

Муниципальное казённое учреждение
«Управление образования Бисертского городского округа»
Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение
«Бисертская средняя школа №1»

Принята на заседании
педагогического совета
МКОУ «Бисертская средняя
школа №1»
Приказ № 42 от 31.08.2026 г.

Утверждаю:
директор
МКОУ «Бисертская средняя
школа №1»
_____/ Копылова
Л.А./
Протокол № 16 от 31.08.2026 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»**

Возраст обучающихся: 9-12 лет

Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:
Дрокина Владислава Павловна,
педагог дополнительного образования

пгт. Бисерт

ОГЛАВЛЕНИЕ

1 Основные характеристики	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.1.1. Направленность.....	3
1.1.2. Актуальность.....	3
1.1.3. Отличительные особенности программы.....	4
1.1.4. Адресат программы	4
1.1.5. Объем и срок освоения программы:	5
1.1.6. Особенности организации образовательной программы	5
1.2 Цель и задачи программы	6
1.3 Планируемый результат	7
1.4 Содержание программы	10
1.4.1 Учебный план.....	10
1.4.2 Календарно-тематическое планирование	11
1.4.3 Содержание учебного (тематического) плана.....	14
2 Организационно-педагогические условия	20
2.1 Календарный учебный график	20
2.2 Условия реализации программы.....	20
2.3. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы	20
3 Список литературы.....	22
3.1 Нормативно-правовые документы.....	22
3.2. Литература, использованная при составлении программы.....	24
3.3 Литература для обучающихся и родителей	25
3.4 Интернет-ресурсы.....	25
Приложение 1	26

1 ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

1.1 Пояснительная записка

1.1.1. Направленность

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» **технической направленности**, концепция которой направлена на развитие у детей основ визуальной культуры, формирование устойчивого интереса к цифровому творчеству и компьютерной графике, развитие навыков работы в простых графических и презентационных редакторах. Данная программа разработана на основе программы по информатике и ИКТ для четырехлетней начальной школы Горячева А. В. «Общеобразовательная система «Школа 2100» и авторской программы «Изобразительное искусство» О.А. Куревиной, Е.Д. Ковалевской.

Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника. Программа поможет учащимся освоить азы компьютерной грамотности и навыки рисования на компьютере.

1.1.2. Актуальность

Формирование интереса к овладению ИКТ знаний и умений является важным средством повышения качества обучения школьников. Это особенно важно в начальной школе, когда ещё формируются, а иногда и только определяются постоянные интересы к тому или иному предмету. Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия "рисование". С помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. За счет автоматизации выполнения операций создания

элементарных форм — эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций детьми.

1.1.3. Отличительные особенности программы

Программа «Компьютерная графика» реализуется с целью дальнейшего совершенствования образовательного процесса, развития индивидуальных способностей каждого школьника, формирования коммуникативных качеств.

Формы реализации программы общекультурного направления: практические занятия с элементами игр и игровых элементов, практическая, самостоятельная работа, ситуационные игры, проектная деятельность.

1.1.4. Адресат программы

Возраст обучающихся: 9-12 лет.

Категория обучающихся: дети младшего и среднего школьного возраста, не имеющие предварительной подготовки в области компьютерной графики.

Краткая характеристика возрастных особенностей обучающихся: дети данного возраста характеризуются высокой обучаемостью, любознательностью, стремлением к творческому самовыражению. У них активно развивается внимание, память, логическое и образное мышление. Они способны к самостоятельному выполнению заданий по образцу, активно включаются в совместную деятельность, охотно осваивают новые технологии.

Наполняемость группы: 10-15 человек.

Принципы формирования учебных групп:

– добровольное участие обучающихся на основе интереса к теме программы;

- учет возрастных и психологических особенностей;
- обеспечение комфортной и безопасной образовательной среды;
- сохранение целостности группы на протяжении всего срока реализации программы;
- возможность индивидуального подхода при организации учебного процесса.

1.1.5. Объём и срок освоения программы:

Часовая нагрузка: 172 часа.

Сроки реализации программы: 2 года.

1.1.6. Особенности организации образовательной программы

Обучение по данной программе осуществляется в компьютерном классе. Занятия происходят два раза в неделю. Обучение построено в соответствии с принципами валеологии «Не навреди». На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка, за компьютером обучающиеся работают 15-20 минут. Сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации - обучающиеся выполняют упражнения для глаз и кистей рук.

