

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ДИНСКОЙ РАЙОН

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
муниципального образования Динской район
«Средняя общеобразовательная школа № 1
Имени Туркина Андрея Алексеевича»

Принята на заседании
Педагогического совета
МО Динской район
От «30» августа 2024 г.
Протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ:
Директор АОУ МО СОШ №1 МО
Динской район _____
Л.П. Булатова
Приказ №__ от _____
«30» августа 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Компьютерная графика»**

Уровень программы: ознакомительный
Срок реализации программы: 9 месяцев (144 ч.)
Возрастная категория: от 11 до 14 лет
Состав группы: до 20 человек
Форма обучения: очная
Вид программы: модифицированная
Программа реализуется на бюджетной основе
ID-номер Программы в Навигаторе:

Автор-составитель:
Мекле Юлия Викторовна,
учитель информатики,
педагог дополнительного
образования

ст. Динская, 2024г

ОГЛАВЛЕНИЕ

Раздел 1 «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты».....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	8
1.3. Содержание программы	9
1.4. Планируемые результаты	11
Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации»	14
2.1. Условия реализации программы.....	14
2.2. Формы аттестации.....	14
2.3. Оценочные материалы.....	14
2.4. Методические материалы.....	15
Раздел №3. «Рабочая программа воспитания».....	20
3.1. Цель воспитательной работы.....	20
3.2. Задачи воспитательной работы	20
3.3. Формы и методы воспитания	20
3.4. Условия воспитания, анализ результатов	20
3.5. Планируемые результаты воспитательной работы	20
3.6. Календарный план воспитательной работы.....	20
4. Список литературы	22
4.1 Список литературы для обучающихся и родителей.....	22
4.2 Список литературы для педагогов	22
Электронные ресурсы.....	23
5. Приложения.....	25
5.1 Календарно-тематическое планирование.....	26

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы: объем, содержание»

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа по информатике «Компьютерная графика» (далее – программа) является программой социально-педагогической направленности.

Программа разработана на основе следующих нормативно-правовых актах:

Программа разработана на основе следующих нормативно-правовых актах:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ № 273).

2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года №678

3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.

4. Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный 07 декабря 2018 г.

5. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 года №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей

6. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

7. Приказ Минтруда России от 22 сентября 2021 года N 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

8. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»».

9. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.

10. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, РМЦ ДОД КК, 2024 год.

11. Устав МАОУ МО Динской район СОШ № 1 имени Туркина А.А.

Уровень программы – ознакомительный.

Актуальность данной программы:

Одним из приоритетов развития образования на период до 2030 года является развитие сферы непрерывного образования, включающей гибко организованные вариативные формы образования и социализации на протяжении всей жизни человека, а также модернизация сферы образования в направлении большей открытости, больших возможностей для инициативы и активности самих получателей образовательных услуг.

В Концепции развития дополнительного образования детей в качестве актуальных приоритетов рассмотрены: возможность выбора режима и темпа освоения образовательных программ, выстраивания индивидуальных образовательных траекторий, тесная связь с практикой, ориентация на создание конкретного персонального продукта и его публичную презентацию, а также возможность на практике применить полученные знания и навыки.

Опираясь на обозначенные выше приоритеты, была разработана дополнительная общеразвивающая программа по информатике «Компьютерная графика и анимация». Компьютерная графика является одной из наиболее перспективных и популярных областей современной информатики. С появлением и развитием Интернета появилась потребность в обработке информации для разработки привлекательных Webстраниц. Современные графические средства предоставляют удобные инструменты и возможность для

продуктивной работы учащихся в овладении начальными профессиональными навыками в области веб-дизайна, которые способствуют личностному развитию профессиональному самоопределению. Применение компьютерной графики обширно: во всех отраслях науки, техники, медицины, используются построенные с помощью компьютера схемы, графики, диаграммы, предназначенные для наглядного отображения, а также для «оживления» отдельных элементов оформления разнообразной информации, например, веб-страниц и рекламы (анимированные баннеры).

