с элементами физической активности).

Контроль: Защита проектов «Сам себе редактор».

3. Компьютерная графика и анимация

Теория. Создание сценария ролика к виртуальной выставке «Давайте познакомимся», определение творческих индивидуальных заданий (например, создание изображений, анимации, фото, видео эпизодов). Повторение основ работы в растровых редакторах. Беседа о Томске, его истории, исторических местах. Беседа о сказках народов Сибири. Выбор формы творческой работы (например, Gif-анимация). Анимация в Gimp, основные алгоритмы анимации (добавления, исключения и трансформации). Основы работы в векторных редакторах: заливка, обводка, кривые Безье, форматы данных. Различие векторной

и растровой графики (кейс), плюсы и минусы растровой графики. Перевод из одного вида графики в другой. Основы работы в среде объектно-ориентированного программирования «Скрейч». Основы видеомонтажа. Особенности наложения света. Беседы на тему исследовательских работ (социально-нравственные проблемы, способы освещения этих проблем). Тематическое занятие «Русские изобретатели»: обзор и исследование изобретений, просмотр презентации о биографии изобретателей. Выбор изобретателей, создание стикер-пака.

Понятия: «Программирование», «Векторная графика», «Графический примитив», «Видеомонтаж», «Стикер».

Практика. Создание коллажей в Gimp «Мой летний Томск». Выполнение индивидуальных заданий к выставке «Давайте познакомимся». Участие в концерте ко дню учителя: подготовка работы на выставку «Мой любимый педагог» (обрисовка кривыми фотографии учителя, заливка с использованием эффектов). Создание плаката «Мы против коррупции». Создание коллажа на тему «Моя Родина». Создание творческой работы «Сказки народов России». Создание проекта «Гифка». Рисунки в векторном редакторе (алгоритм разрабатывается совместно): «Мы против коррупции», «Любимый зверь», «Предмет быта», «Красивый текст», «Логотип». Проект «Новогодняя игрушка» (создание объёмной игрушки из бумаги с дизайном, выполненном на компьютере). Создание логотипа товарища по группе – анализ работы дизайнера. Составление сравнительной характеристики «Векторная и растровая графика», работа с кейсам «Виды графики» в группе. Выбор лучшего векторного редактора (урок-исследование). Создание изображений, посвященные праздничным мероприятиям или конкурсам методом кластера, ассоциаций, мозгового штурма (выделении темы, проблемы, выбора художественного образа и творческого воплощения изображения или анимации на социально-значимые темы по выбору обучающегося). Объёмные фигуры: создание при помощи градиента и инструментов преобразования и выделения. Проект «Print-мастер» (создание набора графических изображений, посвященным достижениям учёных в науке и культуре). Создание анимации персонажа средствами программирования.

Контроль: Защита проектов «Print-мастер», викторина «Растровая и Векторная графика».

1.4. Ожидаемые результаты освоения программы

1 год обучения

- Знает термины в предложенном объёме (Приложение № 4)
- Может самостоятельно создать презентацию, графическое изображение в программе «Paint» и «Paint.net». Умеет осуществлять поиск картинок в интернете.
- Знает, что такое проект, принимает участие в групповой проектной деятельности
- Соблюдает правила поведения во время занятия, выполняет требования безопасности за компьютером
- Имеет интерес к интеллектуально-творческой деятельности
- Дружелюбен, доброжелателен
- Знаком с алгоритмами развития навыков фантазирования
- Понимает важность эмоционально-ценностного отношения к миру, к себе, своей семье и Родине

2 год обучения

- Знает термины в предложенном объёме (Приложение № 4)
- Знает понятие «Программирование», умеет работать в объектно-ориентированной среде «Scratch»
- Может создать презентацию, графическое изображение, gif-анимацию в программе «Paint», «Paint.net», «Gimp», «Inkscape», оформить текстовую информацию в программах Microsoft office
- Умеет осуществлять поиск и выделение необходимой информации в интернете
- Может создать проект, связанный со сферой компьютерной графики, самостоятельно
- Соблюдает правила поведения во время занятия, выполняет требования безопасности за компьютером

- Имеет стойкий интерес и мотивацию к интеллектуально-творческой деятельности
- сформирован интерес к профессиям, связанным с компьютерной графикой и дизайном, программированием
- Умеет применять алгоритмы развития навыков фантазирования
- Уважительно относится ко всем членам группы
- Ориентируется на традиционные семейные ценности
-

II. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Нормативно-правовое обеспечение

- Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (ред. от 30.12.2021 г.) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу 01.01.2022 г.).
- Федеральный закон Российской Федерации от 24.07.1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации».
- Федеральный закон Российской Федерации от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон в Российской Федерации «Об образовании по вопросам воспитания обучающихся».
- Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 г. №474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».
- Постановление Правительства Российской Федерации от 17.11.2015 г. № 1239 «Об утверждении Правил выявления детей, проявивших выдающие способности, сопровождения и мониторинга их дальнейшего развития».
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 г. № 1726-р «Концепция развития дополнительного образования детей».
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 12.11.2020 г. № 2945-Р [«Об утверждении плана мероприятий по реализации в 2021-2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»](#).

- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. №678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
- [Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей»](#) (Протокол от 30.11.2016 г. №11 Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам).
- Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07 декабря 2018 г., протокол № 3).
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. №196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями Приказ Министерства Просвещения от 30.09.2020 г. № 533 «О внесении изменений в порядок»).
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ.».
- Распоряжение Министерства просвещения Российской Федерации от 25.12.2019 г. № Р-145 «Целевая модель (методология) наставничества».
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 26.03.2016 г. № ВК-641/09 «Методические рекомендации по реализации адаптированных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с

ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей).

- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 07.05.2020 г. № ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий».

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

- Постановление государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.2020 г. № 16 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19).

- 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».

- «Примерная программа воспитания» (одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол от 02.06.2020 N 2/20).

- Устав МАОУ ДО ДЮЦ «Звездочка» г. Томска.

- Образовательная программа МАОУ ДО ДЮЦ «Звездочка».

- Программа развития МАОУ ДО ДЮЦ «Звездочка» на 2021-2025 г.

- Рабочая программа воспитания МАОУ ДО ДЮЦ «Звездочка».

- Методический конструктор дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы педагогов дополнительного образования. МАОУ ДО ДЮЦ «Звёздочка» г. Томска.

2.2. Методическое обеспечение

Методы обучения

- объяснительно-иллюстративный;
- проектно-исследовательский;
- проблемно-эвристический;
- кейс-метод.

Технологии:

Здоровьесберегающая технология реализуется через систему мероприятий по охране и укреплению здоровья учащихся, учитывает условия образовательной среды и деятельности. В программе это выражается через непосредственное обучение учащихся приёмам здорового образа жизни, формирование навыков и привычек здорового образа жизни, расширение представления о пользе занятий физическими упражнениями и играми, рациональной нагрузкой, активной двигательной деятельностью: проведение зарядки для глаз, общефизической разминки, подвижных игр.

Групповая технология как коллективная деятельность предполагает:

- взаимообогащение учащихся в группе;
- организацию совместных действий, активизирующих познавательные процессы;
- налаживание коммуникативных каналов;
- обратную связь (рефлексию), которая помогает выявить отношение участника к собственному действию и обеспечивает его коррекцию. Начинать работу в парах, в мини-группах следует с установления доверия внутри общей группы, взаимного интереса, расположенности друг к другу. Группа получает определённое задание для решения конкретных задач. Учащиеся учатся понимать и принимать общую цель, слышать друг друга, ощущать, что общий результат зависит от усилий каждого. Для этого необходимо
 - формулировать своё мнение
 - выяснить мнение партнёра
 - принять существование разных точек зрения

- настаивать на своём при помощи аргументов,
- согласовывать мнения, исходя из интересов дела, а не личной приязни.

