



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат: 008143EE19041B0CCBF05F490E8D38B7096

Владелец: Семёнова Татьяна Михайловна

Действителен с 21.02.2024 до 16.05.2025

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ

ЛЕНИНОГОРСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА

Муниципальное бюджетное учреждение

Дополнительного образования «Дом детского творчества»

муниципального образования «Лениногорского муниципального района»

Республики Татарстан

Принято:

на педагогическом совете

МБУДО «ДДТ» МО «ЛМР» РТ

Протокол № 1 от «28» августа 2024 г.

Утверждаю:

директор

МБУДО «ДДТ» МО «ЛМР» РТ

Т. М. Семёнова

Приказ № 156-ОД от «28» августа 2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная программа
технической направленности
студии компьютерного творчества
«МЕГАБАЙТ»**

Программа рассчитана на детей 7-16 лет

Срок реализации 4 года

Составлена ПДО:

Лихачева А.А.

Гайнутдинов Т.А.

в 2024-2025 учебном году реализует Маркелова Е.Н.

г. Лениногорск, 2014 год

Оглавление

Раздел I. «Комплекс основных характеристик программы»

Информационная карта образовательной программы.....	3
Пояснительная записка.....	4
Годовой календарный учебный график.....	11
Учебно-тематический план 1 уровня	14
Учебно-тематический план 2 уровня	23
Учебно-тематический план 3 уровня.....	30
Учебно-тематический план 4 уровня	37

Раздел II. «Комплекс организационно-педагогических условий»

Условия реализации программы: материально – техническое и методическое обеспечение.....	47
Оценочные материалы.....	50
Список литературы.....	67

Информационная карта образовательной программы

1	Образовательная организация	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования "Дом детского творчества" муниципального образования "Лениногорский муниципальный район" Республики Татарстан
2	Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа Студии компьютерного творчества «Мегабайт»
3	Направленность программы	<i>техническая</i>
4	Сведения о разработчиках	<i>Лихачёва А.Ю.</i> , педагог дополнительного образования, в 2024-2025 учебном году реализует <i>Маркелова Е.Н.</i> , педагог дополнительного образования
5	Сведения о программе	
5.1.	Срок реализации	4 года
5.2.	Возраст обучающихся	7-16 лет
5.3.	Характеристика программы:	
-	тип программы	<i>дополнительная общеобразовательная программа</i>
-	вид программы	<i>Общеразвивающая</i>
-	принцип проектирования программы	<i>Разноуровневая</i>
-	форма организации содержания учебного процесса	<i>Модульная</i>
5.4.	Объем программы	<i>1 год обучения – 144 часа 2 – 4 год обучения - 216 часа</i>
5.5.	Цель программы	развитие творческих способностей, обучающихся средствами компьютерной графики, анимации, видеомонтажа и трехмерного моделирования
5.4.	Образовательные модули (в соответствии с уровнями сложности содержания и материала программы)	Стартовый уровень - формирование представлений о базовых понятиях Базовый уровень - <i>формирование практических умений</i> Продвинутый уровень - развитие профессионального мастерства в области
6.	Форма обучения	очная, с использованием дистанционных технологий, а также «допускается сочетание различных форм получения образования и форм обучения» (Закон № 273-ФЗ, гл. 2, ст. 17, п. 4)
7.	Результативность реализации программы	–расширить представление учащихся о компьютерной графике, компьютерном дизайне и видеомонтаже; –сформировать глубокое понимание принципов построения и хранения изображений; –показать многообразие форматов графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами; –показать особенности, достоинства и недостатки растровой и векторной графики; методы описания цветов в компьютерной графике - цветовые модели; способы получения цветовых оттенков на экране и принтере; методы сжатия графических данных; –познакомить с назначениями и функциями различных графических программ, программ по трехмерному моделированию и программ для видеомонтажа; –освоить специальную терминологию; –развивать навыки компьютерной грамотности. –освоить основные принципы построения трехмерных моделей.
8.	Дата утверждения и последней корректировки программы	<i>2014 г. 2024 год</i>
9.	Рецензенты	Курганская Елена Николаевна, преподаватель высшей квалификационной категории ЛМХПК; Стряпунина Ольга Анатольевна, зам.директора по УВР МБУДО «ДДТ» МО «ЛМР» РТ