В дополнение к программе составлен Практикум «Растровая графика и анимация в программе Gimp», включающий справочные материалы, алгоритмы выполнения заданий и самостоятельные работы по каждой теме дополнительной общеразвивающей программы по информатике «Компьютерная графика», который позволяет гибко учитывать личностные особенности детей и выстраивать индивидуальную образовательную траекторию (учитывать индивидуальные особенности, темп освоения, сложность заданий).

Данная дополнительная общеразвивающая программа по информатике «Компьютерная графика» является адаптированной и составлена на основе методической разработки Согриной Т.Ю. «Растровая графика и анимация в программе Gimp».

Отличительная особенность. программа учитывает примерные программы Министерства образования и науки РФ, учебник по информатике и информационным технологиям Угринович Н.Д., ограничивающиеся работой в растровом графическом редакторе Paint и векторном графическом редакторе, встроенном в Microsoft Office (панель рисования), и расширяет тему компьютерной графики и анимации, используя программу Gimp (растровый графический редактор, для создания и обработки растровой графики), имеющую статус свободно распространяемого программного обеспечения, что дает возможность использовать ее для самостоятельной работы на домашних компьютерах учащихся.

Адресат программы. дополнительная общеразвивающая программа по информатике «Компьютерная графика» предназначена для учащихся 11-14 лет, обладающих элементарными навыками работы в среде Windows (уметь запускать приложения, выполнять типовые операции с файлами и папками); имеющих представление о древовидной структуре каталогов, типах файлов; умеющих работать в локальной сети, знающих принципы ее построения.

Количество обучающихся в группе 15-25 человек.

Набор в группы – свободный.

Состав группы – постоянный.

Объем и сроки освоения Программы

Год обучения	Продолжительность годовобучения в часах	Режим занятий	
		Количество часов в неделю	Количество занятий в неделю
1 год	144	4	2

Уровень программы, объем и сроки реализации.

Уровень программы - ознакомительный.

Программа рассчитана на 9 месяцев. На изучение программы отводится 144 часов.

Форма обучения: очная, дистанционная. В период возможных временных ограничений, связанных с эпидемиологической ситуацией, программа предусматривает обучение детей с применением дистанционных технологий. В этом случае вносятся изменения в календарный учебный график, в расписание занятий в соответствии с рекомендациями.

Режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

Продолжительность одного часа составляет 40 минут. При дистанционном обучении продолжительность занятий 30 минут.

Особенности организации образовательного процесса: состав группы на протяжении изучения программы постоянный. Возможно зачисление в объединение учащихся в течение учебного года после тестирования.

Форма и виды занятий по программе способствуют формированию знаний умений и навыков в области компьютерной графики. Для достижения результата проводятся практические контрольные тесты.

При необходимости программа может реализовываться в дистанционном формате с помощью информационно-коммуникационной платформы «Сферум» и приложения VK Мессенджер.

Основная часть дистанционного занятия - самостоятельное выполнение практических работ. Обратная связь - фотографии выполненных работ, видеоотчет учащихся, отправленные для проверки на электронную почту педагога, платформу «Сферум» и приложения VK Мессенджер.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы – формирование информационных компетенций учащихся 9-14 лет на занятиях по компьютерной графике.

Реализации цели способствует решение следующих **задач**:

- познакомить учащихся с принципами построения и хранения изображений, основными графическими форматами (BMP, JPEG, GIF и т.д.), основами работы в программе Gimp для создания собственных ресурсов (gif-анимация);
- способствовать формированию метапредметных способов деятельности (управление, контроль и коррекция своей деятельности, самостоятельность, работа с информацией, сравнение и анализ, самооценка, сотрудничество);
- воспитывать потребность к самостоятельной, творческой и ответственной деятельности.

