



КВАНТОРИУМ

БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ХАНТЫ-МАНСИЙСКОГО АВТОНОМНОГО ОКРУГА - ЮГРЫ
«ЛИЦЕЙ ИМ. Г.Ф. АТЯКШЕВА»

628 260 ТЮМЕНСКАЯ ОБЛАСТЬ, ХМАО-ЮГРА, г. ЮГОРСК, УЛ. ЛЕНИНА, 24.
ТЕЛ.(34675) 2-48-40

Программа рассмотрена на
научно-методическом совете
от 16.01.2024
Протокол № 1

Утверждаю
Врио директора БОУ «Лицей им. Г.Ф. Атяшева»
С.Ю. Платонова
приказ от 18.01.2024 № 54



**Дополнительная общеобразовательная программа
технической направленности
«Компьютерная графика»**

срок реализации 9 месяцев (74 часа)
для детей 7-15 лет

Автор-составитель:
Педагог дополнительного образования
Воронцова Ольга Владимировна

г. Югорск
2024 г.

Оглавление

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы	3
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Содержание программы.....	8
1.3 Учебный план.....	8
1.4 Планируемые результаты освоения программы.....	10
Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»	13
2.1 Календарный учебный график	13
2.2 Условия реализации программы.....	16
2.3 Формы аттестации (контроля).....	21
Список литературы	25

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка.

Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия «рисование». С помощью графического редактора на экране монитора 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.

Программа соответствует современным методам и формам работы, уровню образования, современным образовательным технологиям и составлена в соответствии с (нормативно-правовыми документами):

- Конституцией Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993);
- Конвенцией о правах ребенка;
- Федеральным Законом Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным законом Российской Федерации от 9 января 1996 года N 2-ФЗ «О защите прав потребителей»;
- Федеральным законом Российской Федерации от 24.06.1999 № 120 - ФЗ «Об основах системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. №28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержден Приказом Министерства просвещения Российской Федерации (Минпросвещения России) от 27 июля 2022 г. № 629;
- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) Министерства образования и науки РФ (письмо от 18.11.2015 № 09 – 3242);

- Требованиями к содержанию образовательных программ дополнительного образования детей» (Письмо Министерства образования и науки РФ от 11.12.2006 № 06 – 1844);

- Лицензией на осуществление образовательной деятельности по реализации образовательных программ по видам образования, уровням образования, по профессиям, специальностям, направлениям подготовки (для профессионального образования), по подвидам дополнительного образования от 28.12.2023г. № № Л035-01304-86/01009809;

- Устав бюджетного общеобразовательного учреждения Ханты-Мансийского автономного округа - Югры «Лицей им. Г.Ф. Атякшева», согласован Департаментом образования и молодёжной политики Ханты-Мансийского автономного округа - Югры 07.12.2023 приказ № 10-П-3059, утвержден Департаментом по управлению государственным имуществом Ханты-Мансийского автономного округа - Югры 07.12.2023 распоряжение № 13-Р-3195.

Актуальность программы

Одной из задач российского образования становится выделение времени на техническую направленность с использованием информационных технологий, в том числе и в дополнительном образовании.

Постоянное изменение условий жизни общества приводит к совершенствованию образовательных концепций. С внедрением новых информационных технологий меняется взгляд на принципы и методы обучения. В процессе образования педагоги используют множество разнообразных средств новых информационных технологий. Одним из таких средств является компьютерная графика.

Компьютерная графика – это область деятельности человека, в которой представлены средства, с помощью которых можно обрабатывать, создавать, передавать и хранить изображения, а также для оцифровки визуальной информации. В образовательных стандартах компьютерная графика трактуется как одна из важнейших технологий представления информации, что говорит о возросшей важности данной области знаний.

В современном мире компьютерная графика стала основным средством связи между компьютером и человеком, так как информация, представленная в графическом виде, становится более наглядна и понятна для восприятия.

Работа в графических программах на сегодняшний день является наиболее популярной. Диаграммы, изображения, схемы и графики, созданные с помощью графических программ, применяются во многих отраслях науки, медицины, промышленности и др.

В связи с широким применением мультимедиа технологии возникает необходимость организовать подготовку в образовательных учреждениях по изучению теоретических и практических основ компьютерной графики.

Педагогическая целесообразность программы заключается в получении знаний учащимися знаний о работе в различных графических редакторах как средствами обработки информации. Полученные базовые компетенций критически необходимы любому специалисту в современном обществе.