Пояснительная записка

Основное направление программы – техническая и нацелена на создание короткометражных мультфильмов с помощью программы Animate. Данная программа представляет собой курс, предназначенный для работы с детьми, которые хотят не просто играть или набирать текст на компьютере, а желающими реализовать свои творческие способности, утвердиться в каком-либо деле. Выполняя практические задания, учащиеся развиваются, создают сами творческие проекты. В процессе создания творческих работ, учащиеся смогут освоить работу с дополнительным оборудованием: компьютером, клавиатурой, мышкой, графическим планшетом; научатся быстро ориентироваться в системе, приложениях и программах, научатся работать с цифровыми программами. Работая над мультимедийными проектами и представляя их, используя видеопроектор дети освоят новейшие технологии.

Направленность программы – техническая.

Данная программа разработана в соответствии с Федеральными и региональными нормативно-правовыми документами, локальными актами учреждения:

1. Федеральный закон об образовании в Российской Федерации от 29.12.2012 №273-ФЗ, с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 29.12.2022г.

2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года от 31.03.2022 №678-р.

3. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» в рамках Национального проекта «Образование», утвержденного Протоколом заседания президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам от 3.09.2018 №10

4. Приказ Минпроса России от 3.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»

5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

6. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 31.01.2022 г. №ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий».

7. СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. №28.

8. Методические рекомендации по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных программ в новой редакции, разработанные ГБУДО «РЦВР» в 2023 году.

9. Методические рекомендации Министерства образования и науки Республики Татарстан №12744/23 от 04.10.2023г. «Методические рекомендации по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и

компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны».

10. Устав ДДТ.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мегабайт» обновлена в 2024 году.

Программа составлена на основе дополнительной общеобразовательной программы технической направленности «Лики» (автор Лихачева А.А.), которая реализовывалась с 2014 года и имеет положительные результаты.

Актуальность программы:

В связи с повышением качества дополнительных общеобразовательных программ с учетом положений Концепции развития дополнительного образования, детей и приоритетных направлений государственной политики в области воспитания, с целью удовлетворения образовательных потребностей и профессионального совершенствования в информационных технологиях, принято решение усовершенствовать вышеуказанные программы, и представить, как одну разно уровневую общеразвивающую программу «Мегабайт».

Подростковый возраст является сенситивным возрастом для самоутверждения и поиска своего хобби в мире увлечений. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа студии компьютерного творчества «Мегабайт» косвенно решает проблему профессионального выбора, т.е. направляет воспитанников на выбор будущей профессии. Посещая занятия, ребята смогут сделать первые шаги в изучении компьютерной графики и уверенно продолжить свое движение в заданном направлении.

Так же, программа направлена на решение социальных значимых задач, а именно воспитание моральных, нравственных качеств личности ребенка. В программе большое внимание уделяется решению профилактических задач по экологической, антитеррористической и антинаркотической направленности. В этом заключается педагогическая целесообразность данной программы.

Adobe Animate, Adobe Photoshop в настоящее время, является самыми популярными графическими программами, а программа – Adobe Premiere Pro одной из наиболее популярных программ для видеомонтажа. Свою популярность они приобрели благодаря тому, что позволяют начинающим и профессиональным художникам создавать анимацию и видео различной сложности. Особое внимание в программе уделено 3D моделированию, это обусловлено нарастающей популяризации 3D печати и доступности данных принтеров в современных школах и учреждениях дополнительного образования. На основе данного курса учащиеся смогут с нуля научиться создавать трехмерную модель и самостоятельно вывести ее на 3D принтере.³

Особенный интерес образовательной программы представляет интерактивность компьютерной графики, благодаря которой учащиеся могут в процессе анализа изображений динамически управлять их содержанием, формой,

размерами и цветом, рассматривать графические объекты с разных сторон, деформировать форму и подстраивать под принцип анимации.

Отличительной особенностью данной дополнительной образовательной программы от уже существующих образовательных программ является широкий охват вопросов, связанных с видами и возможностями компьютерной графики. Курс является необходимой базой для последующего освоения навыков трехмерной графики, анимации, подготовки и профессионального компьютерного видеомонтажа.

