

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Дом детского творчества «Союз»  
Выборгского района Санкт-Петербурга

**Принята**  
на педагогическом совете  
ГБУ ДО ДДТ «Союз»  
Протокол № 1 от 14.09.2017



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«Компьютерный дизайн»**

Возраст учащихся 9 - 12 лет  
Срок реализации 2 года

Разработчик:  
Литовченко Мария Михайловна  
педагог дополнительного образования

## Содержание

1.	Пояснительная записка	3
2.	Учебный план. I год обучения	8
3.	Учебный план II год обучения	9
4.	Рабочая программа I года обучения	10
5.	Рабочая программа II года обучения	15
6.	Оценочные и методические материалы	19

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Компьютерный дизайн» является общеразвивающей и имеет техническую направленность и общекультурный уровень освоения, предназначена для получения дополнительного образования в области графического дизайна и информационно-компьютерных технологий.

Данная программа создана на основе типовой образовательной программы по информатике и информационным технологиям.

**Актуальность** данной программы заключается в возможности повысить компьютерную грамотность, раскрыть творческие способности в области информационных технологий, расширить кругозор. Содержание программы включает актуальные в современное время направления, такие как графический дизайн, мультипликация.

**Новизна** данной программы заключается в том, что мир компьютера открывается для детей с новой творческой стороны, насыщенной актуальными и интересными возможностями, что создает альтернативу виртуальным агрессивным играм. Воспитанники научатся использовать компьютер для достижения целей в области изобразительного искусства и решать художественные задачи. Это способствует формированию информационной компетенции, профессиональной ориентации детей, их дальнейшего образования в области компьютерных технологий, развитию креативного и творческого мышления.

**Отличительные особенности.** Общеразвивающая программа включает в себя интеграционные занятия с разными художественными направлениями через сотрудничество с другими творческими объединениями в рамках проектной деятельности, для формирования метапредметных образовательных результатов: освоение способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях. Воспитанники смогут делиться опытом со сверстниками, получать новые знания, объединившись создавать интересные коллективные проекты. Это благотворно повлияет на творческое развитие детей, их культурное и социальное становление, способствует проявлению инициативы воспитанников в личных творческих идеях, в желании экспериментировать и самосовершенствоваться.

**Цель** программы – творческое развитие и самосовершенствование детей через изучение основ компьютерного рисования и овладение знаниями в области информационных технологий.

**Задачи:**

**Обучающие:**

- Овладеть навыками использования компьютера при работе в графических программах;

- Изучить основные приемы и принципы композиции, дизайна в графике;
- Познакомиться с правилами создания видов презентаций;
- Освоить метод моделирования при создании графического рисунка;
- Познакомиться с мультипликацией как видом современного искусства.

***Развивающие:***

- Содействовать развитию воображения и креативного мышления воспитанников;
- Способствовать повышению компьютерной грамотности;
- Способствовать развитию графических навыков;
- Развивать умение организации собственной учебной деятельности.

***Воспитательные:***

- Способствовать адекватной самооценке воспитанников;
- Способствовать воспитанию целеустремленности и исполнительности;
- Содействовать воспитанию культуры общения, уважения к коллективу и достойного поведения в обществе.

**Педагогическая целесообразность.** Данная общеразвивающая программа предполагает собой изучение компьютерного дизайна и анимации через искусство и культуру с помощью метода проекта, а так же интеграции с другими направленностями.

Программа предназначена для детей 9-12 лет.

**Условия реализации программы.**

Программа рассчитана на прием всех желающих детей в творческое объединение без предварительного отбора.

Продолжительность программы 2 года.

Четырех часовые группы:

- 1 год обучения 9-10 лет, продолжительность занятий 2 часа, 2 раза в неделю, 144 часа в год.
- 2 год обучения 10-12 лет, продолжительность занятий 2 часа, 2 раза в неделю, 144 часа в год.

**Формы и режим занятий.**

Содержание программы ориентировано на добровольные разновозрастные группы детей:

1 год обучения наполняемость – не менее 15 человек;

2 год обучения наполняемость – не менее 12 человек.

Наполняемость учебных групп выдержана в пределах требований СанПиН и методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию от 01.03.2017 № 617

Ведущей формой организации обучения является индивидуально-групповая. Наряду с групповой формой работы, осуществляется индивидуализация процесса обучения и применение дифференцированного подхода к учащимся.

В процессе обучения используются следующие формы организации занятий:

фронтальная - дети под руководством педагога выполняют одинаковую работу;

коллективная – дети выполняют общую работу, проявляя самостоятельность и взаимопомощь

индивидуальная – выполнение ребёнком индивидуального задания

интеграционная – воспитанники в процессе выполнения задания объединяются с другими коллективами.