После выполнения группового задания обязательно обсудить, что мешало, как учащиеся помогали друг другу, что необходимо сделать для улучшения качества. Групповая технология используется при создании групповых проектов, творческих заданий.

Личностно-ориентированная технология

Содержание, методы и приёмы технологии направлены на то, чтобы раскрыть и использовать субъективный опыт каждого ученика, помочь становлению личности путём организации познавательной деятельности. Принципиальным является добровольность каждого учащегося в выборе программы и темпы её освоения. В программе используются следующие характерные особенности технологии:

1. Обеспечение каждому учащемуся чувства психологической защищённости, доверия.
2. Развитие индивидуальности учащегося за счёт динамического проектирования (образовательный процесс перестраивается по мере выявления логики развития конкретной личности).
3. Понимание позиции ребёнка, его точки зрения, не игнорирование его чувств и эмоции, принятие личности.
4. Процесс формирования умений и навыков, воспринимать как средство полноценного развития личности.
5. Тактика общения – сотрудничество, где учащийся - полноправный партнер. Пристраиваться не «сверху», а «наравне». Обеспечить каждому такую дистанцию, которая позволяет сохранять контакт с окружающими и одновременно чувство личной свободы (не рядом, не над, а вместе, в одном пространстве).

Информационно-коммуникативные технологии

Применение новых информационных технологий в образовании имеет два основных аспекта: компьютер как предмет изучения и компьютер как средство обучения. Как используются на занятиях программные и технические средства

(кино, аудио – и видеосредства, компьютеры) для работы с информацией.

Использование интерактивной доски.

Internet используется для

- самообразования и приобретения новой информации;
- быстрого обмена информацией с помощью электронной почты, соцсетей, сайта.

Использование прикладных программ Microsoft Office:

- Microsoft Word – для печатания и редактирования любого текста. Изготовление раздаточного материала (контрольные, самостоятельные работы, тесты и т.д.); творческих работ (проекты, рефераты и т.д.).
- Microsoft PowerPoint – программа презентаций.

Теория поэтапного формирования умственных действий, позволяет обучающемуся после совместного с педагогом анализа нескольких первых объектов, после последовательных тренировочных занятий «самостоятельно исследовать любой новый объект того же рода, устанавливать его строение и его характерные признаки, по ним самостоятельно воспроизводить его и в действии усваивать и знание объекта, и действия с ним» (П.Я. Гальперин) В основе деятельности лежит «мотив-цель», то есть осознаваемый мотив. Только тогда деятельность становится личностно-значимой, целенаправленной и успешной (А.Н. Леонтьев) Изучение программ по информационным технологиям (Макаровой Н. В., Шафрина Ю., Миловской О., Тучкевич, Соловьевой Л. Ф.), анализ опыта других педагогов, собственный многолетний педагогический опыт стали основой для создания данной образовательной программы. «Зона ближайшего развития имеет более непосредственное значение для динамики интеллектуального развития и успешности обучения, чем актуальный уровень развития»

Проектная технология

Во время погружения в проект участники выбирают и формулируют тему, цели, задачи и проблемы, которые будут разрешены в ходе проектной деятельности; выдвигают гипотезу, требующую доказательства или опровержения. При этом учитываются интересы, способности школьников, их возрастные психолого-

физиологические особенности. Работа над проектом помогает раскрыть творческую познавательную индивидуальность ученика, по - новому организовать процесс обучения, создаёт возможности для формирования универсальных учебных действий на всех этапах деятельности, реализуя главную задачу современного образования — «умение учиться».

ТРИЗ-технология

Теория решения изобретательских задач - это системно-функциональное и системно-диалектическое представление об объектах рассмотрения. Данная технология развивать умения формулировать функции объектов, подбирать возможные инструменты по заданной функции, подбирать возможные изделия по заданной функции, строить системную вертикаль, выделять подсистемы, распределять объекты по системной горизонтали, выделять функциональные недостатки, устраняемые в процессе развития систем, решать задачи, используя алгоритмические методы (опирающиеся на психосемантический подход), последовательно и логически обоснованно переходя от одного шага алгоритма к другому.

На занятиях используются методы технологии («Кластер», «Интеллект-карта», «Мозговой штурм», «Синектика», «Метод Робинзона», «Синквейн»).

Кейс-метод

Метод представляет собой разновидность исследовательской аналитической технологии, т.е. включает в себя операции исследовательского процесса, аналитические процедуры.

Метод выступает как технология коллективного обучения, важнейшими составляющими которой выступают работа в группе (или подгруппах) и взаимный обмен информацией, включая процедуры индивидуального, группового и коллективного развития, формирования многообразных личностных качеств обучаемых.

Метод выступает как специфическая разновидность проектной технологии. В рамках кейс-метода идёт формирование проблемы и путей её решения на основании «кейса» (информации, которые учащиеся находят в интернете),

выступающего одновременно в виде технического задания и источника информации для осознания вариантов эффективных действий.

Алгоритм проведения занятия

Этапы:

- **Организационный:** Организация начала занятия, создание психологического настроя на учебную деятельность и активизация внимания. Мотивация к изучению темы.
- **Подготовительный:** Подведение к теме, цели учебного занятия.
- **Основной:** Усвоение новых знаний и способов действий, закрепление и их применение, обобщение и систематизация.
- **Контрольный:** Выявление качества и уровня овладения знаниями, самоконтроль и коррекция знаний и способов действий через контрольные упражнения
- **Итоговый:** Анализ и оценка успешности достижения цели, определение перспективы последующей работы
- **Рефлексивный:** Самооценка учащимися своей работоспособности, психологического состояния, причин некачественной работы, результативности работы, содержания и полезности учебной работы.

Методическое оснащение

Методический материал:

- Календарный учебный график (Приложение № 1).
- Календарный план воспитательной работы (Приложение № 2).
- методический кейс
- <https://sites.google.com/view/okg-fox-metodiceskiportfel/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F-%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%86%D0%B0>

дидактический материал

<https://disk.yandex.ru/d/DmEqM-v9izvWxg>

<https://inkscape.paint-net.ru/?id=3>

<https://www.gimpart.org/vse-uroki-gimp>

<https://paint-net.ru/?id=6>

<https://www.tinkercad.com/dashboard>

<https://colorscheme.ru>

<https://scratch.mit.edu>

<https://krita.org>

2.3. Формы аттестации /контроля и оценочные материалы:

Виды контроля

- текущий контроль/ промежуточный контроль (контроль усвоения тем программы)

Формы контроля

- опрос
- творческое задание
- викторина
- наблюдение
- защита проектов
- квест

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов

- Журнал посещаемости;
- Личный сайт педагога <https://sites.google.com/view/okg-fox>
- Сводная карта результативности прохождения программы (Приложение №3)
- Мониторинг результатов освоения программы (Приложение № 4)
 - Работы учащихся
- План участия в конкурсах (Приложение № 8)

2.4.Оценочные материалы

Диагностические материалы (Приложение № 5)

Тесты (Приложение № 5)

Работы учащихся (Приложение № 6)

2.5. Материально-техническое обеспечение

- Компьютерный класс
- Учебное оборудование: компьютерные столы и регулируемые стулья для учащихся и педагога, шкафы и стеллажи для хранения дидактических пособий и учебных материалов.
- Технические средства обучения: компьютеры, принтер, ноутбук, мультимедиа-проекторы, интерактивная доска, Web-камера, принтер.
- Канцелярские принадлежности: тетрадь, ручка, карандаш, фломастеры, ножницы, клей, наборы цветной и белой бумаги в принтер.