С целью развития мотивации обучающихся заниматься в объединении технического профиля, поддержки одарённых детей, повышая качества и вариативности образовательной программы «Мегабайт», соответствие её вызовам времени и интересам детей с разными образовательными потребностями, предусматривается возможность ежегодного расширения спектра сетевого взаимодействия и государственно- частного партнерства.

Модель программы - разноуровневая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

1.Уровень: Стартовый

Цель: *Формирование представлений о базовых понятиях компьютерной графике;*

Срок реализации: *1 год*

Возраст: *7-11 лет*

Количество часов: *144 часа;*

Планируемый результат: *Защита проекта -справка о прохождении обучения;*

Поощрительная мотивация: *Значок «Юный мультипликатор» - 1 уровень.*

2.Уровень: Базовый:

Цель: *Формирование практических умений в компьютерной графике.*

Срок реализации: *1 года* **Возраст:** *11-16 лет*

Количество часов: *216 часов;*

Планируемый результат: *Творческий проект - свидетельство;*

Поощрительная мотивация: *Значок «Юный мультипликатор» - 2 уровень.*

3.Уровень: Продвинутый:

Цель: *Развитие профессионального мастерства в области компьютерной графике.*

Срок реализации: *1 год*

Возраст: *14-15 лет*

Количество часов: *216 часов;*

Планируемый результат: *Творческий проект - свидетельство;*

Поощрительная мотивация: *Значок «Юный мультипликатор»*

4 Уровень: Продвинутый

Цель: *Развитие профессионального мастерства в области компьютерной графике.*

Возраст: *15-16 лет*

Количество часов: *216 часов;*

Планируемый результат: *свидетельство;*

Поощрительная мотивация: *Значок «Юный мультипликатор»*

Разноуровневая дополнительная общеобразовательная программа разработана с учетом развития современных образовательных технологий, которые отражаются:

- 1.в принципах обучения (индивидуальность, доступность, преемственность, результативность);
- 2.в формах и методах обучения (дифференцированное обучение, комбинированные занятия, в рамках сетевого взаимодействия);
- 3.в методах контроля и управления образовательным процессом (тестирование, анализ результатов и др.);
- 4.в средствах обучения. Каждое рабочее место обучающегося должно быть оборудовано следующим образом: компьютер с установленным необходимым программным обеспечением. Из дидактического обеспечения необходимо наличие тренировочных упражнений, индивидуальных карточек, текстов контрольных заданий, проверочных и обучающих тестов, разноуровневых заданий, занимательные задания, видеоматериалы.

Основные разделы программы первого уровня: стартовый (1 г.о.):

Вводное занятие. Правила поведения в кабинете и при работе за ПК.

Графический редактор Adobe Illustrator

Графический редактор Adobe Animate

Итоговое занятие

Основные разделы программы второго уровня: базовый (2 г.о.):

Вводное занятие. Правила поведения в кабинете и при работе за ГПС

Графический редактор Adobe Photoshop

Графический редактор Adobe Animate

Итоговое занятие

Основные разделы программы второго уровня: базовый (3 г.о.):

Вводное занятие. Правила поведения в кабинете и при работе за ПК. и правила работы с планшетом.

Графический редактор Adobe Photoshop.

3D графика.

Программа для моделирования Blender.

Итоговое занятие.

Основные разделы программы третьего уровня: продвинутый (4 г.о.):

Вводное занятие. Правила поведения в кабинете и при работе за ПК. и правила работы с планшетом.

Графический редактор Adobe Photoshop Программа для видеомонтажа Adobe Premiere Pro

3D графика: Программа для моделирования Blender и Компас-3D

Итоговое занятие

Цель программы: развитие творческих способностей, обучающихся средствами компьютерной графики, анимации, видеомонтажа и трехмерного моделирования.

Задачи курса:

Обучающие:

- расширить представление учащихся о компьютерной графике, компьютерном дизайне и видеомонтаже;
- сформировать глубокое понимание принципов построения и преобразования объектов изображения;
- овладение умением работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщение к проектно-творческой деятельности.
- показать особенности, достоинства и недостатки растровой и векторной графики; методы описания цветов в компьютерной графике - цветовые модели; способы получения цветовых оттенков на экране и принтере; методы сжатия графических данных;
- создание законченных проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создание мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.);
- познакомить с назначениями и функциями различных графических программ, программ по трехмерному моделированию и программ для видеомонтажа;
- освоить специальную терминологию;
- развивать навыки компьютерной грамотности.
- освоить основные принципы построения трехмерных моделей.