Используются следующие формы проведения занятий: практическое занятие, занятие–игра, комбинированное занятие.

**Форма обучения** – очная, элементы дистанционного обучения.

### **Методическое обеспечение программы**

При работе по программе используются современные образовательные технологии: методика развивающего обучения, обучение в деятельности, обучение в сотрудничестве, метод проектов.

### **Материально-техническое обеспечение.**

Для проведения занятий учебное помещение оборудовано:

- компьютерные столы;
- стационарные ПК с выходом в интернет;
- проектор для демонстрации учебного материала;
- доска – флипчарт.

Каждому ребёнку для занятий необходимы:

- блокнот для записей или зарисовок;
- цветные графические материалы;
- флеш-накопитель.

### **Планируемые результаты**

### ***Личностные:***

- Учащиеся приобретут опыт общественно-полезной (социально-значимой) деятельности;
- учащиеся будут обладать навыками культурного общения, уважения к коллективу и достойного поведения в обществе.

### ***Метапредметные:***

- учащиеся овладеют начальными формами универсальных учебных действий: наблюдения, сравнения, анализа, обобщения.

### ***Предметные:***

- Учащиеся будут свободно ориентироваться в использовании и назначении графических программ.

### **Формы оценки результатов:**

В качестве подведения итогов пройденной темы и выявления общей и индивидуальной успеваемости проводятся контрольные работы, самооценка обучаемых детей, проводятся смотры достижений, выставки, проводится педагогическая диагностика учебно-воспитательного процесса.

### **Формы предъявления результата**

Результаты демонстрируются через участие в выставках и конкурсах, проекте года, выполнение контрольных заданий.

### **Контроль реализации программы**

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие этапы контроля:

- начальный (вводный) контроль  
(выполнение индивидуального практического задания для выявления способностей и потенциала воспитанника)
- текущий контроль  
(педагогическое наблюдение, анализ на каждом занятии педагогом и обучающимися качества выполнения работ и приобретенных навыков общения)
- промежуточная аттестация  
(выполнение тестового задания)
- итоговый контроль  
(выполнение тестового задания, итоговая выставка, защита проектов)

### **Воспитательная работа**

В течение учебного года воспитанники участвуют в организации выставок детских работ, совместных традиционных праздников, проводимых в учреждении и досуговых мероприятий. В рамках проектной деятельности проводятся выездные тематические мероприятия совместно с другими коллективами.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

### Первый год обучения

№ п/п	Разделы, подразделы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	Комплектование группы	6	-	-	
2	Вводное занятие	2	1	1	Устный опрос
3	Microsoft PowerPoint:	24	10	14	Устный опрос, творческие и контрольные задания, тестирование, упражнения
	✓ Создания и оформления презентаций;	28	10	18	
	✓ Создание игровой презентации; ✓ Анимация	46	10	32	
4	Adobe Photoshop				Устный опрос, творческие и контрольные задания, тестирование, упражнения
	✓ Редактирование фото- и графических изображений ✓ Рисование в программе Adobe Photoshop	10 28	3 6	7 22	
5	Контрольные и итоговые занятия	10	-	10	Контрольные задания, тестирование
6	Итого	144	40	104	

В течение года, темы, заявленные в учебно-тематическом плане, могут изучаться непоследовательно. На отдельном занятии могут быть представлены элементы нескольких тем.



## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

### Второй год обучения

№ п/п	Разделы, подразделы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Устный опрос
2	Microsoft PowerPoint ✓ Анимация ✓ Создание игровой презентации	26 14	4 4	22 10	Устный опрос, творческие и контрольные задания, тестирование, упражнения
3	Adobe Photoshop ✓ Редактирование фото- и графических изображений ✓ Рисование в программе Adobe Photoshop ✓ Графический дизайн	12 12 20	4 2 4	8 10 16	Устный опрос, творческие и контрольные задания, тестирование, упражнения
4	CorelDraw ✓ Графический дизайн (полиграфический дизайн) ✓ Рисование в CorelDraw	22 28	6 10	16 18	Устный опрос, творческие и контрольные задания, тестирование, упражнения
5	Контрольные и итоговые занятия	10	-	10	Контрольные задания, тестирование
6	Итого	144	35	109	