Кадровое обеспечение:

- педагог дополнительного образования
- системный администратор: обеспечение работы операционной системы, устранение неполадок, установка и подбор программного обеспечения.

2.7. Организационное обеспечение

- Родители (обеспечение работы в дистанционной форме, участие в конкурсах сверх программы, привлечение к традиционным мероприятиям ДЮЦ)
- Образовательные учреждения

3.1. Список литературы

Список используемой литературы:

по общей педагогике

1. Аверин, В.Н. Компьютерная графика: Учебник / В.Н. Аверин. - М.: Academia, 2016. - 304 с.
2. Альтшуллер Г. С. Найти идею: введение в ТРИЗ — теорию решения изобретательских задач / Г. С. Альтшуллер ; под редакцией Н. Величенко. – 4-е изд. – М.: Альпина Паблишер, 2020. – 408 с. – Текст : электронный // Электронно-

библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. – URL:
<http://ezproxy.ha.tpu.ru:3194/93050.html> (дата обращения: 05.01.2021).

3. Быховец Е.А. Компьютерная графика в старшей школе // <http://ito.edu.ru/2006/Rostov/I/I-0-15.html> (дата обращения: 05.01.2021).

4. Гарднер Г. Структура разума. Теория множественного интеллекта. Вильямс, 2007

5. Дьюи Дж. Демократические концепции образования // Его же. Демократия и образование: пер. с англ. М.: 2000. Гл. 7.

6. Лапыгин, Ю.Н. Методы активного обучения: Учебник и практикум / Ю.Н. Лапыгин. - Люберцы: Юрайт, 2016. - 248 с

7. Никулин, С.К. Содержание научно-технического творчества учащихся и методы обучения (системный подход) / С.К. Никулин, Г.А. Полтавец. - М.: МАИ, 2014. - 680 с

по методике данного вида деятельности

1. Суртаева Н. Н. Педагогика. педагогические технологии. Учебное пособие для СПО. М.: Юрайт, 2019. 250 с.

1. Уразаева Л. Ю. Проектная деятельность в образовательном процессе [Электронный ресурс]: учебное пособие / Л. Ю. Уразаева. – М. : ФЛИНТА, 2018. – 77 с. <https://e.lanbook.com/reader/book/110577/#2> (дата обращения: 05.01.2021).

2. Ходусов, А.Н. Педагогика воспитания: теор., метод., технол., метод.: Уч. / А.Н. Ходусов. - М.: Инфра-М, 2017. - 56 с

3. Хуторской, А.В. Педагогика: Учебник / А.В. Хуторской. - СПб. Питер, 2017. - 112 с.

2. Шульгин, В. П. Создание эффектных презентаций с использованием PowerPoint 2013 и других программ / В. П. Шульгин, М. В. Финков, Р. Г. Прокди. – СанктПетербург : Наука и техника, 2015. – 247 с. Режим доступа: <http://catalog.lib.tpu.ru/catalogue/simple/document/RU%5CTPU%5Cbook%5C332193> (дата обращения: 05.01.2021).

по методике воспитания

1. Тимошенко, Е. Чудо Монтессори или учение без мучения и воспитание без оценок, наград и наказаний. Заметки для родителей / Е. Тимошенко. - М.: Форум, 2013. - 248 с
2. Черноусова, Ф.П. Духовно-нравственное воспитание - основа формирования потребности человека в человеке / Ф.П. Черноусова. - М.: УЦ Перспектива, 2013. - 120 с.
3. Щуркова Н. Е. Педагогика. Воспитательная деятельность педагога. Учебное пособие для бакалавриата и магистратуры. М.: Юрайт, 2019. 320 с.

по общей и возрастной психологии

1. Педагогика дополнительного образования. Психолого-педагогическое сопровождение детей. Учебник для академического бакалавриата / ред. Байбородова Л. В. М.: Юрайт, 2019. 364 с.

по теории и истории выбранного вида деятельности

1. Задачи и примеры по ТРИЗ с ответами. Режим доступа: <https://4brain.ru/triz/zadachi.php> (дата обращения: 27.11.2021).
2. Коджаспирова Г.М. Технические средства обучения и методика их использования: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / Г.М. Коджаспирова, К.В. Петров. - М.: Академия, 2001. - 256 с.
3. Миронов, Д. Компьютерная графика в дизайне / Д. Миронов. - СПб.: ВНУ, 2014. - 560 с
4. Панфилов А.В. Растровые и векторные графические изображения / А.В. Панфилов // Инфо. - 2005. - № 7. - С.52-64.
5. Тозик, В.Т. Компьютерная графика и дизайн: Учебник / В.Т. Тозик. - М.: Academia, 2017. - 184 с

Календарный учебный график

1 год обучения

№	Срок	Раздел, тема	часы
1.	Сентябрь	Основы пользования компьютером. Вводная беседа «Информационная безопасность». Инструктаж по ПДД, пожарной безопасности, правилам поведения в ДЮОЦ, правилам работы в компьютерном классе. . Основы безопасной, здоровой работы за компьютером (анатомия человеческого тела, профилактика сколиоза, мебель для работы, положение устройств). Устройство рабочего стола: Инструменты пользователя. Что такое «Алгоритм» Горячие клавиши. Буфер обмена. Виды поисковых систем. Создание интеллект-карты «Безопасная работа за компьютером». Групповая работа «Здоровая спина». Создание видеороликов о здоровом и безопасном образе жизни. Беседа о безопасной работе в интернете. Тренинг на знакомство «Интервью», «Инопланетянин», «Резюме». Кластер: «Опасности интернета», Создание рисунка «Интерфейс любой программы». Комплекс общефизической разминки, зарядка для глаз, подвижные игры	16

		(«попади в корзину», «Крокодил», «Поменяйтесь местами») опрос «Инструктаж по ТБ». Круглый стол: «Поисковая система». Практическая работа «Инструменты пользователя». творческое задание «Таблица инструментов пользователя» Игра «Работа инструментов». Игра «Копировать-вставить». Квест «Привет, компьютер!» Компьютерная графика и анимация Создание несуществующего животного и рассказ о нем в программе «Блокнот» по предложенному плану. Квест «Планета Компьютерная графика» Интерфейс и основы работы в программе «Paint». Коллаж из картинок, найденных в интернете. Воспитательная работа Моё объединение – фотоконкурс. Создание эмблемы группы, названия группы, девиза группы.	
2.	Октябрь	Основы пользования компьютером. Горячие клавиши. Буфер обмена. Беседа «Требования к источниками информации, родительский контроль». Комплекс общефизической	16

		разминки, зарядка для глаз Викторина «Безопасность Поиск и исследование информации в сети «Internet». Игра «Найди ответ!». Игра «Покажи клавишу» Компьютерная графика и анимация Творческое задание «Чего не хватает?» Игра «Найди ответ!» Выполнение рисунков по заданному алгоритму «Робот» (создание робота из картинок с помощью ассоциаций), «Бабочка» (отражение по вертикали/горизонтали) Создание изображений по заданному алгоритму. Создание работ ко дню учителя Квест: Горячие клавиши. Создание палитры в Paint Контроль. «Итоги Paint» ИЗО Цвет и его значения, цвет в разных странах и его символическое значение. Генератор сочетания цветов. Создание цветового сочетания по собственной фотографии. Воспитательная работа	
--	--	--	--