Отличительные особенности программы

Программа дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации. Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения различных задач.

Цель программы: формирование у учащихся базовых навыков прикладной разработки в области растровой и векторной графикой, развитие пользовательских навыков работы на персональном компьютере в наиболее популярных на сегодняшний день программных средах, обучение учащихся пониманию роли компьютера в современном обществе, развитие умений: грамотно его использовать, проводить с его помощью исследования.

Задачи программы: по формированию и развитию следующих качеств учащихся:

Личностные:

- воспитание этического и правового отношений в информационной деятельности;
- воспитание творческой активности и потребности в самовыражении; воспитание информационной культуры общения;
- формирование коммуникативной культуры (умения общаться со сверстниками);
- воспитывать самостоятельную личность, умеющую ориентироваться в новых социальных условиях.

Метопредметные:

- развитие творческого воображения, фантазии; развитие зрительно-образной памяти;
- формирования умения анализировать, наблюдать, сравнивать, обобщать, синтезировать;

- формирование умений самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

- формирование умений искать информацию в свободных источниках и структурировать ее;

- формирование умений грамотно письменно формулировать свои мысли;

- формирование умений генерировать идеи указанными методами;

- формирование умений слушать и слышать собеседника;

- формирование умений аргументированно отстаивать свою точку зрения;

- формирование умений соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

- формирование умения комбинировать, видоизменять и улучшать идеи;

- формирование навыков командной работы;

- развитие критического мышления и умения объективно оценивать результаты своей работы;

- формирование ораторского мастерства.

Предметные:

- освоение терминологии и основных понятий информационных технологий;

- развивать творческие способности и логическое мышление детей;

- формирование навыков для поиска, передачи и обработки полученной информации;

- расширять знания, полученные на уроках информатики, и способствовать их систематизации;

- сформировать знания в области растровой и векторной графики;

- работа с такими программами как **Adobe Photoshop; Adobe Premiere Pro; GIMP;**

Movavi.

Направленность и уровень усвоения

Программа «Компьютерная графика» имеет **техническую направленность.**

Учащимся предлагается знакомство с основными представлениями, не требующими владения специализированными предметными знаниями и концепциями, участие в решении заданий и задач, обладающих минимальным уровнем сложности, необходимым для освоения содержания программы. При реализации программы

учитывается степень освоения содержания детьми программного материала, в соответствии с этим выстраивается индивидуальный план работы с каждым учащимся. В процессе занятий учащиеся выполняют однотипные задания, но в соответствии со своими возможностями. На каждом занятии учащимся предоставляется возможность для выполнения заданий более сложного уровня.

Освоение прогнозируемых результатов программы.

Презентация результатов на уровне муниципального образования; участие учащихся в районных и городских мероприятиях; наличие призеров и победителей в муниципальных конкурсных мероприятиях.

Адресат программы

В Программе предусмотрена возможность участия ребят разных возрастов. Для качественного обучения необходимо, чтобы обучающиеся обладали элементарными навыками работы с файлами в операционной системе, навыками работы в Интернете.

Ограничение: из-за использования высокотехнологичного оборудования Программа не предусматривает обучение детей с ОВЗ.

Программа ориентирована на дополнительное образование учащихся младшего и среднего школьного возраста 7–15 лет. В каждой группе по 10 человек.

7-15 лет характерны – смелость, трудолюбие, чувство компетентности. Дети стремятся быть хорошими учениками, получают удовлетворение даже от незначительных успехов, радуются самому процессу познания.

Кроме того, учение — первый вид социальной деятельности, с которым сталкивается школьник. Поэтому активность в обучении представляет собой одновременно и условия, и результат, и средство формирования личности младшего школьника. В данном возрасте доминируют логическое и словесно-логическое мышление. Основным механизмом познания является учебная деятельность. Дети стремятся достичь ожидаемого результата в течение одного занятия.

Данная программа предоставляет учащимся возможность освоения учебного содержания занятий с учетом их уровней общего развития, способностей, мотивации.