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

### I год обучения

На первом году обучения по программе «Компьютерный дизайн», учащиеся освоят начальные знания правил и принципов построения композиции в графическом дизайне, познакомятся с приемами анимации, приобретут навыки использования компьютера, познакомятся с принципом работы в графическом редакторе Adobe Photoshop и компьютерной программе Microsoft PowerPoint. Учащиеся в первой половине года проходят ознакомительный этап обучения, осваивают знания на примере тренировочных упражнений: раскраска, работа с шаблонами, дорисовка, использование заготовок, коложирование с применением готовых фото и графических материалов. Соответственно, участие детей в проектной и конкурсной деятельности постепенно включается на втором полугодии. Использование возможностей компьютера и программ детьми остается под руководством педагога. В основном используется методика развивающего обучения, предлагаются задания «делай как я». Ближе ко второму полугодию вводится обучение в сотрудничестве, парами или мини-группами.

#### **Задачи**

##### ***Обучающие:***

- Владеть навыками использования компьютера при работе в графических программах;
- Изучить правила и принципы построения композиции в графическом дизайне;
- Познакомиться с правилами создания презентаций;
- Познакомить с мультипликацией как видом современного искусства.

##### ***Развивающие:***

- Содействовать развитию воображения и креативного мышления воспитанников;
- Способствовать повышению компьютерной грамотности.

##### ***Воспитательные:***

- Содействовать воспитанию у воспитанников студии культурного общения, уважения к коллективу и достойного поведения в обществе.

## **Планируемые результаты:**

### ***Личностные:***

- Учащиеся будут обладать личностным восприятием и самоконтролем по применению компьютерных возможностей в повседневной жизни.

### ***Метапредметные:***

- учащиеся овладеют начальными формами учебных действий: наблюдения, сравнения, анализа, обобщения

### ***Предметные:***

- Учащиеся преобретут начальные знания правил и принципов построения композиции в графическом дизайне;
- Учащиеся реобретут навыки использования компьютера и принципы при работе в графических программах.

## **Содержание**

### **Тема № 1: Комплектование группы (6 часов)**

#### **Теория.**

Знакомство с направлением компьютерный дизайн и анимация – возможности и перспективы во взрослой жизни. Отвечаем на вопросы значимости направления в жизни при выборе профессии и в искусстве.

#### **Практика.**

Просмотр работ воспитанников. Демонстрация возможностей программы.

### **Тема № 2: Вводное занятие (2 часа)**

#### **Теория.**

Знакомство коллектива. Проведение инструктажа по технике безопасности. Знакомство с правилами установленными в объединении.

#### **Практика.**

Выполнения практического задания совместно с педагогом.

### **Тема №3: Microsoft PowerPoint. Создание и оформление презентаций (24 часов)**

#### **Теория.**

- Знакомство с программой Microsoft PowerPoint: изучение рабочего области программы.

- Назначение презентации. Виды презентаций.
- Создание презентаций с помощью шаблонов.
- Работа с текстом.
- Работа с графическим изображением (фотоизображение): настройка размера, обрезка, цветокоррекция, применение фильтров.

- Анимация слайда.
- Анимация объекта.

#### **Практика.**

- Создание презентации «Визитная карточка».
- Разработка презентации в рамках проектной деятельности.
- Создание периодических презентаций по школьной программе.
- Контрольное тестирование. Повторение пройденного материала.

### **Тема №4: Microsoft PowerPoint. Создание игровых презентаций (26 часов)**

#### **Теория.**

- Изучение способов создания игровых презентаций: кроссворд, викторина, игровой мультфильм.
- Изучение использования гиперссылок.

#### **Практика.**

- Создание презентации «Визитная карточка».
- Кроссворд: рисование сетки кроссворда с помощью фигур, наполнение.
- Анимация кроссворда.
- Тематический кроссворд: 23 февраля. Демонстрация праздничных кроссвордов.
- Тематическая презентация: разработка праздничных презентаций. Демонстрация праздничных кроссвордов.
- Тематический кроссворд: 8 марта. Демонстрация праздничных кроссвордов.
- Разработка игровой презентации – викторина. Наполнение.
- Присвоение анимации игровой презентации – викторина.
- Разработка периодических викторин в рамках проектной деятельности.
- Создание поздравительной викторины «С Новым годом!». Демонстрация праздничных викторин.
- Создание периодических викторин по школьной программе.
- Проверочная работа.