Развивающие:

- развивать креативность и творческое видение, воображение учащихся;
- формировать новый тип мышления - операционный, который направлен на выбор оптимальных решений;
- предоставление возможности узнать новое в области компьютерной графики, дизайна и видеомонтажа;
- формирование представления о роли новых информационных технологий в развитии общества, изменении содержания и характера деятельности человека.
- развитие мелкой моторики рук;
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;

Воспитательные:

- повышение общекультурного уровня учащихся;
- вооружение учащихся правильным методологическим подходом к познавательной и практической деятельности;
- выделение и раскрытие роли информационных технологий и компьютеров в развитии современного общества;
- привитиенавыковсознательногоирациональногоиспользования компьютера в своей учебной, а затем и в профессиональной деятельности;
- формирование эмоционально-ценностного отношения к миру, к себе;
- воспитание у учащихся стремления к овладению техникой исследования;

–воспитание трудолюбия, инициативности и настойчивости в преодолении трудностей.

Адресат программы:

Учащиеся от 7-16 лет. Дети с тягой к познанию информационных технологий, желанием изучить и понять компьютер. Желающие улучшить мелкую моторику, понять принцип работы с графическими программами и ориентированные на поиск будущей профессии в данной отрасли.

Благодаря программе дети смогут развить свой творческий потенциал и принять участие во многих соревнованиях от муниципального до международного уровня.

Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы: 7 - 16 лет.

Набор в объединение осуществляется на добровольной основе, не исключается принятие в основной состав детей с ограниченными возможностями здоровья, детей-инвалидов. Для учащихся с ограниченными возможностями здоровья, детей-инвалидов, организуется образовательный процесс по дополнительным общеобразовательным программам с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий учащихся.

Сроки реализации образовательной программы: 4 года.

Режим занятий:

Недельная нагрузка группы составляет 4 часа - 1 уровень.

6 часов - 2. 3 уровень.

Длительность одного занятия - 40 мин, с 10 минутным перерывом.

Объем и срок освоения программы – программа рассчитана на 4 года обучения, общая нагрузка в год составляет - 144 учебных часа - 1 уровень, 216 часов - со 2 по 4 уровень. Общее количество часов, запланированных на весь период обучения, составляет 792 учебных часа.

Формы обучения – очная, очно-заочная или заочная форме (Закон № 273-ФЗ, гл. 2, ст. 17, п. 2), а также «допускается сочетание различных форм получения образования и форм обучения» (Закон № 273-ФЗ, гл. 2, ст. 17, п. 4).

Для реализации программы «Мегабайт» используется очная и заочная (дистанционная) форма обучения. Дистанционная форма применяется в условиях введения в образовательной организации режима карантина или невозможности посещения занятий по причине погодных явлений.

Формы занятий: Основными формами при реализации данной программы являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

–Демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и

- наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на учебных рабочих местах;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
 - самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Формы организации образовательного процесса:

- теоретические занятия;
- практические занятия;
- творческая лаборатория.

Особенности организации образовательного процесса – группы учащихся разновозрастные, состав группы – постоянный.

Срок освоения программы. Продолжительность обучения: 36 недель (с сентября по май). Занятия у 1 группы проводятся 2 раза в неделю, недельная нагрузка 4 часа. Занятия у 2-4 группы проводятся 3 раза в неделю, недельная нагрузка 6 часа. Сроки реализации образовательной программы - 4 года.

Режим занятий:

Недельная нагрузка группы составляет 4 часа – для всех уровней и годов обучения. Длительность одного занятия - 40 мин, с 10 минутным перерывом.

Режим занятий. Длительность одного занятия - 40 минут, перерыв между занятиями – не менее 10 минут.

1 год обучения - 4 часа в неделю (2 раза в неделю по 2 занятия) – 144 часа в год.

2 год обучения – 6 часов в неделю (3 раза в неделю по 2 занятия) – 216 часа в год.