		«Классное интервью» с учителем.	
3.	Ноябрь	Основы пользования компьютером. Комплекс общефизической разминки, зарядка для глаз Компьютерная графика и анимация «Кирпичный дом» (конструирование из простого в сложное), Конструирование дома из объемных кирпичей. Игра «Paint» Microsoft office Теория. Интерфейс "Microsoft office PowerPoint": логика программы, поиск в программе, основные инструменты, назначение программы. Беседа о функциях презентации, формах презентации. Создание презентации «Мой питомец». Дизайн документа: цвет фона, форматирование шрифта, вставка фигур, таблиц, объектов, звука. ИЗО Создание герба моей семьи. Беседа «Цвет в моей жизни». Создание цветowych изображений на темы «Гардероб», «Комната», «Вайб имени» и тд. Создание видеоролика из цветowych изображений.	16

4.	Декабрь	Основы пользования компьютером. Комплекс общефизической разминки, зарядка для глаз, подвижные игры («попади в корзину», «Крокодил», «Поменяйтесь местами»). Диагностика мотивации и личностных качеств. Microsoft office Работа с картинками в "PowerPoint": вставка и форматирование. Беседа об основах компьютерного дизайна: композиция, цвет, тема (фон слайда и тип текста). Программы для подбора сочетаний. Форматирование презентации в картинку или видео. Проблемная задача: «Создание анимации по описанию, по образцу», виды эффектов. Основы анимации в программах «PowerPoint». Клип «Моя любимая песня», фотоколлаж, анимационной открытки, анимация по карточкам, образцу. Создание проектов, используя программы Microsoft office. Контроль: Выставка «Новогодняя открытка» Квест «Волшебный мир PowerPoint». Воспитательная работа	16
----	---------	---	----

		Видеоролик «Новогоднее настроение»	
5.	Январь	Основы пользования компьютером. Инструктаж по ПДД, пожарной безопасности, правилам поведения в ДЮЦ, правилам работы в компьютерном классе. Комплекс общефизической разминки, зарядка для глаз, подвижные игры («попади в корзину», «Крокодил», «Поменяйтесь местами») Компьютерная графика и анимация Растровая графика: редакторы, форматы. Приёмы рисования (коллаж, обрисовка, рисование с помощью эффектов). Интерфейс и основы работы в программах «Paint», «Paint.Net». Палитра (создания рисунка, используя только несколько цветов из собственной палитры). Создание изображений, коллажей, графических и текстовых редакторов (По совместно созданному алгоритму). ИЗО Различные виды композиции. Техники рисования («Обрисовка», «Коллаж», «Штампование», «От пятна», «Рисование природными материалами Практическое задание «Цифровая техника рисования».	16
6.	Февраль	Основы пользования компьютером.	

		Комплекс общефизической разминки, зарядка для глаз, подвижные игры («попади в корзину», «Крокодил», «Поменяйтесь местами») Microsoft office Создание ролика «Защитники Отечества в моей семье» Компьютерная графика и анимация Растровая графика: редакторы, форматы. Приёмы рисования (коллаж, обрисовка, рисование с помощью эффектов). Интерфейс и основы работы в программах «Paint», «Paint.Net». Палитра (создания рисунка, используя только несколько цветов из собственной палитры). Создание изображений, коллажей, графических и текстовых редакторов (По совместно созданному алгоритму). ИЗО Основы композиции пейзажа, натюрморта. Размер и положение. Воспитательная работа Участие в конкурсе «Подарок маме», Выставка «Защитники Отечества в моей семье»	
7.	Март	Основы пользования компьютером. Комплекс общефизической разминки, зарядка для глаз, подвижные игры	16

		Компьютерная графика и анимация Рисунок «Мир 20 лет спустя» ИЗО Художественные течения и известные художники. Создание изображений в стиле «Кубизм», «Сезаннизм», «Примативизм». Квест «Современный художник»	
8.	Апрель	Основы пользования компьютером. Комплекс общефизической разминки, зарядка для глаз, подвижные игры («попади в корзину», «Крокодил», «Поменяйтесь местами»). Контроль «Привет, компьютер» Microsoft office Создание презентации проекта «Мир вокруг нас» Компьютерная графика и анимация Проект «мир вокруг нас» Квест «Путь пикселя» Microsoft office Самоанализ и Итоговый этап защиты проектов.	16
9.	Май	Основы пользования компьютером. Комплекс общефизической разминки, зарядка для глаз, игры на последствие	16

		Microsoft office Создание тематического коллажа своей группы. Компьютерная графика и анимация Обработка фото Анимация в Pivot. Сбор анимации в видеоредакторе. Групповая работа «Моя Анимация». Воспитательная работа Создание работ к празднику 9 мая. Итоговые мероприятия	
--	--	---	--

Календарный учебный график

2 год обучения

№			
1.	Сентябрь	Основы пользования компьютером. Вводная беседа «Информационная безопасность». Инструктаж по ПДД, пожарной безопасности, правилам поведения в ДЮЦ, правилам работы в компьютерном классе. Беседа о безопасном скачивании программ и файлов, правильной установке программ. Описание системы компьютера: пользовательский интерфейс, обзор устройства памяти компьютера на уровне представления. Видеоролик «Сетевой этикет». Работа системы «Интернет». Эволюция компьютера. История развития компьютерной графики. Создание памятки «Сетевой этикет». Комплекс общефизической разминки, зарядка для глаз, подвижные игры («попади в корзину»,	16

		«Крокодил», «Поменяйтесь местами»). Игры на последствие («Оставь свой след»). Игра «Технология интернет». Компьютерная графика и анимация Квест «Компьютерная графика». ИЗО. Создание необычной групповой фотографии. Воспитательная работа Выставка «Моё объединение»	
2.	Октябрь	Основы пользования компьютером. Создание творческой работы на тему «Сетевой этикет». Комплекс общефизической разминки, зарядка для глаз Microsoft office "Microsoft office Word": логика программы, поиск в программе, основные инструменты, назначение программы. Беседа о функциях документа, формах представления текста. Дизайн документа: макет страницы, типы текста, работа с картинками в " Microsoft office Word": вставка и форматирование. Работа клавиш при написании текста. Форматирование текста. Компьютерная графика и анимация Повторение тем: Растровая графика, анимация в Gimp, основные	16

		алгоритмы анимации (добавления, исключения и трансформации). Теория решения изобретательских задач. Воспитательная работа Рисунок ко дню учителя ИЗО Создание цифровых изображений в стилях «Клипарт», «Арт-портрет», «Абстракционизм», «Авангардизм», «Поп-живопись», «Минимализм», «Фотореализм».	
	Ноябрь	Основы пользования компьютером. Комплекс общефизической разминки, зарядка для глаз Компьютерная графика и анимация Создание иллюстраций. Выбор ПО для создания иллюстраций Microsoft office Обзор литературных произведений, беседа «Моя любимая книга»: выделение основной мысли рассказа. Основные правила написания текста. Проект «Сам себе редактор»: Создание книги, посвященной творчеству русских писателей. Поиск функций и инструментов в программе.	16