## **Тема №5: Microsoft PowerPoint. Анимация (46 часов)**

### **Теория.**

- Работа с фигурами: рисование с помощью вкладки «Фигуры».
- Работа с вкладкой «Формат»: использование заливки (сплошная, градиент, текстурная), фильтров.
- Работа с вкладкой «Анимация»: добавление простых анимаций, применение группы анимаций к объекту.
- Изучение стилей графического и анимационного рисунка.
- Изучение оформления презентации кинофильма (титульный лист, титры)

### **Практика.**

- Рисование графического объекта с помощью фигур.
- Создание графической части для тренеровочного мультфильма.
- Настройка анимации тренеровочного мультфильма.
- Индивидуальная работа: работа над продолжением тренеровочного мультфильма.
- Разработка индивидуального мультфильма на конкурс «Дорога и мы»
- Разработка мультфильма в рамках проектной деятельности.
- Контрольное тестирование. Повторение пройденного материала.

## **Тема №6: Adobe Photoshop. Редактирование фото-и графических изображений (10 часов)**

### **Теория.**

- Adobe Photoshop знакомство с программой: изучение рабочей области программы, предназначение программы.
- Коррекция фото-изображения: цвет/тон/насыщенность, использование фильтров.
- Исправление дефектов на фото-изображении (ретушь). Использование инструмента «Штамп»
- Прием наложения и совмещения фото-изображений.
- Замена фона, вырезание и вставка объекта.
- Использование трансформации фотоизображения.

### **Практика.**

- Упражнение «Ретушь фотографии»: корректировка цвет/тон/насыщенность, устранение диффектов.
- Упражнение «Фото-монтаж»: замена фона объекту, наложение фото-фильтров.
- Контрольное тестирование. Повторение пройденного материала.

## **Тема №7: Рисование в программе Adobe Photoshop. (28часов)**

### **Теория.**

- Создание и настройка рабочей области (лист для создания изображения)
- Слои: предназначение слоев, добавление нового слоя, удаление, переименование.
- Использование инструмента «Кисть»: настройка размера, нажим/прозрачность, интервал.
- Инструмент «Ластик»: настройка размера, нажим/прозрачность, интервал.
- Инструмент «Волшебная палочка»: предназначение, настройка параметров.

### **Практика.**

- Упражнение «Раскраска».
- Обрасовка изображения на основе фотоизображения.
- Создание фото-коллажа с последующей дорисовкой.
- Создание рисунка в рамках проектной деятельности.
- Разработка обложки для книги на конкурс «Питерская мышь»
- Контрольное тестирование. Повторение пройденного материала.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

### **II год обучения**

На втором году обучения учащиеся углубляются в изучение возможностей графического редактора Adobe Photoshop и компьютерной программы Microsoft PowerPoint. Выполняют более сложные и длительные анимационные проекты. Самостоятельно определяют в художественном оформлении, озвучивают, подбирают музыкальное сопровождение. Учащиеся с первого полугодия вливаются в проектную деятельность и дальнейшее обучение происходит в рамках общего проекта. Дети обязательно интегрируются с другими направлениями для обмена опытом и знаниями. Со второго полугодия вводится изучение дополнительного графического редактора CorelDraw с целью освоения навыков полиграфии

#### **Задачи**

##### **Обучающие:**

- Освоить метод моделирования при создании графического рисунка;
- Познакомить с компьютерным дизайном через изделия полиграфии;
- Освоить алгоритм создания полноценного мультфильма.

##### **Развивающие:**

- Содействовать развитию творческой самостоятельности;
- Способствовать умению презентовать готовый продукт.

##### **Воспитательные:**

- Способствовать адекватной оценке чужого труда и восприятия критики;

##### **Планируемые результаты:**

###### **Личностные:**

- Учащиеся будут уметь определять значение компьютерных технологий для самовыражения, при самоопределении и коммуникации в коллективе.

###### **Метапредметные:**

- Учащиеся будут обладать навыками использования компьютерных технологий для улучшения качества обучения и других аспектов деятельности.

###### **Предметные:**

- Учащиеся приобретут навыки в самостоятельном поиске необходимой информации (материалов) и дальнейшей обработке;

- Учащиеся преобретут навыки использования компьютера в повседневной жизни, делать сознательный выбор.

## **Содержание**

### **Тема № 1: Вводное занятие (2 часа)**

#### **Теория.**

Проведение инструктажа по технике безопасности. Знакомство с правилами установленными в объединении.

#### **Практика.**

Обсуждение предстоящего учебного года, составление плана работы.

### **Тема №2: Microsoft PowerPoint. Анимация (26 часов)**

#### **Теория.**

- Изучение алгоритма создания мультфильма: сценарий, поэтапная отрисовка элементов, разбивка по кадрам, анимация объектов, запись звука, форматирование в необходимый формат.

- Наложение звука в Microsoft PowerPoint.