Режим занятий: 1 раз в неделю по два академических часа (40 минут) в соответствии с расписанием учебного заведения. Продолжительность учебного года — 43 учебные недели.

Форма организации образовательного процесса: программа предусматривает как индивидуальную работу обучающихся, так и командную, что способствует развитию у них навыков общения и эффективного взаимодействия внутри коллектива.

Формы реализации образовательной программы:

- групповые очные занятия в компьютерном классе;
- самостоятельная работа обучающихся;
- демонстрация и обсуждение работ обучающихся.

Перечень форм проведения занятий:

- практические занятия с использованием компьютера;
- теоретические мини-лекции с презентациями;
- мастер-классы и разбор примеров;
- обсуждение и анализ работ обучающихся;
- тренинговые упражнения и творческие задания;
- просмотр и анализ медиапроектов.

Перечень форм проведения итогов реализации программы:

- защита итогового проекта (презентация или демонстрация графической работы);
- индивидуальное собеседование с учащимися;
- анкетирование или самооценка по результатам прохождения программы.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы: формирование у детей младшего школьного возраста комплекса начальных теоретических знаний, умений и навыков в области компьютерной графики через художественно-эстетическое развитие личности ребёнка, раскрытие его творческого потенциала.

Обучающие задачи:

- сформировать представление о компьютерной графике, её назначении и возможностях;
- обучить простым приёмам работы в графических редакторах («Paint», «Paint 3D», «Microsoft Word», «Microsoft PowerPoint»);
- познакомить с основами работы с цветом, формой и композицией в цифровой среде;
- научить выполнять несложные графические и анимационные работы на компьютере.

Развивающие задачи:

- развивать образное и пространственное мышление, внимание и воображение;
- способствовать развитию сенсомоторных навыков и глазомерной координации при работе с мышью и интерфейсом программ;
- формировать навыки планирования своей работы и доведения её до завершения;
- стимулировать творческую активность, самостоятельность и инициативу в выполнении заданий.

Воспитательные задачи:

- формировать у обучающихся эстетический вкус и бережное отношение к результатам своего и чужого труда;
- воспитывать ответственность за выполнение работы и соблюдение норм цифровой этики;
- развивать умение работать в коллективе, сотрудничать и помогать сверстникам;
- поддерживать уважительное и доброжелательное отношение к одноклассникам и педагогу.

1.3 Планируемый результат

Личностные результаты:

- определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- в предложенных педагогом и придуманных самостоятельно ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить;
- адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения);

- выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения.

Метапредметные результаты:

- определять и формировать цель деятельности на уроке с помощью учителя; проговаривать последовательность действий на уроке; учиться работать по предложенному учителем плану.
- работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность; в диалоге с учителем вырабатывать критерии оценки и определять степень успешности, своей работы и работы других в соответствии с этими критериями;
- делать выводы в результате совместной работы класса и учителя; преобразовывать информацию из одной формы в другую; извлекать информацию, представленную в разных формах (текст, инфографика, иллюстрация, таблица, схема); перерабатывать и преобразовывать информацию из одной формы в другую (составлять план, таблицу, схему); пользоваться словарями, справочниками; осуществлять анализ и синтез; устанавливать причинно-следственные связи; строить рассуждения;
- учиться работать в паре, группе; выполнять различные роли (лидера, исполнителя); высказывать и обосновывать свою точку зрения; слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; умение задавать вопросы.

Предметные результаты

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам; сравнивать между собой предметы, явления; обобщать, делать несложные выводы; классифицировать явления, предметы;
- выполнять основные операции при рисовании с помощью компьютерных программ; сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения; давать определения тем или иным понятиям;

- выявлять закономерности и проводить аналогии; уметь проводить анализ при решении логических задач и задач на внимание.

В результате освоения дисциплины обучающийся будет:

Знать:

- интерфейс простых графических программ;
- основные инструменты и их возможности;
- названия фигур и кистей.