		Лабораторная работа «Макет страницы». (групповая совместная деятельность с элементами физической активности).	
	Декабрь	Основы пользования компьютером. Комплекс общефизической разминки, зарядка для глаз, подвижные игры («попади в корзину», «Крокодил», «Поменяйтесь местами»). Диагностика мотивации и личностных качеств. Microsoft office Квест «Найди письмо» Защита проектов «Сам себе редактор». Компьютерная графика и анимация «Новогодняя игрушка» (создание объёмной игрушки из бумаги с дизайном, выполненном на компьютере) Воспитательная работа Видеоролик «Новогоднее настроение»	16
	Январь	Основы пользования компьютером. Инструктаж по ПДД, пожарной безопасности, правилам поведения в ДЮЦ, правилам работы в компьютерном классе. Комплекс общефизической разминки, зарядка для	16

		глаз, подвижные игры («попади в корзину», «Крокодил», «Поменяйтесь местами») Компьютерная графика и анимация Рисование в Gimp. Анимация в Gimp. Основы работы в векторных редакторах: заливка, обводка, кривые Безье, форматы данных. 4 вида компьютерной графики: особенности работы. Создание логотипа товарища по группе – анализ работы дизайнера. Составление сравнительной характеристики «Векторная и растровая графика», Выбор лучшего векторного редактора (урок-исследование). Бюджет графического дизайнера: различные виды инструментов. Рисунки в векторном редакторе (алгоритм разрабатывается совместно): «Любимый зверь», «Предмет быта», «Красивый текст», «Логотип». Проект Создание изображений, посвященные праздничным мероприятиям или конкурсам методом кластера, ассоциаций, мозгового штурма (выделении темы, проблемы, выбора художественного образа и творческого воплощения изображения или анимации на социально-значимые темы по выбору обучающегося). ИЗО	
--	--	--	--

		Творческая работа «объёмные фигуры». Рисование объёмных фигур. Варианты композиции плаката. Конкурс на самую необычную композицию. Особенности наложения света.	
	Февраль	Основы пользования компьютером. Комплекс общефизической разминки, зарядка для глаз, подвижные игры («попади в корзину», «Крокодил», «Поменяйтесь местами») Компьютерная графика и анимация Основные алгоритмы анимации (добавления, исключения и трансформации). Создание схем: виды анимации, «Алгоритм покадровой анимации». Создание анимации из готовых кадров, создание анимации движения, падения. Создание мини-мультфильма. Создание фрактальной анимации. ИЗО Создание локаций для анимации. Рисование движения. Воспитательная работа Участие в конкурсе «Подарок маме», Выставка «Защитники Отечества в моей семье»	
	Март	Основы пользования компьютером. Комплекс общефизической разминки, зарядка для глаз, подвижные игры	16

		Компьютерная графика и анимация Создание 3D моделей. ИЗО 3D-композиция. Проект «Арт-пространства». Квест «Арт-пространство».	
	Апрел ь	Основы пользования компьютером. Комплекс общефизической разминки, зарядка для глаз, подвижные игры («попади в корзину», «Крокодил», «Поменяйтесь местами») Контроль «Привет, компьютер» Microsoft office Оформление проекта «Print-мастер» Компьютерная графика и анимация Проект «Print-мастер» (создание набора графических изображений, посвящённым достижениям учёных в науке и культуре). Создание анимированного стикера. Защита проектов «Print-мастер», викторина «Компьютерная графика». Microsoft office Самоанализ и Итоговый этап защиты проектов.	16
	Май	Основы пользования компьютером. Комплекс общефизической разминки, зарядка для	16

		глаз, игры на последствие Компьютерная графика и анимация Основы работы в среде объектно-ориентированного программирования «Code.org». Прохождение курсов на сайте «Code.org»: «Танцевальная вечеринка», «Лаборатория спрайтов», «Баскетбол», «Флаппи». Участие в конкурсе компьютерной графики и анимации «Томская мышка».	
--	--	---	--

**Календарный план воспитательной работы
1 год обучения**

Модуль «Ключевые дела. Традиции» (значимые традиционные дела коллектива)		
срок	Мероприятие	Результат
сентябрь	Беседа «Терроризм - угроза обществу»	Знакомство с правилами поведения, воспитание ценности жизни, знакомство с правилами поведения при ЧС
	Фотовыставка «Крутое поколение»	Приобщение к семейным ценностям
октябрь	Выставка «Моё объединение»	Знакомство с коллективом, ценность природы
	Концерт «День учителя»	Знакомство с пед. коллективом
	Фотоколлаж «Моя семья»	Приобщение к семейным ценностям
ноябрь	Фотовыставка «Я и мама»	Приобщение к семейным ценностям
декабрь	Видео-поздравление к Новому году «Новогодний проспект»	Сплочение коллектива
январь	Семейный фестиваль «Неразлучные друзья - взрослые и дети»	Приобщение к семейным ценностям
февраль	Фотовыставка «Защитники Отечества в моей семье»	воспитание гражданственности, патриотизма
	Конкурсная программа «А ну ка, мальчики»	Сплочение коллектива
март	Выставка «Подарок маме»	
	Конкурсная программа «А ну ка, девочки»	Сплочение коллектива

апрель	Неделя смеха	Сплочение коллектива
	День самоуправления	Сплочение коллектива, профорientация
май	Акция «Окна Победы»	воспитание гражданственности, патриотизма
	«9 мая»	воспитание гражданственности, патриотизма
	Конкурсная программа «Семья года»	Приобщение к семейным ценностям
Модуль «Учебное занятие» 1 год обучения (воспитательные мероприятия в рамках учебной программы)		
сентябрь	Занятие «Зоопарк»	Сплочение коллектива
октябрь	Квест «Привет, Октябрь!»	Сплочение коллектива
ноябрь	урок-исследование «Русские народные сказки»	воспитание гражданственности, патриотизма
декабрь	Квест «Новогоднее приключение»	Сплочение коллектива
февраль	«Защитники Отечества в моей семье»	Приобщение к семейным ценностям
	Урок-исследование «Фамилии похожи на людей»	Приобщение к семейным ценностям
март	Тематическое занятие «Портрет мамы»	Приобщение к семейным ценностям
апрель	Тематическое занятие «Мир вокруг нас»	Воспитание ориентации на нравственные ценности
май	Цикл групповых творческих заданий «9 мая»	Воспитание гражданственности, патриотизма
Модуль «Учебное занятие» 2 год обучения		

(воспитательные мероприятия в рамках учебной программы)		
сентябрь	Тематическое занятие «Грамотный пешеход»	Знакомство с правилами поведения, воспитание ценности жизни, знакомство с правилами поведения при ЧС
	Тематическое занятия «Информационная безопасность»	Воспитание информационной культуры и безопасности
	Тематическое занятие «Сетевой этикет»	Воспитание информационной культуры и безопасности
Октябрь	Тематическое занятие «Нет коррупции»	Воспитание гражданственности, патриотизма
Декабрь	Беседа «Новогодние традиции»	Воспитание гражданственности, патриотизма
Январь	Урок-исследование «Русские писатели»	Воспитание гражданственности, патриотизма
	Квест «Найди письмо»	Сплочение коллектива
Март	Урок-исследование «Русские изобретатели»	Воспитание гражданственности, патриотизма
Май	Итоговое занятие-квест «Спрайт»	Сплочение коллектива

Сводная карта результативности программы

	Ф И	предметные		метапредметные			личностные				
		Информационная безопасность	Офисные приложения	познават	регулят	коммуникат	интерес	организационная деятельность	поведение	самооценка	самореализация
1.											