#### **Практика.**

- Разработка мультфильма в рамках проектной деятельности.
- Разработка мультфильма на конкурс «Дорога и мы».
- Создание индивидуального проекта игрового мультфильма.

### **Тема №3: Microsoft PowerPoint. Создание игровой презентации (14 часов)**

#### **Теория.**

- Вставка аудио и видео файлов, настройка параметров.
- Использование графиков и диаграмм.

#### **Практика.**

- Тематическая презентация: разработка праздничных презентаций. Демонстрация праздничных кроссвордов.
- Разработка игровой презентации – викторина. Наполнение.
- Присвоение анимации игровой презентации – викторина.
- Разработка периодических викторин в рамках проектной деятельности.
- Создание периодических викторин по школьной программе.
- Проверочная работа.



**Тема №4: Adobe Photoshop. Редактирование фото-и графических изображений  
(12 часов)**

**Теория.**

- Исправление дефектов фото-изображений (ретушь).
- Прием наложения и совмещения фото-изображений.
- Замена фона, вырезание и вставка объекта.

**Практика.**

• Ретушь фотографии: корректировка цвет/тон/насыщенность, устранение диффектов.

- Фото-монтаж: замена фона объекту, наложение фото-фильтров.
- Контрольное тестирование. Повторение пройденного материала.

**Тема №5: Adobe Photoshop. Рисование в программе Adobe Photoshop  
(12 часов)**

**Теория.**

- Создание многослойного рисунка.
- Изучение стилей живописного рисунка.

**Практика.**

• Имитация живописных стилей рисования: импрессионизм, реализм, пуанте-ЛИЗМ.

- Создание объемного рисунка по слоям.
- Контрольное тестирование. Повторение пройденного материала.

**Тема №6: Adobe Photoshop. Графический дизайн (20 часов)**

**Теория.**

- Настройка слоя.
- Работа с инструментом «Текст»

**Практика.**

- Создание многослойного рисунка.
- Изучение стилей живописного рисунка.
- Имитация стихий: огонь, вода, воздух, дым, неоновый свет.
- Контрольная проверка (выполнение задания по билетам).

## **Тема №7: CorelDraw. Графический дизайн (полиграфический дизайн) (22 часа)**

### **Теория.**

- CorelDraw знакомство с программой: изучение рабочей области программы, предназначение программы.
- Настройка рабочей области.
- Изучение панели инструментов, настройка цветовой палитры.
- Верстка страницы журнала: виды продукции, композиционные решения, шрифтовая композиция.

### **Практика.**

- Упражнение с панелью инструментов: область применения, назначение и возможности.
- Создание открытки – фотоколлажа.
- Работа со шрифтами: подбор по смыслу и тематике, композиция, размерность. Оформление страницы журнала – портфолио.
- Контрольное задание «Фото-журнал»

## **Тема №8: Рисование в CorelDraw (28 часа)**

### **Теория.**

- Изучение инструментов для рисования: «Форма», «Перо», «Художественное оформление», «Заливка» (однородная, фронтальная, узором, текстурой), «Цветовая пипетка», «Перетекания», «Контур», «Искажение», «Тень», «Оболочка», «Вытянуть», «Прозрачность», «Ластик».

### **Практика.**

- Обрисовка изображения по фото-файлу, графическому изображению.
- Создание портрета по фото-изображению.
- Задание «Комикс».
- Задание «Автопортрет».
- Контрольное задание «Портрет-аватарка».

# ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

## Методическое обеспечение I год обучения

№	Раздел	Форма проведения занятий	Методы и приемы	Использованные материалы	Формы подведения итогов
1	Вводное занятие. Комплектование группы.	Беседа.	Методы: словесный, наглядный Приемы: Показ практических работ	Компьютер, графические компьютерные программы, проектор, экран	Устный опрос
2.	Microsoft PowerPoint.	Теоритическое, практическое занятие.	Методы: словесный, практический, наглядный, игровой Приемы: показ, повторение, закрепление	Компьютер, графические компьютерные программы, проектор, экран, иллюстрации, тематическая папка «Новогодние подборки», «Мультипликационный персонаж», «Растения», «Животные», «Фон для презентаций». Учебная презентация «Рисование животных», «Рисование человека», «Викторина», «Проверочная работа»	Устный опрос, творческие и контрольные задания, тестирование, упражнения
3.	Adobe Photoshop	Теоритическое, практическое занятие.	Методы: словесный, наглядный, практический Приемы: показ иллюстраций, практическая работа, повторение, закрепление	Компьютер, графические компьютерные программы, проектор, экран, иллюстрации, тематическая папка «Новогодние подборки», «Мультипликационный персонаж», «Растения», «Животные», «Фон для	Устный опрос, творческие и контрольные задания, тестирование, упражнения