Уметь:

- использовать основные инструменты компьютерной программы;
- создавать рисунок из простых объектов (линий, прямоугольников, окружностей, треугольников и т.д.);
- выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение);
- работать с контурами объектов;
- работать с цветовой палитрой и создавать заливки;
- сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения.

1.4 Содержание программы

1.4.1 Учебный план

№ п/п	Название раздела (модуля)	Количество академических часов			Формы промежуточной (итоговой) аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	1	1	Беседа-инструктаж
2	Графический редактор Paint	50	12	38	Самостоятельная работа «Домашний участок»
3	Графика в Microsoft Word	24	6	18	Самостоятельная работа «Семейное дерево»
4	Графика и анимация в Microsoft PowerPoint	40	10	30	Мини-игра или тест «Любимое животное»
5	Графический редактор Paint 3D	50	12	38	Самостоятельная работа «Подводный мир»
6	Итоговая работа «Любимый праздник»	6	1	5	Итоговая самостоятельная работа «Моя мечта»
	Всего	172	42	130	
Итого: 172 часа					

1.4.2 Календарно-тематическое планирование

п/п	Тема занятия (поурочное планирование)	Кол-во часов	Форма занятия, Методы, оборудование	Примечания/ дополнения
1. Вводное занятие. Техника безопасности/2				
1.	Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности	2	Теоретическое занятие. Беседа, просмотр видео, инструктаж. Оборудование: проектор, ПК	Игры на знакомство, видео-интервью дизайнеров
2. Графический редактор Paint/50				
2.	Интерфейс и главные элементы программы	2	Объяснение, работа за ПК	Тест «Основные инструменты Paint»
3.	Рисование с помощью «Эллипс» и «Прямоугольник»	6	Демонстрация, самостоятельная работа на ПК	Рисунки: «Гусеница», «Грузовик», «Домик»
4.	Рисование с помощью «Линия» и «Кривая»	6	Демонстрация, самостоятельная работа на ПК	Рисунки: «Ваза», «Рыбка», «Ёлочка»
5.	Повторяющиеся элементы	6	Демонстрация, самостоятельная работа на ПК	Рисунки: «Божья коровка», «Парус», «Конфета»
6.	Рисунок из мозаики	6	Демонстрация, самостоятельная работа на ПК	Рисунки: «Цыплята» и «Котята»
7.	Моделирование окружающего мира	6	Демонстрация, самостоятельная работа на ПК	Рисунки: «Схема комнаты», «Школьный двор»
8.	Объёмное изображение	6	Демонстрация, самостоятельная работа на ПК	Простая перспектива и объём
9.	Симметрия	6	Демонстрация, самостоятельная работа на ПК	Рисунок «Бабочка»
10.	Самостоятельная работа: «Домашний участок»	6	Самостоятельная работа на ПК	Применение изученных навыков

3. Графика в Microsoft Word/22				
11.	Интерфейс и главные элементы программы	2	Объяснение, работа за ПК	Тест «Основные инструменты Word»
12.	Заливка, градиент фигур	4	Демонстрация, самостоятельная работа на ПК	Текстурирование
13.	Рисунок «Лисичка»	4	Демонстрация, самостоятельная работа на ПК	Использование фигур
14.	Рисунок «Полянка»	6	Демонстрация, самостоятельная работа на ПК	Развитие композиционного мышления
15.	Самостоятельная работа «Семейное дерево»	6	Самостоятельная работа на ПК	Работа по заданию
4. Графика и анимация в Microsoft PowerPoint/42				
16.	Интерфейс PowerPoint	2	Беседа. Объяснение, работа за ПК	Тест «Интерфейс PowerPoint»
17.	Заливка, градиент фигур в PowerPoint	6	Демонстрация, самостоятельная работа на ПК	Работа с цветом
18.	Рисунок из геометрических фигур	8	Демонстрация, самостоятельная работа на ПК	Рисунок «Собачка»
19.	Анимация объектов	8	Демонстрация, самостоятельная работа на ПК	Эффекты «Появление», «Исчезновение», интерактив
20.	Интерактивный тест	10	Демонстрация, самостоятельная работа на ПК	Создание теста
21.	Мини-игра или тест «Любимое животное»	8	Самостоятельная работа на ПК	Применение изученных навыков
5. Графический редактор Paint 3D/50				
22.	Интерфейс и главные элементы программы	2	Беседа. Объяснение, работа за ПК	Тест «Интерфейс Paint 3D», первый запуск
23.	Операции над 3D-моделями	2	Поэтапное выполнение работы	Масштаб, вращение