**Мониторинг результатов освоения программы
1 год обучения**

Результаты	Показатели сформированности	Уровни, баллы	Формы и методы контроля
1.Предметные (по разделам программы)			
1.Основы пользования компьютером	Знает правила ТБ. Знает термины в предложенном объеме. Знает правила сетевой безопасности Знает где находятся стандартные приложения (календарь, калькулятор, ножницы) и умеет ими пользоваться. Знает как определить достоверность сайта. Умеет осуществлять поиск картинок и текста.	3 балла - владеет практическими умениями и навыками в полном объеме, применяет, переносит внутри предмета. Уровень владения 2 балла - объем усвоенных умений и навыков более 1/2, уровень понимания 1 балл - овладел менее чем 1/2 предусмотренных практических умений и навыков по предмету; уровень знания	Опрос, творческие задания Викторина «Привет, октябрь», Квест «Новогоднее приключение», наблюдение
2.Microsoft office	Знает термины в предложенном объеме. Может самостоятельно создать и сохранить анимированную презентацию. Знает основы набора текста на клавиатуре. Знает, что такое проект.		Опрос, наблюдение, творческие задания. Выставка «Новогодняя открытка». Квест «Волшебный мир PowerPoint»

3.Компьютерная графика и анимация	Знает термины в предложенном объеме. Знает и применяет основные горячие клавиши. Может самостоятельно создать графическое изображение в программе «Paint» и «Paint.net». Применяет алгоритмы фантазирования		Опрос, наблюдение, творческие задания. Защита проектов «Мир вокруг нас», Викторина «Растровая графика». Квест«Новогоднее приключение»
2.Метапредметные результаты			
2.1 Познавательные действия <i>обеспечивают выполнение задачи – желание учиться</i>	Владеет общеучебными (выделяет и формулирует познавательную цель) логическими (анализирует, устанавливает причинно-следственные связи,) знаково-символическими действиями (моделирование, преобразование объекта, кодирование, построение схем, чертежей, планов)	3 балла - самостоятельно анализирует, сравнивает, сопоставляет, обобщает, подбирает и др. 2 балла - педагог оказывает помощь при необходимости 1 балл - выполняет познавательные действия при помощи педагога	Наблюдение, творческое задание
2. Регулятивные (Организаторские) <i>целоеобразование планирование</i>	Умеет определять учебную цель Готовит рабочее место к деятельности Владеет реальными навыками техники безопасности	3 балла - самостоятельно организует свою деятельность (план, контроль, оценка), определяет проблему и её причину, исправляет ошибки содержит в порядке своё рабочее место, взаимодействует со	Диагностика мотивации и личностных качеств

контроль коррекция оценка прогнозирование		взрослыми и сверстниками 2 балла – ситуативное проявление 1 балл – по предложенному алгоритму и под контролем педагога	
2.3 Коммуникативные:	Позитивно относится к процессу общения Свободен в подаче информации, аргументации своей точки зрения	3 балла- владеет коммуникативными компетентностями в полном объеме: умеет слышать, видеть, чувствовать партнёра, осознавать его интересы, желания и продуктивно сочетать их со своими. 2 балла – объём усвоенных умений и навыков более 1/2. 1 балл - ребёнок овладел менее чем 1/2 предусмотренных компетентностей.	Наблюдение
3. Личностные			
3.1 Интерес к занятиям самоопределение смыслообразование нравственно-этическое оценивание	Осознанно участвует в освоении программы Имеет интерес к новому, стремление к самоизменению Имеет интерес к профессиям технической сферы	3 балла – интерес постоянно поддерживается самостоятельно 2 - интерес периодически поддерживается ребёнком 1- интерес навязан извне	Диагностика мотивации, наблюдение
3.2 Организационно-волевые качества	Способен переносить нагрузки, преодолевать трудности (<i>терпение</i>) активно побуждать себя к действию (<i>воля</i>) Контроль за своими поступками (<i>самоконтроль</i>)	3 – постоянно, самостоятельно, 2- проявляет периодически 1 – под контролем	Диагностика личностных качеств, наблюдение

3.3 Самооценка	Способен оценивать себя адекватно реальным достижениям	3 - адекватная 2 - завышенная 1 - заниженная	Наблюдение, сравнение самооценки и оценок членов группы
3.4 Поведенческие качества	Сформированность нравственно-этических норм: доброжелательность терпимость установка на здоровый образ жизни аккуратность и ответственность	3 - автоматически выполняет, основано на осознанном убеждении 2 - ситуативное проявление, периодически нарушает 1 - выполняет под контролем старшего	Наблюдение
3.5.Творческая самореализация (достижения)	Участие в творческих мероприятиях центра и города	Активно /неактивно	Участие в мероприятиях, наблюдение

2 год обучения

Результаты	Показатели сформированности	Уровни, баллы	Формы и методы контроля
1.Предметные (по разделам программы)			
I. Основы пользования компьютером	Знает термины в предложенном объеме. Умеет осуществлять поиск и выделение необходимой информации в интернете	3 балла - владеет практическими умениями и навыками в полном объеме, применяет, переносит внутри предмета. Уровень владения 2 балла - объем усвоенных умений и навыков более 1/2, уровень понимания 1 балл - овладел менее чем 1/2 предусмотренных практических умений и навыков по предмету; уровень знания	Наблюдение, опрос, творческие задания.
I. Microsoft office	Может оформить текстовую информацию в программах		Наблюдение, опрос, творческие задания. Защита проектов

	Microsoft office.		«Сам себе редактор».
1. Компьютерная графика и анимация	Знает термины в предложенном объеме Может создать презентацию, графическое изображение, gif-анимацию в программе «Paint», «Paint.net», «Gimp», «Inkscape». Знает понятие «Программирование», умеет работать в объектно-ориентированной среде «Скереич». Может создать проект, связанный со сферой компьютерной графики, самостоятельно. Применяет алгоритмы фантазирования		Наблюдение, опрос, творческие задания. Защита проектов «Print-мастер», викторина «Компьютерная графика».
2.Метапредметные результаты			
2.1 Познавательные действия обеспечивают выполнение задачи – желание учиться	Владеет общеучебными (выделяет и формулирует познавательную цель, ищет и выделяет информацию рефлексировать, формулирует проблему и	3 балла - самостоятельно анализирует, сравнивает, сопоставляет, обобщает, подбирает и др. 2 балла - педагог оказывает помощь при необходимости 1 балл - выполняет познавательные действия при помощи педагога	Наблюдение, творческое задание

	способ её решения), логическими (анализирует, синтезирует, устанавливает причинно-следственные связи, доказывает) знаково-символическими действиями (моделирование, преобразование объекта, построение схем, чертежей, планов)		
2.2 Регулятивные (Организаторские) <i>целеобразование</i> <i>планирование</i> <i>контроль</i> <i>коррекция</i> <i>оценка</i> <i>прогнозирование</i>	Умеет определять учебную цель определяет последовательность промежуточных целей, составляет план и последовательность действий; сличает способ действия и результат с эталоном вносит дополнения и коррективы, осознаёт качество и уровень освоения предвосхищает результат Готовит рабочее место к деятельности Владеет реальными навыками техники безопасности	3 балла - самостоятельно организует свою деятельность (план, контроль, оценка), определяет проблему и её причину, исправляет ошибки содержит в порядке своё рабочее место, взаимодействует со взрослыми и сверстниками 2 балла – ситуативное проявление 1 балл - по предложенному алгоритму и под контролем педагога	Диагностика мотивации и личностных качеств