				презентаций».	
4.	Итоговое занятие	Беседа, дискуссия	Методы: словесный, наглядный, игровой Приемы: повторение, закрепление	Компьютер, графические компьютерные программы, проектор, экран, игра.	Контрольные задания, тестирование

## II год обучения

№	Раздел	Форма проведения занятий	Методы и приемы	Использованные материалы	Формы подведения итогов
1	Вводное занятие	Беседа.	Методы: словесный, наглядный Приемы: Показ практических работ	Компьютер, графические компьютерные программы, проектор, экран	Устный опрос
2.	Microsoft PowerPoint.	Теоритическое, практическое занятие.	Методы: словесный, практический, наглядный, игровой Приемы: показ, повторение, закрепление	Компьютер, графические компьютерные программы, проектор, экран, иллюстрации, тематическая папка «Новогодние подборки», «Мультипликационный персонаж», «Растения», «Животные», «Фон для презентаций». Учебная презентация «Рисование животных», «Рисование человека», «Викторина», «Проверочная работа»	Устный опрос, творческие и контрольные задания, тестирование, упражнения
3.	Adobe Photoshop	Теоритическое, практическое занятие.	Методы: словесный, наглядный, практический Приемы: показ иллюстраций, практическая работа, повторение, закрепление	Компьютер, графические компьютерные программы, проектор, экран, иллюстрации, тематическая папка «Новогодние подборки»,	Устный опрос, творческие и контрольные задания, тестирование,

				«Мультипликационный персонаж», «Растения», «Животные», «Фон для презентаций».	упражнения
4.	CorelDraw	Теоритическое, практическое занятие.	Методы: словесный, наглядный, практический Приемы: показ иллюстраций, практическая работа, повторение, закрепление	Компьютер, графические компьютерные программы, проектор, экран, иллюстрации, тематическая папка «Новогодние подборки», «Мультипликационный персонаж», «Растения», «Животные», «Фон для презентаций».	Устный опрос, творческие и контрольные задания, тестирование, упражнения
5.	Итоговое занятие	Беседа, дискуссия	Методы: словесный, наглядный, игровой Приемы: повторение, закрепление	Компьютер, графические компьютерные программы, проектор, экран, игра.	Контрольные задания, тестирование



**Критерии определения уровней освоения общеразвивающей образовательной программы учащимися 1 г.о.**

Показатели освоения программы		Формы выявления уровня	1 низкий уровень	2 средний уровень	3 высокий уровень	4 повышенный уровень
Предметные результаты	1. Теоретическое освоение графических редакторов	Устный опрос, творческие и контрольные задания, тестирование, упражнения	Владение минимальным функционалом графического редактора под руководством педагога	Владение минимальным функционалом графического редактора без руководства педагога	Владение расширенным функционалом графического редактора под минимальным руководством педагога	Свободное владение функционалом рабочего поля графических редакторов, самостоятельное освоение и расширение списка графических программ
	2. Композиционные навыки	Устный опрос, творческие задания, упражнения	Композиция неуравновешенна, нарушена целостность и единство композиционного решения	Незначительные ошибки во взаимосвязи элементов, незначительные ошибки в композиционном взаимодействии фонового рисунка с движущимся объектом	Гармоничная композиция неперегруженная второстепенными элементами, четкая связь фонового рисунка и объекта	В композиции задействованы разные приемы: композиционный центр, разнообразие направлений в пространстве, наличие доминанты, присутствует четкое разделение на плановость
	3. Навыки для создания мультипликационного фильма	Устный опрос, творческие задания, упражнения	Использование простейших приемов анимации и графического оформления, отсутствие композиции кадра и музыкального сопровождения	Использование стандартной анимации программы и раскадровка мультфильма по слайдам усложнение графического оформления, отсутствие музыки	Использование нескольких приемов анимации мультфильма, качественное исполнение графического оформления, усложненный сюжет	Грамотное использование и применение приемов анимации мультфильма, работа с жанрами и видами мультфильма, разработка индивидуального сюжета, усложнение графического оформления с использова-