Срок освоения программы и ее объем

Срок реализации программы	9 месяцев
Язык преподавания	русский
Форма организации педагогического процесса	групповая, по подгруппам, в парах, индивидуальная. При организации обучения используется дифференцированный,

	индивидуальный подход.	
Форма обучения	очная	
Возраст учащихся	7-15	
Количественный состав группы	10 человек	
Состав группы	постоянный, разновозрастный	
Количество учебных часов	в неделю	в год
	2	74

Формы организации учебного занятия

Беседа	Интерактивная лекция	Соревнование
Встреча с интересными людьми	Моделирование	Наблюдение
Тренинг	Диспут	Открытое занятие
Защита проектов	Игра	Практическая работа
Конкурс	Проект (защита проектной идеи)	Кейс

1.2 Содержание программы

Программа «Компьютерная графика» направлена на развитие технического творчества. Учащиеся знакомятся с основами изобразительного творчества и компьютерной грамотности, с возможностями графических редакторов и способами выполнения рисунков и графических композиций в этих редакторах.

Занятия складываются из повторения и изучения нового материала (тест, викторина, кроссворд, практическая работа), индивидуальных и коллективных упражнений. Задания в зависимости от ситуации можно варьировать, меняя местами, предлагать другие, аналогичные темы, в соответствии с изучаемым разделом, чтобы у ребенка было право выбора, неограниченного в рамках задания. Все виды занятий взаимосвязаны и дополняют друг друга.

1.3 Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1. Графический редактор Adobe Photoshop (20 ч.)					Инд.работа
1.1	Вводное занятие	1	1	-	
1.2	Знакомство со цветоведением	1	1	-	
1.3	Интерфейс программы Adobe Photoshop	2	1	1	
1.4	Выделение	2	1	1	
1.5	Компоновка	2	1	1	
1.6	Слои	2	1	1	
1.7	Градиенты и Маска	2	1	1	
1.8	Текст и фильтры	4	1	3	
1.9	Творческий проект в Photoshop	4	-	4	
2. Видеоредактор Adobe Premiere Pro (16 ч.)					Практическая работа
2.1	Функциональные возможности основных окон программы	2	1	1	
2.2	Эффекты	2	1	1	
2.3	Подписи	2	1	1	
2.4	Текст и графика на экране	2	1	1	
2.5	Приемы монтажа	4	1	3	
2.6	Творческий проект в Adobe Premiere Pro	4	-	4	
3. Графический редактор GIMP (22 ч.)					Инд.работа
3.1	Знакомство с редактором	2	1	1	
3.2	Обработка изображений	6	2	4	
3.3	Создание изображений	4	1	3	
3.4	Использование эффектов	6	1	5	
3.5	Творческий проект в GIMP	4	-	4	
4. Редактор Movavi (16 ч.)					Инд.работа
4.1	Знакомство с программой Movavi	2	1	1	
4.2	Редактирование фото	4	1	3	
4.3	Знакомство с видеоредактором Movavi	2	1	1	
4.4	Нарезка видео	2	1	1	
4.5	Работа со звуком, титры	2	1	1	
4.6	Эффекты	2	1	1	
4.7	Творческий проект в Movavi	2	-	2	
Аттестация					
Всего:		74	24	50	

Содержание учебного плана

1. Графический редактор Adobe Photoshop

Теория: Обработка изображений. Размер изображения. Понятие холста. Способы обрезки изображения. Поворот изображения. Цветовые модели. Теория цвета. Понятие о цветовом круге. Основные и дополнительные цвета. Понятия о коррекции яркости, контраста и цветового баланса. Редактирование изображений. Общие понятия. Стандартная методика. Использование инструментов группы «Штамп».

Восстанавливающая кисть, ее параметры. Инструменты кисть и карандаш. Их свойства и параметры. Знакомство со цветоведением. Интерфейс программы Adobe Photoshop. Выделение. Компонировка. Слои. Градиенты и Маска. Текст и фильтры

Практика: Практическая работа на ПК.

2. Видеоредактор Adobe Premiere Pro

Теория: Окно Проект. Окно Источник. Окно Таймлайн. Окно Программа. Окно Инструменты. Основные правила работы с эффектами. Видеоэффекты. Аудиоэффекты. Цветокоррекция. Переходы. Кадрирование изображения. Создание подписей. Экспорт подписей. Изменение скорости для группы клипов. Звуковая согласованность между клипами.

Практика: Практическая работа на ПК.

3. Графический редактор GIMP

Теория: Работа с цифровыми фотографиями. Слои и GIF-анимация. Настройка GIMP. Форматы файлов: входные, выходные, внутренний. Тексты в GIMP. Создание изображения из примитивов. Контуры в GIMP. GIMP и Web. Карандаш. Кисть. Аэрограф. Заливка. Градиент. Ластик. Штамп. Штамп с перспективой. Лечебная кисть. Палец Осветление/Затемнение.