3 год обучения - 6 часа в неделю (3 раза в неделю по 2 занятия) – 216 часа в год.

4 год обучения – 6 часов в неделю (3 раза в неделю по 2 занятия) - 216 часа в год.

Группы набираются с учётом не только возрастных особенностей, но и по уровню сложности.

Планируемые результаты и способы определения их результативности:

Учащиеся будут уметь:

- ✓ усвоить правила поведения в компьютерном классе, технику безопасности при работе с компьютером;
- ✓ овладеть основами компьютерной графики, дизайна и видеомонтажа.

Учащиеся будут знать:

- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- методы описания цветов в компьютерной графике -цветовые модели;
- восприятие цвета человеком;
- способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- методы сжатия графических данных;
- проблемы преобразования форматов графических файлов;

- назначение и функции различных графических программ.
- понятие «дизайн», виды современной дизайнерской деятельности;
- основные приемы линейного и нелинейного видеомонтажа;
- особенности создания плакатов и буклетов на социальные темы;

В результате освоения практической части образовательной программы, учащиеся будут уметь:

- ✓Выполнять графические работы в редакторах растровой и векторной компьютерной графики, Adobe Animate, Adobe Photoshop, так же уметь создавать модели для 3D печати, в Blender, а именно:
 - создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);
 - выполнять основные операции над объектами(удаление,перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.);
 - формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
 - закрашивать рисунки, используя различные виды заливок;
 - работать с контурами объектов;
 - создавать рисунки из кривых;
 - создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов;
 - получать объёмные изображения;
 - анимировать с учетом 12 принципов анимации;
 - применять различные графические эффекты (объём, перетекание, фигурная подрезка и др.);
 - работать с временной шкалой;
 - создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории;
 - работать со слоями в разных программах;
 - создавать коллаж из нескольких изображений и фотографий;
 - применять цветокоррекцию и фильтры;
 - работать с инструментами выделения (выделение по периметру, по кругу, свободное выделение, волшебная палочка, лассо);
 - работать с программами для трехмерного моделирования;
 - разрабатывать правильную трехмерную модель, подходящую для печати на 3D принтере;
 - выполнять основные операции над трехмерной моделью;
 - освоят основные правила сохранения и области применения различных форматов;
- ✓редактировать изображения и видеоролики, а именно:
 - выделять фрагменты изображения с использованием различных инструментов (область, лассо, волшебная палочка и др.);
 - перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
 - редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
 - сохранять выделенные области для последующего использования;
 - раскрашивать чёрно-белые эскизы и фотографии;

- применять к тексту различные эффекты;
- самостоятельно создавать карту нормалей;
- создавать нелинейные видеоролики с музыкальным сопровождением;
- редактировать отснятые на видеокамеру материалы и создавать компьютерные фильмы;
- ✓Применять теоретические знания для реализации творческих проектов. Разрабатывать и оформлять простейшие проекты полиграфической продукции и графического дизайна
- ✓Разрабатывать творческие видеопроекты в соответствии с заданными требованиями.
- ✓Разрабатывать и оформлять собственные проекты потрехмерному моделированию.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:

Весь учебный материал разбит на блоки. В течение учебного года результативность обучения контролируется с помощью компьютерных тестов, выставок работ воспитанников и различных творческих проектов. Для оценки ЗУН используются задания трех степеней сложности. Результаты оцениваются по трем уровням: низкий, средний и высокий.

Контроль освоенности учебной программы проводится в течение учебного года, предусмотрено проведение промежуточной аттестации, в конце 1 полугодия (декабрь) и в конце учебного года (апрель). Обучающиеся 4 года обучения в конце учебного года (май) проходят промежуточную аттестацию в форме аттестации по завершении освоения дополнительной общеобразовательной программы.

Цели промежуточной аттестации:

- определение степени достижения планируемых результатов дополнительной общеобразовательной программы;
- определить уровень качества усвоения дополнительной общеобразовательной программы, выполнение учебного плана;
- определить уровень личностного развития обучающихся.