1.3 Содержание программы

Учебный план

№	Тема	Кол-во часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1.	Введение в компьютерную графику. Методы представления графических изображений.	4	3	1	Тестирование
2.	Растровая и векторная графика.	2	1	1	Самостоятельная работа
3.	Графический редактор Gimp. Панель инструментов.	2	1	1	Самостоятельная работа
4.	Панель инструментов. Работа с выделенными областями.	10	1	9	Самостоятельная работа
5.	Цветовые модели. Палитра.	4	1	3	Самостоятельная работа
6.	Панель инструментов. Рисование и раскрашивание.	8	1	7	Самостоятельная работа
7.	Ретуширование фотографий.	12	1	11	Самостоятельная работа
8.	Основы коррекции тона.	10	1	9	Самостоятельная работа
9.	Основы коррекции цвета.	10	1	9	Самостоятельная работа
10.	Работа со слоями. Коллаж.	12	1	11	Самостоятельная работа
11.	Фильтры.	8	1	7	Самостоятельная работа
12.	Инструмент Добавить текст к изображению.	10	1	9	Самостоятельная работа
13.	Выполнение творческой работы. Коллаж.	14		14	Тестирование, выставка творческих работ в объединении
14.	История анимации.	2	1	1	Тестирование

15.	Анимация. Создание простого анимированного изображения.	10	1	9	Самостоятельная работа
16.	Создание эффектов анимации.	12	1	11	Самостоятельная работа
17.	Выполнение творческой работы. Gif-анимация.	14		14	Тестирование, выставка творческих работ в объединении
Всего по программе:		144	17	127	

1.4 Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Предметные результаты

К концу обучения учащиеся знают:

- принципы построения и хранения графической информации;
- особенности, достоинства и недостатки растровой и векторной графики;
- основные форматы графических файлов (BMP, JPEG, GIF и т.д.);
- цветовые модели (RGB, CMYK, HSB);
- понятие «анимация», историю и принципы создания анимации - принципы создания анимированных изображений (gif-анимации) в Gimp;

умеют:

- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов программы Gimp;
- преобразовывать, перемещать, дублировать, вращать выделенные области в программе Gimp;
- редактировать и ретушировать, выполнять тоновую и цветовую коррекцию фотографии с использованием средств художественного оформления программы Gimp;
- создавать собственные изображения и многослойные документы (коллажи), используя команды и инструменты графического редактора Gimp.
- применять к изображениям и выделенным областям различные фильтры графического редактора Gimp;
- применять к тексту эффекты, используя инструменты графического редактора Gimp;
- создавать анимированные изображения (gif-анимация) с элементами творчества (оригинальность, выразительность образа, грамотное композиционное решение изображения, нестандартное использование инструментов (собственная цветовая схема; применение различных средств художественной выразительности, входящих в инструментарий программы - кисть/ карандаш/ перо/ заливка/ градиент - регулировка прозрачности/ размера/ нажима - фильтры и эффекты)).

В ходе освоения дополнительной общеразвивающей программы по информатике «Компьютерная графика» у учащихся появляется положительная тенденция в формировании *метапредметных способов деятельности*.

Дети умеют:

- распределять учебную нагрузку в течение всего занятия;
- понимают и соблюдают последовательность действий при выполнении практических работ;
- осуществляют итоговый и пошаговый контроль, сравнивая способ действия и его результат с эталоном, представленным в практических работах;
- корректируют план и способ действия в случае расхождения эталона, реального действия и его результата;
- выполняют практические работы разными способами;
- умеют представлять информацию об основных понятиях векторной и растровой графики, инструментах и функциях Gimp в виде описания ключевых слов и понятий;
- осуществляют поиск и использование информации, необходимой для выполнения творческих работ, с учётом этических и правовых норм;
- анализируют, сравнивают, делают выводы и адекватно оценивают свою самостоятельную работу и работу товарищей на основе заданных критериев;
- умеют использовать монолог и диалог для выражения и доказательства своей точки зрения, терпимости к чужому мнению.

Личностные результаты:

- интересуются историей своей страны, в частности историей анимации;
- проявляют потребность и готовность к самостоятельной, творческой и ответственной деятельности.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Условия реализации программы

Занятия по дополнительной общеразвивающей программе по информатике «Компьютерная графика и анимация» проводятся на базе компьютерного класса, оснащенного аппаратурой для демонстрации презентаций (проектор). Для работы необходим персональный компьютер (один на каждого ученика) и наличие программного обеспечения (Gimp).

Занятия по использованию ресурсов Интернет должны происходить в режиме OnLine. При отсутствии стабильного доступа к Интернет, можно использовать режим OffLine с заранее подготовленным информационным материалом.