Практика: Практическая работа на ПК.

4. Редактор Movavi

Теория: Изучение интерфейса. Изучение инструментов. Изменять скорость видео. Использование видео эффектов. Ретушь фото. Использование обрезки, масштабирования. анализ, доработка, редактирование снятого материала, монтаж, озвучивание и окончательное оформление проекта.

Практика: Практическая работа на ПК.

1.4 Планируемые результаты освоения программы

Учащиеся должны:

Знать

- элементы окна программ: как Adobe Photoshop; Adobe Premiere Pro; GIMP; Movavi;
- понятия «графический дизайн», «векторная графика», «растровая графика»;
- основные возможности различных графических программ, особенностей их применения в графическом дизайн;
- основы изобразительных техник и инструментов.

Уметь

- работать с интерфейсом программ как Adobe Photoshop; Adobe Premiere Pro; GIMP; Movavi;

- применять знания применения графических редакторов в повседневных и учебных задачах;

- создавать логотипы, эмблемы, коллажи;

- создавать макеты в программах дизайна;

- создавать видеоролики с эффектами;

- эффективно использовать Интернет для поиска необходимой информации.

Сформированные универсальные учебные действия

Личностные

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества;

- готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;

- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств компьютерной графики;

- интерес к компьютерной графике, графическому дизайну, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;

- способность связать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки компьютерной графики и графического дизайна в условиях развития информационного общества;

- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты;

- поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;

- структурирование и визуализация информации;

- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания;

- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные (Soft skills)

Регулятивные универсальные учебные действия:

- владение умениями организации собственной учебной деятельности включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить;

- планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств;

- прогнозирование – предвосхищение результата;

- контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки);

- коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки;

- оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;

- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы.

Познавательные универсальные учебные действия:

- поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;

- структурирование и визуализация информации;

- выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;

- самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества с сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;

- умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;

- умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;

- использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

Предметные (Hard Skills)

будут знать / понимать

все пройденные приёмы работы в программе Adobe Photoshop; Adobe Premiere Pro; GIMP; Movavi;

будут уметь

выполнять собственные проекты в Adobe Photoshop; Adobe Premiere Pro; GIMP; Movavi;

будут владеть

гибкостью интерфейса программ Adobe Photoshop; Adobe Premiere Pro; GIMP; Movavi.

Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1 Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Сентябрь	01-03	комбинированное	1 1	Вводное занятие Знакомство со цветоведением	По месту назначения (учебный класс)	Инд. работа
2	Сентябрь	04-10	новый материал, комбинированное	2	Интерфейс программы Adobe Photoshop	По месту назначения (учебный класс)	Инд. работа
3	Сентябрь	11-17	мозговой штурм, комбинированное	2	Выделение	По месту назначения (учебный класс)	Инд. работа
4	Сентябрь	18-24	практическое, комбинированное	2	Компоновка	По месту назначения (учебный класс)	Тест
5	Сентябрь / Октябрь	25-01	новый материал, комбинированное	2	Слои	По месту назначения (учебный класс)	Тест
6	Октябрь	02-08	мозговой штурм, комбинированное	2	Градиенты и Маска	По месту назначения (учебный класс)	Зачет-игра
7	Октябрь	09-15	практическое, комбинированное	2	Текст и фильтры	По месту назначения (учебный класс)	Кроссворд