Учебный план

Год обучения	Количество часов		
	Всего	Теория	Практика
1 год обучения	144	43	101
2 год обучения	216	55	161
3 год обучения	216	53	163
4 год обучения	216	48	168
Итого:	792	199	593

Матрица образовательной программы

Уровни	Критерии	Формы и методы диагностики	Методы и педагогические технологии	Результаты	Методическая копилка дифференцированных заданий
Стартовый	<p>Предметные: -Стремление к изучению основ программирования; -Интерес к деятельности компьютерной графики; - знание основ компьютерной графики.</p> <p>Метапредметные: – освоить базовые основы создания графических изображений, сведения о растровой, векторной графике; –изучить современные стандарты компьютерной графики; –получить теоретические знания о способах хранения графической информации; –освоить прикладные знания в области использования векторной графики в практической деятельности; –освоить прикладные знания в области использования растровой графики в практической деятельности;</p>	Тестирование, беседа, задание, устный опрос, контрольные срезы, практически е занятия.	Технология группового обучения, игровой деятельности, IT - технологии, создание успеха, информационно-коммуникативные технологии.	<p>Предметные: –изучает современные стандарты компьютерной графики; –получает теоретические знания о способах хранения графической информации; –осваивает прикладные знания в области использования векторной графики в практической деятельности; –осваивает прикладные знания в области использования растровой графики в практической деятельности; –осваивает прикладные знания в области верстки изданий различного характера.</p> <p>Метапредметные: – осваивает базовые основы о растровой, векторной графике; – изучает современные стандарты компьютерной графики; –получает теоретические знания о способах хранения графической информации; –осваивает прикладные знания в области использования векторной графики в практической деятельности; –осваивает прикладные знания в области использования растровой графики в практической деятельности; –осваивает прикладные знания в области верстки изданий различного характера.</p>	моделирование, метод вопросов, повторение, решение проблем, экспериментирование, опыты решение задач компьютерной графики, сюрпризные моменты, элементы новизны, исследование.

	<p>–освоить прикладные знания в области верстки изданий различного характера.</p> <p>Личностные -Ответственность -сотрудничество -организованность -трудолюбие.</p>				
				<p>Личностные -активность обучающихся в учебном процессе; -использование дополнительных источников информации; -осуществление рабочего процесса в объединение в небольшие группы; -взаимопомощь, поддержка. - имеется личная мотивация к обучению данной познавательной деятельности.</p>	
Базовый	<p>Предметные: -Обучающиеся должны владеть Microsoft PowerPoint, Microsoft Word, Paint.Net - знают основные принципы работы в создании векторной и растровой графики; -Сформировано умение поиска, сбора информации.</p>	<p>-Мозговой штурм -Опрос, дискуссия - Практическая работа -Викторина -Круглый стол -Мастер – класс -Беседа - Теоретическая зачетная работа</p>	<p>-Наглядно-практический -словесный -уровневая дифференциация - Практические методы (конкретные действия) -Частично-поисковый метод - Технология личностно-ориентированного обучения Здоровье сберегающие технологии</p>	<p>Предметные: -умеют отличать виды компьютерной графики; -самостоятельно пользуются графическими редакторами; -владеют навыками работы в редактировании изображений; - Умеют работать с текстом, используют информацию при выполнении заданий.</p>	<p>Задание может выполняться в нескольких уровнях: - тренировочные</p>
	<p>Метапредметные: -Умение обрабатывать фотографии; -Владение навыками в Microsoft PowerPoint и Microsoft Word используется в школьной программе;</p>			<p>Метапредметные: -Умеют пользоваться, Paint.Net для создания, редактирования изображений; -Умеют пользоваться Microsoft PowerPoint для создания презентаций в рамках школьной программы и внеучебной деятельности; -Умеют пользоваться Microsoft Word в рамках школьной программы и внеучебной деятельности;</p>	