2.2 Формы аттестации учащихся и текущего контроля успеваемости

- тестирование (проводится входящий (в начале года) и итоговый (в конце года и по окончании освоения программы) контрольный тест);
 - практические и самостоятельные работы (проводятся на каждом занятии для закрепления практических навыков работы);
 - творческая работа (проводится по окончании каждого года обучения для проверки практических знаний, умений и навыков учащихся, полученных в результате освоения программ);
 - наблюдение;
 - выставка творческих работ учащихся (коллаж, gif-анимация) на итоговом занятии в объединении;
- конкурсы компьютерной графики и анимации.

2.3 Оценочные материалы

Оценочные материалы: для фиксации и отслеживания полученных результатов обучения и учета динамики личностного развития ребенка используются индивидуальные карточки, данные которых вносятся в мониторинг. Мониторинг составлен на основе методики оценки результатов, представленной в практическом пособии Буйловой Л.Н., Кленовой Н.В.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

- работы учащихся;
- журнал посещаемости;
- материал тестирования;
- протоколы результативности освоения программного материала.
- грамота (благодарность);
- фото, видеоматериалы;
- отзыв родителей и детей.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

- технические соревнования;
- диагностическая карта;
- конкурс;
- открытое занятие;
- праздник;
- мастер-класса.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов для дистанционного обучения: фотоматериалы, отзывы детей и родителей, материалы диагностики (планы опросов). Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов спортивных состязаний с помощью информационно-коммуникационной платформы «Сферум» и приложения VK Мессенджер.

2.4. Методические материалы

При знакомстве учащихся с теоретическими аспектами основ художественного построения и обработки графики в Gimp используется демонстрационный метод (демонстрация презентаций, возможностей программы, алгоритма создания и редактирования информации). При проведении практических и самостоятельных работ, направленных на отработку отдельных технологических приемов, используются методы практического обучения (упражнения, практические задания, творческие работы). Согласно СанПиН 2.4.2.2821-10 продолжительность занятий в компьютерном классе для учащихся 11-14 лет составляет 60 минут с перерывом, поэтому важное место на занятиях отводится физкультминуткам.

№ п/ п	Тема	Дидактический материал			Информационно-методический материал
		раздаточный	наглядный	контрольный	
1.	Введение в компьютерную графику.		Презентации «Методы представления графических изображений. Растровая и векторная графика». «Правила поведения в компьютерном классе и техника безопасности при работе на компьютере». Игра «Турнир знатоков техники безопасности».	Тест «Мой друг компьютер».	Подборка информационных материалов по темам: «Методы представления графических изображений. Растровая и векторная графика». «Правила поведения в компьютерном классе и техника безопасности при работе на компьютере».
2.	Графический редактор Gimp. Панель инструментов. Работа с выделенными областями.	Практическая работа, включающая инструкции и алгоритм выполнения задания «Работа с панелью инструментов. Работа с выделенными областями».	Демонстрация возможностей программы «Панель инструментов. Работа с выделенными областями».	Самостоятельная работа «Работа с выделенными областями».	Подборка информационных материалов по теме: «Графический редактор Gimp. Панель инструментов».

3.	Цветовые модели. Палитра. Изучаем панель инструментов. Рисование и раскрашивание.	Практическая работа, включающая инструкции и алгоритм выполнения задания «Работа с панелью инструментов. Инструменты рисования».	Презентация «Элементы теории компьютерной графики».	Самостоятельная работа «Рисование и раскрашивание».	Подборка информационных материалов по теме «Элементы теории компьютерной графики».
4.	Ретуширование фотографий.	Практическая работа, включающая инструкции и алгоритм выполнения задания «Работа с панелью инструментов. Инструменты рисования».	Демонстрация возможностей программы «Инструменты рисования. Инструмент Штамп».	Самостоятельная работа «Ретуширование фотографии».	Подборка информационных материалов по теме «Ретуширование фотографий».
5.	Основы коррекции тона.	Практическая работа, включающая инструкции и алгоритм выполнения задания «Коррекция тона».	Демонстрация возможностей программы «Анализ изображений с помощью команды Гистограмма».	Самостоятельная работа «Коррекция тона изображения».	Подборка информационных материалов по теме «Основы коррекции тона».
6.	Основы коррекции цвета.	Практическая работа, включающая инструкции и	Демонстрация возможностей программы «Анализ	Самостоятельная работа «Коррекция цвета	Подборка информационных материалов по теме «Основы
		алгоритм выполнения задания «Коррекция цвета».	изображений с помощью команд коррекции цвета».	изображения».	коррекции цвета».