8	Октябрь	16-22	практическое, комбинированное	2	Текст и фильтры	По месту назначения (учебный класс)	Тест
9	Октябрь	23-29	практическое, комбинированное	2	Творческий проект в Photoshop	По месту назначения (учебный класс)	Ребус
10	Октябрь/ Ноябрь	30-05	практическое, комбинированное	2	Творческий проект в Photoshop	По месту назначения (учебный класс)	Зачет-игра
11	Ноябрь	06-12	практическое, комбинированное	2	Функциональные возможности основных окон программы	По месту назначения (учебный класс)	Викторина
12	Ноябрь	13-19	практическое, комбинированное	2	Эффекты	По месту назначения (учебный класс)	Зачет-игра
13	Ноябрь	20-26	практическое, комбинированное	2	Подписи	По месту назначения (учебный класс)	Матричный контроль
14	Ноябрь/ Декабрь	27-03	практическое, комбинированное	2	Текст и графика на экране	По месту назначения (учебный класс)	Кроссворд
15	Декабрь	04-10	практическое, комбинированное	2	Приемы монтажа	По месту назначения (учебный класс)	Кроссворд
16	Декабрь	11-17	практическое, комбинированное	2	Приемы монтажа	По месту назначения (учебный класс)	Зачет-игра
17	Декабрь	18-24	практическое, комбинированное	2	Творческий проект в Adobe Premiere Pro	По месту назначения (учебный класс)	Зачет-игра
18	Декабрь	25-31	новый материал, комбинированное	2	Творческий проект в Adobe Premiere Pro	По месту назначения (учебный класс)	Викторина
19	Январь	09-14	практическое, комбинированное	2	Знакомство с редактором	По месту назначения (учебный класс)	Тест
20	Январь	15-21	мозговой	2	Обработка	По месту	Матричный

			штурм, комбиниро- ванное		изображений	назначения (учебный класс)	контроль
21	Январь	22-28	мозговой штурм, комбиниро- ванное	2	Обработка изображений	По месту назначения (учебный класс)	Матричный контроль
22	Январь/ Февраль	29-04	практическое, комбиниро- анное	2	Обработка изображений	По месту назначения (учебный класс)	Продукт- приложение
23	Февраль	05-11	практическое, комбиниро- анное	2	Создание изображений	По месту назначения (учебный класс)	Продукт- приложение
24	Февраль	12-18	практическое, комбиниро- анное	2	Создание изображений	По месту назначения (учебный класс)	Продукт- приложение
25	Февраль	19-25	практическое, комбиниро- анное	2	Использование эффектов	По месту назначения (учебный класс)	Матричный контроль
26	Февраль/ Март	26-03	практическое, комбиниро- анное	2	Использование эффектов	По месту назначения (учебный класс)	Продукт- приложение
27	Март	04-10	практическое, комбиниро- анное	2	Использование эффектов	По месту назначения (учебный класс)	Продукт- приложение
28	Март	11-17	практическое, комбиниро- анное	2	Творческий проект в GIMP	По месту назначения (учебный класс)	Продукт- приложение
29	Март	18-24	практическое, комбиниро- анное	2	Творческий проект в GIMP	По месту назначения (учебный класс)	Продукт- приложение
30	Март	25-31	практическое, комбиниро- анное	2	Знакомство с программой Movavi	По месту назначения (учебный класс)	Продукт- приложение
31	Апрель	01-07	практическое, комбиниро- анное	2	Редактирование фото	По месту назначения (учебный класс)	Продукт- приложение
32	Апрель	08-14	практическое, комбиниро-	2	Редактирование фото	По месту назначения	Матричный контроль

			анное			(учебный класс)	
33	Апрель	15-21	мозговой штурм, комбинированное	2	Знакомство с видеоредактором Movavi	По месту назначения (учебный класс)	Инд. работа
34	Апрель	22-28	мозговой штурм, комбинированное	2	Нарезка видео	По месту назначения (учебный класс)	Инд. работа
35	Апрель/ Май	29-05	практическое, комбинированное	2	Работа со звуком, титры	По месту назначения (учебный класс)	Инд. работа
36	Май	06-12	практическое, комбинированное	2	Эффекты	По месту назначения (учебный класс)	Инд. работа
37	Май	13-19	практическое, комбинированное	2	Творческий проект в Movavi	По месту назначения (учебный класс)	Матричный контроль
			практическое, комбинированное		Аттестация	По месту назначения (учебный класс)	Матричный контроль

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Реализация данной программы предъявляет высокие требования к техническому обеспечению учебного процесса.

Обучение данной программы происходит на базе компьютерного класса, количество рабочих мест в котором не меньше количества учеников. Мебель подобрана по возрасту и росту детей, соответствует СанПиН. Технические средства обеспечения указаны в таблице.