24.	Простые геометрические фигуры	4	Поэтапное выполнение	«Фигуры»
25.	Раскрашивание 3D-моделей	4	Демонстрация, самостоятельная работа на ПК	Работа с кистями
26.	Работа с 3D-библиотекой	4	Демонстрация, самостоятельная работа на ПК	Рисунок: «Полянка»
27.	Рисунок «Парад планет»	4	Демонстрация, самостоятельная работа на ПК	Видео, библиотека планет
28.	Рисунок «Божья коровка»	4	Демонстрация, самостоятельная работа на ПК	3D-фигуры и кисти
29.	Рисунок «Далматинец»	4	Демонстрация, самостоятельная работа на ПК	Кисти и наклейки
30.	Рисунок «Пончик»	4	Демонстрация, самостоятельная работа на ПК	Работа с 3D-фигурами
31.	Рисунок «Рожок»	4	Демонстрация, самостоятельная работа на ПК	Работа с 3D-фигурами
32.	Рисунок «Торт»	4	Демонстрация, самостоятельная работа на ПК	Работа с 3D-фигурами
33.	Рисунок «Тигренок»	4	Демонстрация, самостоятельная работа на ПК	Работа по заданию
34.	Рисунок «Закат»	2	Демонстрация, самостоятельная работа на ПК	Цвет и кисти
35.	Самостоятельная работа «Подводный мир»	4	Самостоятельная работа на ПК	Применение изученных навыков
6. Итоговая работа: «Мой мир»/6				
36.	Выполнение итогового проекта	4	Самостоятельная работа на ПК	На выбор: открытка, коллаж, презентация с анимацией, объёмная сцена в Paint 3D
37.	Подготовка к защите проекта	1	Теоретико-практическое занятие	Оформление, речь
38.	Защита проектов	1	Итоговое занятие	Подведение итогов и обсуждение
Итого:		172		

1.4.3 Содержание учебного (тематического) плана

1. Вводное занятие. История компьютерной графики

Теория: обзор основных разделов программы, цели и задачи обучения. Виды компьютерной графики. Характеристики и применение растровой и векторной графики. Знакомство с работами.

Беседа-инструктаж по технике безопасности, правилам поведения в кабинете информатики и ИКТ.

Практика: игры на знакомство, просмотр творческих работ, просмотр видео-интервью дизайнеров.

2. Графический редактор Paint

2.1 Интерфейс и главные элементы программы

Теория: возможности редактора, создание, изменение и сохранение документа. Обзор инструментов и интерфейса программы.

Практика: тест «Основные инструменты Paint» по пройденному материалу, первый запуск, создание рисунка «Фигуры», подведение итогов.

2.2 Рисунок с помощью фигур «Эллипс» и «Прямоугольник»

Теория: обзор фигур «Эллипс» и «Прямоугольник».

Практика: применение новых знаний, создание рисунков «Гусеница», «Грузовик» и «Домик» с помощью фигур «Эллипс» и «Прямоугольник».

2.3 Рисунок с помощью фигур «Линия» и «Кривая»

Теория: обзор фигур «Линия» и «Кривая».

Практика: применение новых знаний, создание рисунков «Ваза», «Рыбка» и «Ёлочка» с помощью фигур «Линия» и «Кривая».

2.4 Повторяющиеся элементы

Теория: дублирование, операции «Отразить» и «Повернуть».

Практика: применение новых знаний, создание рисунков «Божья коровка», «Парус» и «Конфета» с помощью копий и операций «Отразить» и «Повернуть».

2.5 Создание рисунков из элементов мозаики

Теория: прием «Скопировать – Вставить», операция «Поворот», «Отражение».

Практика: применение новых знаний, создание рисунков «Цыпленка» и «Котят» из конкретных фигур с помощью операций «Отразить» и «Повернуть».

2.6 Моделирование окружающего мира

Теория: обзор фигур «Прямоугольник» и «Эллипс», прием «скопировать–вставить», операция «Поворот», выбор цвета, заливка фигур.