7.	Работа со слоями. Коллаж.	Практическая работа, включающая инструкции и алгоритм выполнения задания «Работаем со слоями. Коллаж».	Демонстрация возможностей программы «Работа со слоями».	Самостоятельная работа «Коллаж».	Подборка информационных материалов по теме «Коллаж».
8.	Выполнение творческой работы. Коллаж.	Создание творческой работы на одну из предложенных или свободную тему.		Тест «Графика в Gimp». Выставка творческих работ в объединении.	
9.	Фильтры.	Практическая работа, включающая инструкции и алгоритм выполнения задания «Использование фильтров».	Презентация «Фильтры: Назначение и основные возможности».	Самостоятельная работа «Использование фильтров».	Подборка информационных материалов по теме «Фильтры: Назначение и основные возможности».
10.	Инструмент Добавить текст к изображению.	Практическая работа, включающая инструкции и алгоритм выполнения задания «Инструмент Текст. Создание сложных изображений».	Демонстрация возможностей программы «Инструмент Текст. Дополнительные эффекты слоев».	Самостоятельная работа «Инструмент Текст. Создание сложных изображений».	Подборка информационных материалов по теме «Инструмент Текст. Дополнительные эффекты слоев».
11.	История анимации.	Практическая работа, включающая инструкции и алгоритм выполнения задания	Мультфильм Дж.С. Блэктона «Комические фазы смешных лиц». Мультфильм У. Диснея	Интерактивный тренажер «Как все начиналось...»	Подборка информационных материалов по теме «История анимации».
		«Создание простого мультфильма из 2-х кадров».	«Пароходик Вили». Мультфильм И.П. Иванова-Вано «Каток» и др.		

12.	Анимация. Создание простого анимированного изображения	Практическая работа, включающая инструкции и алгоритм выполнения задания «Создание анимированных изображений»	Презентация «Как делают мультфильмы». Демонстрация возможностей программы «Создание анимированных изображений»	Кроссворд «Из истории анимации». Самостоятельная работа «Создание анимированных изображений».	Подборка информационных материалов по теме «Понятие анимации. Из истории анимации».
13.	Создание эффектов анимации	Практическая работа, включающая инструкции и алгоритм выполнения задания «Создание анимации в среде графического редактора Gimp».		Самостоятельная работа «Создание анимации в среде графического редактора Gimp».	Подборка информационных материалов по теме «Создание анимации в среде графического редактора Gimp».
14.	Выполнение творческой работы.	Создание творческой работы на одну из предложенных или свободную тему.		Тест «Графика и анимация в Gimp». Выставка творческих работ в объединении.	

Раздел №3. «Рабочая программа воспитания»

3.1 Цель воспитательной работы

Создать условия для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также к духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

3.2 Задачи воспитательной работы

- развитие умственных способностей и технический потенциал в воспитании каждого учащегося посредством использования возможностей учебного занятия;
- воспитание общительности, любознательности, инициативности, самостоятельности через индивидуальную и групповую работу в детском объединении;
- формирование общей культуры личности, в том числе активной жизненной позиции через потенциал событийного воспитания;
- формирование духовно-нравственных ценностей через объединения воспитательных ресурсов семьи и технического клуба, установления партнерских взаимоотношений с родителями (законными представителями);
- содействие к приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе индивидуальных проб в совместной деятельности и социальных практиках.

3.3 Формы и методы воспитания

Ключевой формой воспитания детей при реализации программы является организация их взаимодействий в процессе практических занятий, конкурсов, в том числе с участием родителей.