№ п/п	Средство обучения	Количество единиц на группу	Степень использования (в % от продолжительности программы)
1	компьютеры для воспитанников (системный блок, монитор ж/к, клавиатура, мышь);	10	95% времени реализации программы
2	компьютер преподавателя (системный	1	70% времени реализации

	блок, монитор ж/к, клавиатура, мышь);		программы
3	мультимедийная установка (мультимедиа проктор, экран для проецирования)	1	80% времени реализации программы
4	комплект сетевого оборудования	1	90% времени реализации программы
5	комплект оборудования подключения к сети интернет	1	90% времени реализации программы

Требования к конфигурации рабочих мест определяются системными требованиями программного обеспечения, а именно Adobe Photoshop; Adobe Premiere Pro; GIMP; Movavi.

Информационное обеспечение – сборник дидактических материалов: технологические карты, творческие тесты, методические разработки, аудио-, видео-, фото-материалы, интернет источники, авторские разработки.

Кадровое обеспечение

Для реализации программы в плане проведения практических и лекционных занятий требуется один преподаватель технической направленности.

Уровень образования педагога – высшее педагогическое образование;

Профессиональная категория педагога – первая категория;

Уровень соответствия квалификации – образование педагога соответствует профилю программы.

Методическое и материально - техническое обеспечение программы

Название темы	Формы проведения занятий	Методы и приемы	Оснащение	Форма подведения итогов
Графический редактор Adobe Photoshop	лекции, практические работы, беседы, конференции, конкурсы, игры, викторины, проектная и исследовательская деятельность	дифференцированного обучения, теории решения изобретательских задач, развития критического мышления, технологии коллективной творческой деятельности, технологии программированного	Мониторы, проектор, экран, программное обеспечение, авторская презентация	Индивидуальная работа
Видеоредактор Adobe Premiere Pro				Практическая работа
Графический редактор GIMP				Индивидуальная работа
Редактор Movavi				Индивидуальная работа

		обучения, технологии проектного обучения, информационно-коммуникационные технологии, здоровьесберегающие технологии, игровая деятельность, организационно-деятельностные игры, WOW-эффект		
--	--	---	--	--

Формы организации учебного занятия

Основной формой работы с детьми является занятие, во время которого осуществляются разные виды развивающей, совместной и индивидуальной деятельности, ненавязчиво прививаются детям новые ее формы:

- По количеству детей, участвующих в занятии, - коллективная (иногда выделяется особо фронтальная работа педагога сразу со всей группой в едином темпе и с общими задачами), групповая;
- По особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей – занятие-беседа, занятие-игра, мини-конкурс.

Занятия по данной программе состоят из теоретической и практической частей, причем большее количество времени занимает практическая часть. Форму занятий можно определить, как творческо-учебно-познавательную деятельность детей. Теоретическая часть занятий при работе является максимально компактной и включает в себя необходимую информацию о теме, предмете знания; практическая часть позволяет учащимся закрепить полученные знания, сформированные умения и полученные навыки.

Возможны следующие формы проведения занятий: комбинированное, практическое, самостоятельная работа, конкурс, семинар, консультация,

Программа ставит перед собой задачу приобщения детей к программированию, сформировать понимание работы компьютерных сетей и предполагает следующие **педагогические технологии:**

технология группового обучения представляет собой способ организации деятельности детей, является особой формой совместной деятельности, которая оказывает мощное действие на развитие ребенка. Групповая работа играет положительную роль не только на первых этапах обучения, но и в последующей учебно-воспитательной работе.

технология развивающего обучения содержат большой мотивационный материал. Её актуальность определяется развитием высокого уровня мотивации к учебной деятельности, активизации познавательных интересов учащихся и вызывает интерес к занятиям. Преодолевая посильные трудности, учащиеся испытывают постоянную потребность в овладении новыми знаниями, новыми способами действий, умениями, навыками.

Например, викторины, конкурсы, виды деятельности, в которых учащиеся самовыражаются и раскрывают свой творческий потенциал.

технология проектной деятельности. Проект - это особый вид целенаправленной, познавательной, интеллектуальной, в целом самостоятельной деятельности учащихся, осуществляемой под гибким руководством педагога, преследующего конкретные дидактические цели, направленной на решение творческой, исследовательской, лично или социально значимой проблемы и на получение конкретного результата в виде материального и/или идеального продукта. Мини-исследование, состоящее в проведении индивидуального социологического опроса с использованием анкетирования и интервью. Проект на основе работы с литературой, подразумевающий выборочное чтение по интересующей учащихся теме и подходящий для индивидуальной работы. Такие проекты широко используются на разных уровнях по разнообразным тематикам.