				кального сопровождения	жет, использование музыкального сопровождения	нидополнительных приемов рисования (ИЗО, ДПИ, фото), озвучка
	4. Навыки работы с подбором и обработкой информацией	Устный опрос, творческие задания, упражнения	Отсутствие логики поиска информации, затруднительности в планировании и анализе работы, плохая концентрация и отсутствие заинтересованности, работа ведется вместе с педагогом	Медленный поиск информации, затруднительности в планировании и анализе работы, быстрая потеря концентрации и заинтересованности, частая потребность в помощи окружающих	Умение поиска информации с помощью интернет, планировании и анализе работы в группе с помощью педагога	Умение поиска информации с помощью интернет и дополнительных источников, планировании и анализе работы в группе, самостоятельно с помощью педагога, грамотное использование найденной информации, выявление основного из общего
Метапредметные результаты	1. Творческая инициатива и формирование замысла	Устный опрос, мозговой штурм, коллективные беседы	Творческая инициатива в формировании идеи и сюжета на низком уровне, отсутствие коммуникации и взаимодействия с коллективом	Идея и сюжет сформулированы, не отличаются креативностью	Большое количество возможных идей, желание и возможность их реализации	Идеи отличаются креативом и особым смыслом, желание и возможность их реализации и продолжительно развивать
	2. Проявление самостоятельности в решении задач	Устный опрос, мозговой штурм, коллективные беседы, наблюдение	Воспитанник проявляет себя неуверенно, теряется, не может четко сформулировать мысль, оста-	Воспитанник работает в паре и занимает пассивную позицию	Воспитанник смело берет на себя ответственность за решение задач, прислушивается к	Воспитанник смело берет на себя ответственность за решение задач, прислушивается к коллективу, самостоятельно формирует ре-



			ется неудовлетворенным, нуждается в постоянной помощи, боится совершать действия		коллективу	шение, проявляет инициативу
	3. Креативный подход в решении творческих задач	Устный опрос, мозговой штурм, коллективные беседы, тестирование	Низкий уровень креативности по тесту Вильямса, шаблонное мышление, сложный процесс творческой мысли	Средний уровень креативности по тесту Вильямса, несложная творческая мысль с редкими проявлениями креативности	Высокий уровень креативности по тесту Вильямса, высокое творческое рассуждение с проявлениями креативности	Повышенный уровень креативности по тесту Вильямса, свободное владение и проявление креативной мысли
Личностные результаты	1. Коммуникативные способности	задания в группе, коллективные творческие работы, наблюдение	Пассивность, неконструктивная критика предложений участников группы, творческого коллектива	Активное участие в работе группы, умение слушать других участников	Активность, организация работы в группе, внимательное, корректное отношение ко всем участникам группы, анализ внимательное отношение ко всем участникам группы, активное участие в работе, инициативность	Активность, организация работы в группе, внимательное, корректное отношение ко всем участникам группы, анализ
	2. Самоорганизация, организация	Наблюдение, ин-	Рассеянность, невнимательность, отсут-	Непоследовательное соблюдение правил	Адекватное отношение к установ-	Соблюдение установленных правил и распорядка,

	рабочего пространства	структаж	ствие организованности и соблюдение установленных правил, равнодушие	и распорядков, забывчивость, самоорганизованность под руководством педагога или коллектива	ленным правилам и распорядку, регулярное соблюдение и положительная реакция	самостоятельный контроль за собой и коллективом, принятие ответственности за одноклассников (шефство)
	3.Способности к анализу и рефлексии	Наблюдение, ведение дневника успеваемости	Отсутствие самоанализа и способности к рефлексии	Частые затруднения с самоанализом и способностью к рефлексии	Нет затруднений с самоанализом и способностью к рефлексии	Воспитанник самостоятельно проводит самоанализ и рефлексию по окончании занятия

**Критерии определения уровней освоения общеразвивающей образовательной программы учащимися 2 г.о.**

Показатели освоения программы		Формы выявления уровня	1 низкий уровень	2 средний уровень	3 высокий уровень	4 повышенный уровень
Предметные результаты	1. Теоретическое освоение графических редакторов	Устный опрос, творческие и контрольные задания, тестирование, упражнения	Владение минимальным функционалом графического редактора под руководством педагога	Владение минимальным функционалом графического редактора без руководства педагога	Владение расширенным функционалом графического редактора под минимальным руководством педагога	Свободное владение функционалом рабочего поля графических редакторов, самостоятельное освоение и расширение списка графических программ
	2. Разработка рисунка графического изображения	Устный опрос, творческие задания, упражнения	Композиция неуравновешенна, нарушения целостности и единства композиционного решения, ошибки в комбинации	Незначительные ошибки во взаимосвязи элементов, незначительные ошибки в композиционном моделировании	Гармоничная композиция непрерывно нагруженная второстепенными элементами, простые, но уверенные	Гармоничная композиция непрерывно нагруженная второстепенными элементами, присутствует динамика, рисунок выполнен в критериях художественного стиля,