Практика: применение новых знаний, создание рисунков «Схема комнаты» и «Схема школьного двора» из конкретных фигур с помощью приема «Скопировать – Вставить» и операции «Поворот».

2.7 Объёмное изображение

Теория: основы перспективы, ребра, грани. Объем фигур.

Практика: применение новых знаний, создание объемных фигур с учетом перспективы. Конструирование из этих фигур более сложных рисунков.

2.8 Симметрия

Теория: что такое симметрия, типы симметрии, симметрия в архитектуре.

Практика: применение новых знаний, создание симметричного рисунка «Бабочка» с помощью дублирования и операции «Отразить».

2.9 Самостоятельная работа «Домашний участок»

Практика: самостоятельная работа «Домашний участок».

3 Графика в Microsoft Word

3.1 Интерфейс и главные элементы программы

Теория: возможности редактора, создание, изменение и сохранение документа. Обзор инструментов и интерфейса программы.

Практика: тест «Основные инструменты Microsoft Word» по пройденному материалу, первый запуск, подведение итогов.

3.2 Заливка, градиент фигур

Теория: формат фигур, заливка и контур фигуры, градиент, текстуры.

Практика: заливка и текстурирование фигур по заданию.

3.3 Рисунок с помощью фигур

Практика: создание рисунка «Лисичка» из фигур по заданию.

3.4 Рисунок с помощью фигур

Практика: создание рисунка «Полянка» из фигур по заданию.

3.5 Самостоятельная работа «Семейное древо»

Практика: самостоятельная работа «Семейное древо» с помощью фигур «Прямоугольник», «Эллипс», «Стрелка».

4 Анимация и графика в Microsoft PowerPoint

4.1 Интерфейс и главные элементы программы

Теория: возможности редактора, для чего нужны презентации. Создание, изменение и сохранение документа. Обзор инструментов и интерфейса программы.

Практика: тест «Основные инструменты Microsoft PowerPoint» по пройденному материалу, первый запуск, подведение итогов.

4.2 Заливка, градиент фигур

Теория: вставка фигур, заливка и контур фигуры, градиент, текстуры.

Практика: заливка и текстурирование фигур по заданию.

4.3 Рисунок из простых геометрических фигур

Теория: обзор фигур «Сфера», «Куб», «Цилиндр», «Конус» и «Пирамида».

Практика: применение новых знаний, создание рисунка «Собачка» из фигур.

4.4 Анимация текста и объектов

Теория: анимация текста, рисунков, фигур, таблиц. Эффекты «Появление», «Исчезновение» и «Перемещение». Интерактивное взаимодействие с презентацией.

Практика: создание презентации, где будет использована анимация простых фигур, а также интерактивная презентация с появлением фигур «Показать звезду», «Показать квадрат», «Показать овал».

4.5 Интерактивный тест

Теория: работа с текстом, создание, дублирование и удаление слайдов, гиперссылки.

Практика: создание интерактивного теста по математике с оценкой в конце.

4.6 Презентация «Любимое животное»

Практика: мини-игра или тест

5 Графический редактор Paint 3D

5.1 Интерфейс и главные элементы программы

Теория: возможности редактора, создание, изменение и сохранение документа. Обзор инструментов и интерфейса программы.

Практика: тест «Основные инструменты Paint 3D» по пройденному материалу, первый запуск, практические занятия, подведение итогов.

5.2 Основные операции над 3D-моделями

Теория: обзор операций над моделями: дублирование, удаление и перемещение.

Практика: выполнение операций над моделями «Удалить», «Копировать». Масштабирование и вращение элементов.

5.3 Рисунок из простых геометрических фигур

Теория: обзор фигур «Сфера», «Куб», «Цилиндр», «Конус» и «Пирамида».

Практика: применение новых знаний, создание рисунка «Фигуры».

5.4 Раскрашивание 3D-моделей и работа с текстурой

Теория: выбор цвета, кисти, заливка и раскраска моделей. Текстуры, стикеры и маски.

Практика: раскрашивание 3D-модели человека, используя кисти, заливку и текстуру.

5.5 Работа с 3D-библиотекой

Теория: что такое 3D-библиотека и как в ней искать модели.

Практика: создание рисунка «Полянка» из готовых моделей библиотеки.