технология игровой деятельности. Игра позволяет осуществить дифференцированный подход к учащимся, вовлечь каждого ребенка в работу, учитывая его интерес, склонность, уровень подготовки к предмету. Упражнения игрового характера обогащают учащихся новыми впечатлениями, выполняют развивающую функцию, снимают утомляемость.

коммуникативная технология обучения – это обучение на основе общения, когда процесс обучения является моделью процесса коммуникации. Она позволяет учащимся лучше узнать друг друга, свободно общаться.

здоровьесберегающая технология включает в себя проведение тематических физкультминуток на каждом занятии; динамических пауз (смотрим по состоянию детей, если устали, то можно сделать небольшую паузу до или после основного отдыха); гимнастику для глаз, пальчиковую гимнастику.

WOW-эффект – метод, применяемый в начале занятия для завладения вниманием ученика и повышения мотивации. Педагог даёт нестандартные факты, делает спорные заявления, демонстрирует необычные визуальные материалы (инфографику, гифки, посты, мемы, блоги, ментальные карты, механизмы и др.). Все это сразу погружает детей в материал.

Особенности организации образовательного процесса – очная форма обучения.

Программа следует основным тенденциям в развитии современной методики обучения:

- коммуникативной направленности;
- активации речемыслительной деятельности учащихся;
- повышение мотивации учащихся;
- индивидуальному подходу к учащимся;
- использование в учебном процессе современных технических средств

методы обучения

Словесный. На занятиях активно применяется *беседа* для уточнения коррекции знаний, их обобщения и систематизации. Участие детей в беседе предполагает наличие у них умений не только слышать взрослого, участвовать в диалоге с ним по ходу решения учебно-познавательной задачи, но и умение слушать и слышать сверстников, понимать их высказывания и суждения. Беседа используется для установления связи предыдущего материала с новым, а также закрепления и проверки их. *Рассказ педагога* направлен на создание у детей ярких и точных представлений о событиях или явлениях. *Рассказы детей* направлены на совершенствование их знаний, умственных действий и умственно-речевых умений.

Практический. Наиболее распространенный — *упражнения*, многократное повторение ребенком умственных и практических действий заданного содержания. Дети овладевают разнообразными способами умственной деятельности, у них формируются учебные и практические навыки и умения, знания, лежащие в основе умственных и практических умений, становятся более прочными и осознанными.

Объяснительно-иллюстративный. Это наглядный показ (демонстрация) схем (звук, графическое изображение), видеофильмов (видеопрезентации) с последующим объяснением.

Игровой. Занятия по программированию с использованием игровой деятельности помогают развивать интересы и способности ребёнка, способствуют общему развитию, проявлению любознательности, стремления к познанию нового; развивается речь детей. Игры помогают детям с большим интересом и лёгкостью погружаться в мир фантазии, учат замечать и оценивать свои и чужие промахи.

методы воспитания

убеждение. Формирование сознания через убеждение (личный пример, назидательные истории, инструктаж, этические беседы);

стимулирование. Формирование у детей желания заниматься, достигать успехов через поощрение (одобрение, похвала, награждение почетными грамотами) и соревнование (викторина, конкурсы);

упражнения – как форма организации успешной деятельности.

формы организации образовательного процесса

Для организации деятельности детей на занятии применяются следующие формы: фронтальная, индивидуальная, групповая.

фронтальной – подача учебного материала всему коллективу учеников;

индивидуальной – самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработки навыков самостоятельной работы;

групповой - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование учеников на создание так называемых минигрупп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

Алгоритм учебного занятия

- Организационный момент (2 мин).
- Разбор нового материала, теоретическая часть занятия (10 мин).
- Физкультминутка (3 мин).
- Работа за компьютером, выполнение практических заданий (25 мин).
- Подведение итогов занятия (3 мин).
- Рефлексия (2 мин).

дидактические материалы – раздаточные материалы (памятки) инструкционные, технологические карты, задания, упражнения.

2.3 Формы аттестации (контроля)

Формы и способы отслеживания результата. Увидеть результаты достижений каждого ребёнка поможет: педагогическое наблюдение и анализ, анкетирование, тестирование, участие учащихся в викторинах и соревнованиях, зачёты, защита индивидуальных и групповых проектов.

Этапы и формы диагностики:

Формы контроля (традиционные): зачеты, соревнования, открытые занятия, олимпиады, выставки.