			ровании цветовых сочетаний, рисунок не соответствует замыслу	цветовых сочетаний	цветовые сочетания, рисунок соответствует изначальному замыслу (эскизу)	разнообразие уветовых решений
	3.Разработка мультипликационного фильма или gif - анимации	Устный опрос, творческие задания, упражнения	Использование простейших приемов анимации и графического оформления, ошибки в композиции кадра, статичность	Использование стандартной анимации программы и раскадровка мультфильма по слайдам усложнение графического оформления, динамика в кадре	Использование нескольких приемов анимации мультфильма, качественное исполнение графического оформления, усложненный сюжет, использование музыкального или звукового сопровождения, динамичность в кадре	Грамотное использование и применение приемов анимации мультфильма, работа с жанрами и видами мультфильма, разработка индивидуального сюжета, усложнение графического оформления с использованием дополнительных приемов рисования (ИЗО, ДПИ, фото), звуковое оформление

	4. Навыки работы с подбором и обработкой информацией	Устный опрос, творческие задания, упражнения	Отсутствие логики поиска информации, затруднительности в планировании и анализе работы, плохая концентрация и отсутствие заинтересованности, работа ведется вместе с педагогом	Медленный поиск информации, затруднительности в планировании и анализе работы, быстрая потеря концентрации и заинтересованности, частая потребность в помощи окружающих	Умение поиска информации с помощью интернет, планировании и анализе работы в группе с помощью педагога	Умение поиска информации с помощью интернет и дополнительных источников, планировании и анализе работы в группе, самостоятельно с помощью педагога, грамотное использование найденной информации, выявление основного из общего
Метапредметные результаты	1. Творческая инициатива и формирование замысла	Устный опрос, мозговой штурм, коллективные беседы	Творческая инициатива в формировании идеи и сюжета на низком уровне, отсутствие коммуникации и взаимодействия с коллективом	Идея и сюжет сформулированы, не отличаются креативностью	Большое количество возможных идей, желание и возможность их реализации	Идеи отличаются креативом и особым смыслом, желание и возможность их реализации и продолжительно развивать
	2. Проявление самостоятельности в решении задач	Устный опрос, мозговой штурм, коллективные беседы, наблюдение	Воспитанник проявляет себя неуверенно, теряется, не может четко сформулировать мысль, оста-	Воспитанник работает в паре и занимает пассивную позицию	Воспитанник смело берет на себя ответственность за решение задач, прислушивается к	Воспитанник смело берет на себя ответственность за решение задач, прислушивается к коллективу, самостоятельно формирует ре-

			ется неудовлетворенным, нуждается в постоянной помощи, боится совершать действия		коллективу	шение, проявляет инициативу
	3. Креативный подход в решении творческих задач	Устный опрос, мозговой штурм, коллективные беседы, тестирование	Низкий уровень креативности по тесту Вильямса, шаблонное мышление, сложный процесс творческой мысли	Средний уровень креативности по тесту Вильямса, несложная творческая мысль с редкими проявлениями креативности	Высокий уровень креативности по тесту Вильямса, высокое творческое рассуждение с проявлениями креативности	Повышенный уровень креативности по тесту Вильямса, свободное владение и проявление креативной мысли
Личностные результаты	1. Коммуникативные способности	задания в группе, коллективные творческие работы, наблюдение	Пассивность, неконструктивная критика предложений участников группы, творческого коллектива	Активное участие в работе группы, неумение слушать других участников	Активность, организация работы в группе, внимательное, корректное отношение ко всем участникам группы, анализ внимательное отношение ко всем участникам группы, активное участие в работе, инициативность	Активность, организация работы в группе, внимательное, корректное отношение ко всем участникам группы, анализ
	2. Самоорганизация, организация	Наблюдение, инструктаж	Рассеянность, невнимательность, отсут-	Непоследовательное соблюдение правил	Адекватное отношение к установ-	Соблюдение установленных правил и распорядка,

	рабочего пространства		ствие организованности и соблюдение установленных правил, равнодушие	и распорядков, забывчивость, самоорганизованность под руководством педагога или коллектива	ленным правилам и распорядку, регулярное соблюдение и положительная реакция	самостоятельный контроль за собой и коллективом, принятие ответственности за одноклассников (шефство)
	3.Способности к анализу и рефлексии	Наблюдение, ведение дневника успеваемости	Отсутствие самоанализа и способности к рефлексии	Частые затруднения с самоанализом и способностью к рефлексии	Нет затруднений с самоанализом и способностью к рефлексии	Воспитанник самостоятельно проводит самоанализ и рефлексии по окончании занятия