5.6 Рисунок «Парад планет»

Теория: просмотр видеоролика по созданию рисунка, работа с текстом.

Практика: применение новых знаний, создание рисунка «Парад планет» с помощью готовых моделей планет из 3D-библиотеки.

5.7 Рисунок «Божья коровка»

Теория: просмотр видеоролика по созданию рисунка, работа с 3D-библиотекой.

Практика: применение новых знаний, создание рисунка «Божья коровка» с помощью фигур и готовых моделей планет из 3D-библиотеки (Приложение 1).

5.8 Рисунок «Далматинец»

Теория: просмотр видеоролика по созданию рисунка, работа с кистями и наклейками.

Практика: применение новых знаний, создание рисунка «Далматинец» используя за основу готовую модель собаки и наклейки из библиотеки (Приложение 1).

5.9 Рисунок «Пончик»

Теория: просмотр видеоролика по созданию рисунка, работа с заливкой и кистями.

Практика: применение новых знаний из ролика, создание рисунка «Пончик».

5.9 Рисунок «Рожок»

Теория: просмотр видеоролика по созданию рисунка, работа с 3D-фигурами, заливкой и кистями.

Практика: создание рисунка «Рожок» по видеоролику.

5.9 Рисунок «Торт»

Теория: просмотр видеоролика по созданию рисунка, работа с 3D-фигурами, заливкой и кистями.

Практика: применение новых знаний, создание рисунка «Торт» по видеоролику (Приложение 1).

5.10 Рисунок «Тигренок»

Теория: просмотр презентации, работа с 3D-фигурами, заливкой и кистями.

Практика: создание рисунка «Тигренок» (Приложение 1).

5.11 Рисунок «Закат»

Теория: просмотр обучающего ролика, работа с цветом и кистями.

Практика: создание рисунка «Закат».

5.12 Самостоятельная работа «Подводный мир»

Практика: самостоятельная работа «Подводный мир».

6 Итоговая работа «Моя мечта»

6.1 Выполнение итогового проекта

Практика: выполнение итогового проекта — открытки, коллажа, презентации с анимацией, объёмной сцены в Paint 3D на тему «Моя мечта».

6.2 Подготовка к защите проекта

Теория: как презентовать проект (оформление, речь), подготовка к защите.

6.3 Защита проектов

Теория: защита проектов и подведение итогов.

Примеры творческих итоговых работ показаны в Приложении 1.

2 ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1 Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Количество учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	02 сентября	30 июня	43	86	1 занятие по 2 часа в неделю
2 год обучения	02 сентября	30 июня	43	86	1 занятие по 2 часа в неделю

2.2 Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение: наличие кабинета для теоретических практических занятий. Кабинет должен быть оборудован столами, стульями в соответствии с государственными стандартами, мультимедийное оборудование, экран, компьютеры, флеш-накопитель.

2. Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, должен иметь средне профессиональное или высшее образование (в том числе по направлению, соответствующему направлению данной программы), и отвечать квалификационным требованиям и профессиональным стандартам.

3. Информационное обеспечение: аудио-, видео-, фотоматериалы, презентации, интернет-источники, необходимое программное обеспечение.

2.3. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Для отслеживания результатов предусматриваются следующие формы контроля:

1. Стартовый контроль (вводная диагностика в начале учебного года):

Цель: определить уровень владения базовыми компьютерными навыками;

Форма: беседа, тестирование, пробные практические действия (открыть и сохранить файл, нарисовать простую фигуру в Paint).

2. Текущий контроль (в течение учебного года):

Проводится на каждом этапе обучения в форме:

1) Прогностического контроля – учащиеся проговаривают предстоящие действия, составляют алгоритмы;

2) Пооперационного контроля – наблюдение за выполнением действий (рисование, работа со слайдами и анимацией, вставка изображений);

3) Рефлексивного контроля – обсуждение трудностей, самостоятельное выявление ошибок и поиск способов их устранения;

4) Контроль по результату – сравнение выполненной работы с заданием или эталоном (например, оформление открытки, создание презентации, рисунка).

3. Итоговая аттестация (в конце учебного года):

Проводится по завершении программы с учётом всех полученных знаний и навыков.