При изучении Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro, GIMP, Movavi итоги подводятся в ходе процесса обучения. Изучение каждого раздела заканчивается выполнением индивидуальной работы по теме, из которой видна степень усвоения материала.

Формы контроля применяемые в данной программе:

- Предварительная (входная) аттестация - проводится в начале реализации программы с целью определения уровня подготовленности учащихся. Проводится в форме собеседования, тестирования.

- Промежуточная аттестация – проводится с целью определения уровня усвоения изученного материала. Проводится в виде практической работы.

- Аттестация по итогам освоения программы - формами подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерная графика» являются представление и защита готового проекта, выставки готовых изделий, участие в конкурсах и соревнованиях различного уровня и другие формы.

с 20 по 26 мая 2024 года проводится итоговая аттестация по освоению программы учащимися.

Виды, формы и методы контроля, а также цель и время их проведения указаны в таблице

Виды контроля, сроки	Содержание	Формы/методы контроля
Входной мониторинг (в начале обучения)	Определение уровня знаний, умений, способностей	Тестирование
Текущий контроль (в течение всего учебного года)	Выявление ошибок и успехов в освоении материала	Наблюдение, опрос, анализ
Промежуточный мониторинг (конец 1-го полугодия)	Отслеживание динамики, прогнозирование результативности дальнейшего обучения	Практическая/ лабораторная работа, тестирование, анализ
Итоговый мониторинг (конец 2-го полугодия)	Определение уровня сформированности знаний, умений и навыков по окончании курса обучения	Тестирование
Итоговая аттестация	определение уровня	Презентация и защита

(конец всего курса обучения)	сформированности знаний, умений и навыков по окончании обучения по программе	итогового проекта; практическое задание; турнир; соревнование
------------------------------	--	---

Предусмотрено использование следующих форм отслеживания, фиксации и предъявления образовательных результатов:

– способы и формы фиксации результатов: журнал посещаемости, проекты обучающихся;

– способы и формы предъявления и демонстрации результатов: входной, промежуточный и итоговый контроль, итоговое занятие.

Входной мониторинг (предметные результаты) осуществляется в виде тестирования. Максимальное количество баллов – 20.

Промежуточный мониторинг (предметные результаты) осуществляется в виде тестирования, практической/лабораторной работы.

Максимальное количество баллов – 20.

Итоговый мониторинг (предметные результаты) осуществляется в виде тестирования, практической/лабораторной работы.

Максимальное количество баллов – 20.

Набранное количество баллов переводится в один из уровней:

Количество баллов	Уровень
20-15	Высокий
14-9	Средний
8-0	Низкий

Если итоговая аттестация учащихся по завершению реализации модуля осуществляется в виде защиты проекта, то результаты оцениваются по следующим критериям:

Критерии оценки	Количество баллов				
	1	2	3	4	5
актуальность проекта	1	2	3	4	5
новизна проекта	1	2	3	4	5
перспективы реализации проекта	1	2	3	4	5
результат по проекту	1	2	3	4	5
защита проекта	1	2	3	4	5

Максимальное количество баллов – 25.

Набранное количество баллов переводится в один из уровней:

Количество баллов	Уровень
-------------------	---------

25-19	Высокий
18-10	Средний
10-0	Низкий

Список литературы

1. Волкова, Т.О. Интенсивное изучение Photoshop CS3 за 14 дней. Универсальный экспресс [Текст] / Т.О. Волкова.— СПб.: Питер, 2008. – 336.: ил.
2. Гурский, Ю.С. Эффективная работа: Photoshop 7. Трюки и эффекты[Текст] / Ю.С. Гурский, Г.В. Корабельникова. – СПб.: Питер, 2003. – 505с.:ил.
3. Залогова, Л.В. Практикум по компьютерной графике [Текст] / Л.В. Залогова. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2003. – 199с.:ил.
4. Дуванов, А.А. Рисуем на компьютере. Книга для учителя [Текст] / А.А. Дуванов. - СПб.: БХВ-Петербург, 2005.-288 с.: ил.
5. Графический редактор GIMP: первые шаги /И.А.Хахаев — М. : ALT Linux ; Издательский дом ДМК-пресс, 2009 — 232 с. : ил.

Электронные ресурсы удаленного доступа

1. <https://www.movavi.ru/support/how-to/>
2. <https://movavieditor.ru/uroki/>
3. <https://www.gimp.org/tutorials/>
4. <https://samoychiteli.ru/document13822.html>