2.3 Коммуникативные:	Позитивно относится к процессу общения Понимает возможность различных позиций и точек зрения, уважает другую точку зрения Умеет слушать партнёра умеет договариваться Свободен в подаче информации, аргументации своей точки зрения Умеет получать информацию из разных источников	3.балла- владеет коммуникативными компетентностями в полном объёме: умеет слышать, видеть, чувствовать партнёра, осознавать его интересы, желания и продуктивно сочетать их со своими. 2 балла – объём усвоенных умений и навыков более 1/2. 1 балл - ребёнок овладел менее чем 1/2 предусмотренных компетентностей.	Наблюдение
3. Личностные			
3.1 Интерес к занятиям <i>самоопределение смыслообразование нравственно-этическое оценивание</i>	Осознанно участвует в освоении программы Имеет интерес к исследовательской деятельности Имеет интерес к профессиям технической сферы	3 балла – интерес постоянно поддерживается самостоятельно 2 - интерес периодически поддерживается ребёнком 1- интерес навязан извне	Диагностика мотивации, наблюдение
3.2 Организационно-волевые качества	Способен переносить нагрузки, преодолевать трудности (<i>терпение</i>) активно побуждать себя к действию (<i>воля</i>) Контроль за своими поступками (<i>самоконтроль</i>)	3 –постоянно, самостоятельно, 2- проявляет периодически 1 – под контролем	Диагностика личностных качеств, наблюдение

3.3 Самооценка	Способен оценивать себя адекватно реальным достижениям	3 - адекватная 2 - завышенная 1 - заниженная	Наблюдение, сравнение самооценок и оценок членов группы
3.4 Поведенческие качества	Сформированность нравственно-этических норм: доброжелательность терпимость установка на здоровый образ жизни аккуратность и ответственность	3 - автоматически выполняет, основано на осознанном убеждении 2 - ситуативное проявление, периодически нарушает 1 - выполняет под контролем старшего	Наблюдение
3.5 Творческая самореализация (достижения)	Участие в творческих мероприятиях центра и города	Активно /неактивно	Участие в мероприятиях, наблюдение

Основные термины

1 год обучения

1. **Алгоритм** - набор инструкций, описывающих порядок действий исполнителя для решения определённой задачи.
2. **Интернет** - всемирная система объединённых компьютерных сетей для хранения и передачи информации.
3. **Антивирус** - это компьютерное программное обеспечение, предназначенное для обнаружения, выявления, устранения и предотвращения кибер-инфекций.
4. **Браузер** - программа для поиска и просмотра на экране компьютера информации из компьютерной сети.
5. **Горячие клавиши** – сочетания клавиш, с помощью которых выполняется определенное действие.
6. **Информация**- сведения независимо от формы их представления
7. **Слайд** – страница презентации
8. **Объект** – всё над чем можно производить операции.
9. **Формат** – форма существования информации.
10. **Эффект** – действие, меняющее состояние объекта.
11. **Дизайн** - художественное конструирование.
12. **Проект** – временное усилие для разработки нового продукта, услуги или улучшения существующего продукта, услуги.
13. **Актуальность** - важность, значительность чего-либо для настоящего момента.
14. **Гипотеза** – предположение или догадка, утверждение, которое требует доказательства.
15. **Компьютерная графика** - область деятельности, в которой компьютеры наряду со специальным программным обеспечением используются в качестве инструмента как для создания (синтеза) и

редактирования изображений, так и для оцифровки визуальной информации, полученной из реального мира, с целью дальнейшей её обработки и хранения.

16. **Растровая графика** - изображение, представляющее собой сетку пикселей.

17. **Пиксель** – точка, минимальная единица растрового изображения.

18. **Анимация** - это визуальное отображение изменений свойств одного объекта (например, такого как слой) или набора объектов (например, нескольких слоёв).

19. **Покадровая анимация** – техника, при которой, каждый кадр анимации рисуется отдельно.

20. **Слой** – часть изображения – лист.

21. **Калька** – прозрачный слой в анимации.

2 год обучения

1. **Сетевой этикет** - правила, которые придумали люди, много общающиеся друг с другом через интернет.

2. **Операционная система** - комплекс программ, обеспечивающий управление аппаратными средствами компьютера, организующий работу с файлами и выполнение прикладных программ, осуществляющий ввод и вывод данных.

3. **Информационная безопасность** - это сохранение и защита информации, а также ее важнейших элементов, в том числе системы и оборудование, предназначенные для использования, сбережения и передачи этой

4. **Память компьютера** - часть вычислительной машины, физическое устройство или среда для хранения данных, используемых в вычислениях, в течение определённого времени. Память, как и центральный процессор, является неизменной частью компьютера с 1940-х. Память в вычислительных устройствах можно разделить на внешнюю, внутреннюю и виртуальную.

5. **Документ** - носитель информации в письменной форме.

6. **Программирование** - процесс создания алгоритма на машинном языке.
7. **Векторная графика** – графика при создании которой, используются системные алгоритмы (математические формулы).
8. **Кодирование информации** - процесс преобразования сигнала из формы, удобной для непосредственного использования информации, в форму, удобную для передачи, хранения или автоматической переработки.
9. **Архивация** - запись информации в электронном виде для долговременного хранения.
10. **Кнопка** – объект на сайте, содержащий гиперссылку.
11. **Навигация** - это система, с помощью которой посетитель ориентируется на сайте.
12. **Авторское право** - право, связанное с созданием и использованием (изданием, исполнением, показом и т. д.) произведений науки, литературы или искусства, то есть объективных результатов творческой деятельности людей в этих областях.
13. **Гиперссылка** - часть гипертекстового документа, ссылающаяся на элемент в этом документе (команда, текст, изображение, сноска) или на другой объект (файл (документ), каталог, приложение), расположенный на локальном диске или в компьютерной сети, либо на элементы этого объекта.
14. **Ссылка** - ссылка — запись в документе, указывающая на другую часть этого документа или на другой документ.
15. **Адрес файла** - набор символов, показывающий расположение файла или каталога в файловой системе.
16. **Web-страница** - это такой документ, имеющий свой конкретный адрес в сети.
17. **Всемирная паутина** - распределённая система, предоставляющая доступ к связанным между собой документам, расположенным на различных компьютерах, подключённых к сети Интернет. Для

обозначения Всемирной паутины также используют слово веб (англ. web «паутина») и аббревиатуру WWW.

18. **Графический примитив** - простейшие фигуры.

19. **Видеомонтаж** – процесс создания видеоролика из частей.

20. **Стикер** – простое графическое изображение.

Диагностические материалы

1. Диагностика Мотивации (8-11 лет) Режим доступа: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSekC4Sn91QnFA_PXktU1HKXIwd-h45DrZG5yr48PfSoB5dexQ/viewform (дата обращения: 26.02.2023).
2. Диагностика мотивации (12-14 лет). Опросник Реана. Мотивация успеха и боязнь неудачи. Режим доступа: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc6YskvFGFPtwp4qsutPBIq8AUdcXrsCqXBL8pzp_D737tKtQ/viewform (дата обращения: 26.02.2023).
3. Диагностика межличностных качеств. Диагностика коммуникативных и организаторских склонностей (КОС-2) / Фетискин Н. П., Козлов В.
4. Режим доступа: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSewPxTJbUkK6K4t7Hq6R-Ks_uz6DmtZ2Cm8WAqCQqrf-xfYRw/viewform (дата обращения: 26.02.2023).