В воспитательной деятельности с детьми по программе используются методы воспитания: метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение), метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей); метод упражнений (приучения); методы одобрения и осуждения поведения детей, педагогического требования (с учётом преимущественного права на воспитание детей их родителей (законных представителей), индивидуальных и возрастных особенностей детей младшего возраста) и стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного); метод переключения в деятельности; методы руководства и самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании; методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

3.4 Условия воспитания, анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации реализации программы «Компьютерная графика» основанной на основной учебной базе реализации программы в МАОУ МО СОШ №1 Динской район в соответствии с нормами и правилами работы организации, а также в процессе соревновательной деятельности.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей, интервью с ними) и после её завершения.

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

3.5 Планируемые результаты воспитательной работы

- развиты спортивные способности учащихся в соответствии с возрастом;
- учащиеся проявляют общительность, любознательность, инициативность, самостоятельность в коллективе;

- проявление у детей общей культуры личности и активной жизненной позиции, инициативности, самостоятельности и ответственности, а также интереса к здоровому образу жизни;
- установлены партнерские взаимоотношения с родителями учащихся;
- учащимися приобретен опыт личностного и профессионального самоопределения с учетом возраста.

3.6 Календарный план воспитательной работы

Перечень воспитательных мероприятий	Дата	Участники	Ответственный
Модуль «Воспитание на учебном занятии»			
Беседы в творческом объединении по технике безопасности на занятиях	По необходимости, но не реже 1 раза в месяц	Учащиеся	
Акция «Юный ITшник»	октябрь	Учащиеся,	
Конкурс внутри школьные по информатике	ноябрь-декабрь	Учащиеся	
Профориентационные уроки	январь - май	Учащиеся	
Модуль «Работа с родителями»			
Родительские собрания	3 раза в год	Родители	
Соревнование по компьютерной технике между родителями и детьми	ноябрь	Родители, учащиеся	

4. Список литературы

4.1 Список литературы для обучающихся и родителей

1. Вано, И.П. Рисованный фильм [Текст] / И.П. Вано. – М.: Госкиноиздат, 1950. – 88 с.
2. Залогова, Л.А. Компьютерная графика [Текст]: практикум / Л.А. Залогова. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2005. – 188 с.
3. Угринович, Н.Д. Информатика и информационные технологии [Текст]: учебник для 10-11 классов / Н.Д. Угринович. – 4-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 511 с.
4. Фролов, М.И. Учимся рисовать на компьютере [Текст]: самоучитель для детей и родителей / М.И. Фролов. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002. – 345 с.
5. Хахаев, И. А Свободный графический редактор GIMP: первые шаги [Текст] / И.А. Хахаев. – М.: ДМК-пресс, 2009. – 232 с.
6. Хитрук, Ф. Профессия - аниматор [Текст] / Ф. Хитрук. – М.: Гаятри, 2008. – Т. 1.
7. Шерстюк, Ю. Как нарисовать мультфильм: [Электронный ресурс] // Шерстюк Ю. MORE творческих идей для детей. 2022-2023. URL: <http://moreidey.ru/tvorcheskie-igryi/kak-narisovat-multfilm.htm>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. рус. (дата обращения: 05.08.2024).

4.2 Список литературы для педагогов

1. Буйлова, Л.Н., Кленова, Н.В. Как организовать дополнительное образование детей в школе? [Текст]: практическое пособие / Л.Н. Буйлова, Н.В. Кленова. – М.: АРКТИ, 2005. – 288 с.
2. Левин, А.Ш. Самоучитель Adobe Photoshop [Текст] / А.Ш. Левин. – СПб.: Питер, 2005. – 223 с.
3. Смирнова, И.Е. Начала Web-дизайна [Текст] / И.Е. Смирнова. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005. – 256 с.
4. Угринович, Н.Д. Информатика и информационные технологии [Текст]: учебник для 10-11 классов / Н.Д. Угринович. – 4-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 511 с.
5. Фролов, М.И. Учимся рисовать на компьютере [Текст]: самоучитель для детей и родителей / М.И. Фролов. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002. – 272 с.