Формы:

1) Практическая работа: выполнение итогового проекта — открытки, коллажа, презентации с анимацией, объёмной сцены в Paint 3D;

2) Защита проекта: учащиеся демонстрируют и кратко рассказывают о своей работе;

3) Анкетирование/самооценка: дети оценивают свой вклад, новые умения и интерес.

3 СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

3.1 Нормативно-правовые документы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N° 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее - ФЗ).
2. Федеральный закон Российской Федерации от 14.07.2022 N° 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации».
3. Федеральный закон Российской Федерации от 24.07.1998 N° 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.).
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. N° 678-р.
5. Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 N° 474 национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».
6. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 N° 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».
7. 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» (далее - СанПиН).
8. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. N° 2 «Об утверждении санитарных правил и норм». 1.2.3685-21.

9. Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

10. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее - Порядок).

12. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

13. Приказ Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 5 августа 2020 г. № 882/391 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».

14. Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

15. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ».

16. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 30.12.2022 № АБ-3924/06 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями «Создание современного

инклюзивного образовательного пространства для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов на базе образовательных организаций, реализующих дополнительные общеобразовательные программы в субъектах Российской Федерации»).

17. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 07.05.2020 № ВБ-976/04 «Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий».

18. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

19. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных образовательных программ в соответствии с социальным сертификатом».

20. Устав муниципального казённого общеобразовательного учреждения Бисертская средняя школа №1.

3.2. Литература, использованная при составлении программы

1. Житкова О.А., Кудрявцева Е.К. Графический редактор Paint. Редактор презентаций PowerPoint. (Тематический контроль по информатике.)/ Житкова О.А., Кудрявцева Е.К. - М. Интеллект-Центр, 2010

2. Кощеева Т.И. "Изучение темы "Моделирование и формализация" в курсе информатики 8-го класса"

3. Струкова Е.С. Развитие пространственного воображения учащихся при изучении темы "Моделирование в среде графического Редактора Paint". <http://festival.1september.ru/articles/310868/>

4. Информатика. 7-9 класс. Базовый курс. Практикум-задачник по моделированию/ Под ред. Н.В. Макаровой. - Спб.: Питер, 2009.

3.3 Литература для обучающихся и родителей

1. Селиванова Е.Ю. Увлекательная информатика для детей. Компьютерная графика. — М.: БХВ-Петербург, 2021.

2. Касьянов В.В. Компьютер для детей. Учимся рисовать и создавать мультфильмы. — М.: Питер, 2020.

3. Смирнова О.А. Работаем в Word, PowerPoint и Paint: просто о главном. — М.: Эксмо, 2022.

4. Шевченко Л.А. Рисуем на компьютере: от Paint до Paint 3D. — М.: Наука и школа, 2021.

3.4 Интернет-ресурсы

1. Инструкции и лайфхаки по Paint 3D – <https://learningapps.org>

2. Обучающие интерактивные задания по информатике и графике – <https://learningapps.org>

3. Онлайн-курсы по Paint и другим редакторам – <https://learningapps.org>

4. Рабочие листы, тесты, рекомендации для родителей – <https://childdevelop.ru>

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Примеры творческих работ

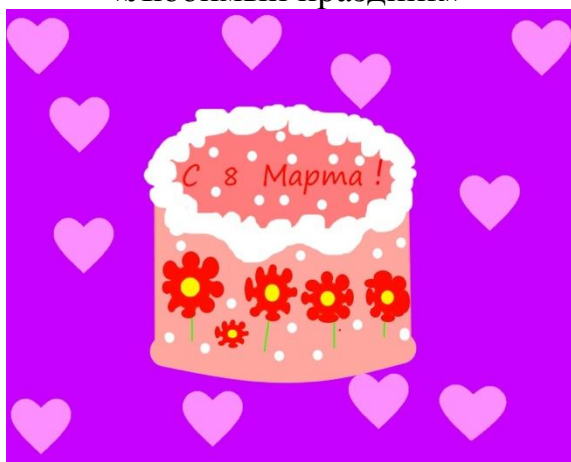
Рисунок «Тигренок»



Рисунок «Торт»



Итоговая работа
«Любимый праздник»



Итоговая работа
«Любимый праздник»



Рисунок «Божья коровка»



Рисунок «Далматинец»