<https://quizizz.com/embed/quiz/639d4815b7ee74001d7da09c>

<https://quizizz.com/embed/quiz/62664f0b813d36001ec8d6e5>

<https://quizizz.com/embed/quiz/61b6e8bd1c9c7d001eb88b29>

<https://quizizz.com/embed/quiz/607eb3f19e48ad001b94ab9f>

<https://quizizz.com/embed/quiz/607a55695423e4001b6bd4c1>

<https://quizizz.com/embed/quiz/607115f7acf951001b1f715b>

Работы учащихся

1. Примеры проектов «Сам себе редактор», «Новогодняя игрушка», «Календарь», «Говорю о войне...», Режим доступа: <https://drive.google.com/drive/folders/15JScHmbqXlEaQWoIhSn7aqaY52t4maQJ?usp=sharing> (дата обращения: 26.02.2023).
2. Примеры работ для конкурса «Цифровая палитра». Режим доступа: https://drive.google.com/drive/folders/1edQv9WSNVCKdwrHC6vR7yoJCYfUXyqIm?usp=share_link (дата обращения: 26.02.2023).
3. Примеры работ, посвященных Новогодним мероприятиям. Режим доступа: https://drive.google.com/drive/folders/1oWn2sC_NrdtQX11jwHBUry5Wv1VFO8e7?usp=sharing (дата обращения: 26.02.2023).
4. Примеры работ, посвященных 23 февраля. Режим доступа: https://drive.google.com/drive/folders/1QcAzYTMZF_Y3cuXAcWDRbay9Mh2kQDwN?usp=sharing (дата обращения: 26.02.2023).
5. Исследовательские работы (1 год обучения). Режим доступа: https://drive.google.com/drive/folders/1QcAzYTMZF_Y3cuXAcWDRbay9Mh2kQDwN?usp=share_link (дата обращения: 26.02.2023).

Ресурсы сети интернет

- Сайт объединения компьютерной графики FOX
[<https://sites.google.com/view/okg-fox>]
- Методический кейс [<https://sites.google.com/view/okg-fox-metodiceskiportfel/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F-%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%86%D0%B0>]
- Приложения к программе [<https://drive.google.com/file/d/1KP3wfsG1jBwrT-mx9yTONtY4f7FjdBfs/view>]
- Code.org [<https://code.org/>]
- Образовательный портал «Территория интеллекта»
[<https://mytrack.ru/project>]

План участия в конкурсах (По выбору учащихся)

Название	Сроки
Региональный конкурс компьютерной графики и анимации «Томская мышка»	Январь
Всероссийский конкурс компьютерной графики “Цифровая палитра”	Январь
Городской конкурс компьютерной графики и презентаций ко Дню Защитника Отечества	Февраль
Городской конкурс рисунков и коллажей «ПОБЕДНЫЙ МАЙ»	апрель-май
Открытый творческий конкурс «Число восьмое – не простое!»	Февраль-март
Городской конкурс плакатов «Мы против коррупции»	Сентябрь-октябрь
Городской конкурс компьютерных презентаций «Говорю о войне...»	Сентябрь-октябрь
Городская программа «Открытые сердца» (номинация: коллаж, моя Родина)	Октябрь-ноябрь
Всероссийской контрольной работы по информационной безопасности Единого урока безопасности в сети «Интернет» www.Единыйурок.дети	Октябрь-ноябрь
Международный квест по цифровой грамотности «Сетевичок» www.Сетевичок.рф	Октябрь-ноябрь

Конкурс детского творчества «Сказки народов России»	Ноябрь-декабрь
Всероссийский конкурс социальных проектов в области здоровьесбережения «ДоброВолец ПРО. Проекты. Развитие. Общество»	Октябрь-апрель
Городской конкурс проектов “Фамилии похожи на людей”	Февраль
Конкурс- Фестиваль в музее славянской мифологии	Декабрь
Городской конкурс анимированных спрайтов	февраль
Городская олимпиада ТРИЗ	Ноябрь

Методический кейс

<https://sites.google.com/view/okg-fox-metodiceskiportfel/%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F-%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%86%D0%B0>

Фотоархив

https://disk.yandex.ru/a/r6dmp0opw_z62g

РЕЦЕНЗИЯ

на дополнительную общеобразовательную общеразвивающую
программу технического направления
«Компьютерная графика»

Составитель: Варкентин Юлия Андреевна, педагог дополнительного образования
первой квалификационной категории МАОУ ДО ДЮЦ «Звездочка» г. Томска

1) Актуальность программы обусловлена тем, что современное инновационное образование предусматривает значительное расширение роли информационных технологий, как эффективного средства самообразования и саморазвития в учебном процессе. Поскольку визуальный канал восприятия наиболее развит у человека, компьютерная графика является одной из основных технологий обработки информации.

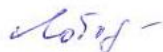
2) Педагогическая целесообразность разработчики обусловлена использованием педагогических идей и концепций Л.С. Выготского, П.Я. Гальперина, Г.С. Альтшуллера, П.Ф. Каптерева. Формирование информационных и общеучебных навыков способствует повышению общекультурного уровня развития учащихся; целостная включенность в образовательный процесс обеспечена высокой мотивации учащихся на образовательный процесс; организация жизнедеятельности учащихся предоставляет возможность приобретения социального и коммуникативного опыта в условиях разновозрастного коллектива; воспитание здорового человека осуществляется через формирование грамотного, целенаправленного использования средств компьютерной графики; реализация цели осуществляется через групповую и индивидуальную проектную работу, что позволяет учащимся развивать коммуникативные способности и проявить себя; возможность дистанционного обучения позволяет развивать навыки самостоятельного обучения и ответственности.

3) Хотелось бы подчеркнуть практическую значимость программы, которая заключается в том, что в данной программе, при создании индивидуальных и групповых проектов с помощью текстовых редакторов, редакторов для презентаций и простых программ для создания покадровой анимации компьютер применяется, как инструмент информационного творчества.

4) Новизна данной работы обусловлена применением инновационных образовательных форматов: коворкинг (от англ. co-working, «совместная работа»; "educational coworking" в дословном переводе образовательная совместная работа в пространстве, которое имеет все необходимые условия и современное оборудование, предназначенное для продуктивной работы); вебинар – off-line (запись занятия на видео, а также его фрагментов с демонстрацией предмета обучения; обучающиеся могут просматривать материал в удобное для них время); интернет-серфинг (поиск информации по интернету на заданную тему; он заключается в использовании возможностей internet. Педагог формирует задание для школьников на поиск информации в сети; обучающиеся самостоятельно осуществляют поиск информации, параллельно получая информацию о предмете обучения).

- 5) Хотелось бы отметить глубоким анализ литературы, приведённой в программе, что позволяет в дальнейшем работать над модификацией.
- 6) Текст емкий и лаконичный, основное содержание изложено на 18 страницах, приведено приложение, содержащее 22 страницы.
- 7) Программа полностью соответствуя требованиям к общеобразовательным общеразвивающим программам технического направления, в то же время решает инновационные поставленные задачи: формирует у подрастающего поколения информационно-технологической компетентности естественным образом вплетается в общую культуру современного человека.

Доцент КИБЭВС ТУСУР,
доцент КИТ ТГПУ, к.п.н.



Лобода Ю.О.