4.3 Электронные ресурсы:

1. www.gimp.org (англ.) - Официальный сайт GIMP
www.gimp.ru (рус.) - официальный русскоязычный сайт о свободном графическом редакторе GIMP.
2. www.gimpinfo.ru (рус.) - сайт для начинающих пользователей GIMP
3. <http://www.kazan.aif.ru/pictures/201302/eye.jpg> - статья «Работа за компьютером: гимнастика для глаз».
4. www.int-edu.ru
5. http://strf.ru/material.aspx?d_no=40548&CatalogId=221&print=1
6. <http://masters.donntu.edu.ua/2010/iem/bulavka/library/translate.htm>
7. <http://www.nauka.vsei.ru/index.php?pag=04201008>
8. <http://edugalaxy.intel.ru/index.php?automodule=blog&blogid=7&showentry=1948>
9. <http://legomet.blogspot.com>
10. http://www.memoid.ru/node/Istoriya_detskogo_konstruktora_Lego
11. <http://legomindstorms.ru/2011/01/09/creation-history/#more-5>
12. <http://www.school.edu.ru/int>
13. <http://robosport.ru>
14. <http://myrobot.ru/stepbystep/>
15. http://www.robotis.com/xe/bioloid_en
16. http://www.prorobot.ru/lego/dvijenie_po_spiraly.php

17. <http://technic.lego.com/en-us/BuildingInstructions/9398%20Group.aspx>
18. http://www.nxtprograms.com/robot_arm/steps.html
19. <http://www.mos-cons.ru/mod/forum/discuss.php?d=472>
20. http://www.isogawastudio.co.jp/legostudio/modelgallery_a.html
21. <http://sd2cx1.webring.org/l/rd?ring=robotics;id=2;url=http%3A%2F%2Fwww%2Eandyworld%2Einfo%2Flegolab%2F>
22. <http://www.int-edu.ru/object.php?m1=3&m2=284&id=1080>
http://pacpac.ru/auxpage_activity_booklets/

5. Приложения

Приложение № 1

Содержание теоретической части промежуточной аттестации

При реализации программы используется несколько видов диагностики:

Входящая диагностика проходит в форме беседы.

Текущая – проходит после изучения каждого раздела программы; предусматривает различные диагностические процедуры по усвоению программного материала и личностного развития учащихся: (тестирование, проверочные занятия, опрос, наблюдение за коллективной работой по выполнению и защите проектов, наблюдение за динамикой становления личностных качеств учащихся).

Итоговая диагностика по завершении первого года обучения проходит в форме тестирования и контрольного задания.

5.1 Календарно-тематический план - график на 2024/2025 учебный год

№	Месяц	Число	Количество часов	Вид занятия	Тема	Формы контроля
1.	Сентябрь		4	Комбинированное	Введение в компьютерную графику. Методы представления графических изображений.	Тестирование
2.	Сентябрь		2	Комбинированное	Растровая и векторная графика.	Самостоятельная работа
3.	Сентябрь		2	Комбинированное	Графический редактор Gimp. Панель инструментов.	Самостоятельная работа
4.	Октябрь		10	Комбинированное	Панель инструментов. Работа с выделенными областями.	Самостоятельная работа
5.	Октябрь		4	Комбинированное	Цветовые модели. Палитра.	Самостоятельная работа

6.	Ноябрь		8	Комбинированное	Панель инструментов. Рисование и раскрашивание.	Самостоятельная работа
7.	Декабрь		12	Комбинированное	Ретуширование фотографий.	Самостоятельная работа
8.	Январь		10	Комбинированное	Основы коррекции тона.	Самостоятельная работа
9.	Февраль		10	Комбинированное	Основы коррекции цвета.	Самостоятельная работа
10.	Февраль, Март		12	Комбинированное	Работа со слоями. Коллаж.	Самостоятельная работа
11.	Март		8	Комбинированное	Фильтры.	Самостоятельная работа
12.	Март, Апрель		10	Комбинированное	Инструмент Добавить текст к изображению.	Самостоятельная работа
13.	Апрель		4	Комбинированное	Выполнение творческой работы. Коллаж.	Тестирование, выставка творческих работ в объединении
14.	Апрель		2	Комбинированное	История анимации.	Тестирование

15.	Апрель		8	Комбинированное	Анимация. Создание простого анимированного изображения.	Самостоятельная работа
16.	Май		4	Комбинированное	Создание эффектов анимации.	Самостоятельная работа
17.	Май		4	Комбинированное	Выполнение творческой работы. Gif-анимация.	Тестирование, выставка творческих работ в объединении