	<p>Личностные</p> <ul style="list-style-type: none"> - аккуратность -самокритичность; -самоконтроль. -творческая самореализация 			<p>Личностные</p> <ul style="list-style-type: none"> - старательны в работе; -способны к самоанализу своей работы; -умение воспринимать конструктивную критику; –участие в конкурсах, выставках. 	
Продвинутый	<p>Предметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Стремление к исследовательской деятельности, -Интерес к опытной деятельности на компьютере -Владение способами изучения Adobe Photoshop и Adobe Illu 	беседа, задание, устный опрос, контрольные срезы	Технология группового обучения, игровой деятельности, IT технологии, создание успеха, информационно-коммуникативные технологии	<p>Предметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Способность принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, планировать, контролировать; -Имеет глубокие и системные знания по всем темам общеобразовательной программы, умело оперирует ими; анализирует, синтезирует, конспектирует информацию; владеет методами проектно-исследовательской, опытной деятельности, выполнения и защиты проектов. деятельности -Овладение понятийным аппаратом, теоретическими знаниями, заложенными в содержание программы 	моделирование, повторение, экспериментирование, опыты решения задач компьютерной графики, исследование
	<p>Метапредметные</p> <ul style="list-style-type: none"> -Владение способами решения проблем технического и поискового характера -Потребность в саморазвитии, самостоятельному поиску информации, умение работать с информацией. 			<p>Метапредметные</p> <ul style="list-style-type: none"> -Владение способами решения проблем технического и поискового характера -Потребность в саморазвитии, самостоятельному поиску информации, умение работать с информацией. 	
	<p>Личностные</p> <ul style="list-style-type: none"> -Интерес к изучению разнообразия компьютерной графики 			<p>Личностные</p> <ul style="list-style-type: none"> -Целостный, социально ориентированный взгляд на мир -Развитие 	

	-Уважительное отношение к иному мнению;			самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности; - владение навыками компьютерной графики	
--	---	--	--	---	--

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 1 год обучения

1.Уровень: Стартовый

Задачи:

- ✓ Ознакомить с векторной и растровой компьютерной графикой, их отличительными особенностями и областями применения.
- ✓ Учить работать в растровом графическом редакторе Adobe Illustrator: создание иллюстраций.
- ✓ Учить работать в графическом редакторе Adobe Animate: создание стандартных анимации.
- ✓ Обучить навыкам реализации различных представленных инструментов. Ознакомить с дополнительными возможностями графического редактора Adobe Animate и Adobe Illustrator.
- ✓ Ознакомить учащихся с технологией создания различного рода файлов Adobe Illustrator, грамотного их оформления, настройки, сохранения и демонстрации.
- ✓ Ознакомить с дополнительными возможностями Adobe Animate при работе с движущимися объектами.
- ✓ Учить создавать анимации, исходя из назначения принципов физики, типа формы условий деформации.
- ✓ Учить, как самостоятельно, так и групповой работе.
- ✓ Способствовать развитию творческого потенциала учащихся.

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы организации занятий	Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего		
1.Вводное занятие						
1	Персональный компьютер. Правила поведения в кабинете и при работе за ПК.	1	1	2	<i>групповая</i>	<i>Беседа</i>
2.Изучение компьютера						
2	Обучение пользованием пк в игровой форме.	4	11	15	<i>групповая, подгрупповые</i>	<i>Беседа, Тестирование</i>
3.Графический редактор Adobe Illustrator						
3.1	Изучение интерфейса в программе.	1	11	12	<i>групповая, подгрупповые</i>	<i>Обсуждение, Тестирование</i>
3.2	Обучение различным приемам программы.	10	30	40	<i>групповая, подгрупповые</i>	<i>Беседа, самостоятельные творческие работы</i>
4.Графический редактор Adobe Animate						
4.1	Изучение интерфейса программы	4	11	15	<i>Обсуждение, тестирование</i>	<i>Обсуждение, Тестирование</i>
4.2	Обучение принципам анимации.	15	30	45	<i>беседа, самостоятел</i>	<i>Беседа, самостоятельн</i>

					<i>ьные творческие работы</i>	<i>ые творческие работы</i>
5	Промежуточная аттестация	2	2	4	<i>коллективная</i>	<i>Тестирование, самостоятельн ая творческая работа</i>
6	Воспитательные мероприятия	5	4	9	<i>групповая</i>	<i>Беседа</i>
7	Итоговое занятие	1	1	2	<i>групповая, подгрупповые</i>	<i>Выступление и презентация каждого учащегося, беседа</i>
Итого:		43	101	144		

Содержания учебного плана программы первого уровня: Стартовый

№ n/n	ТЕМА	СОДЕРЖАНИЕ ЗАНЯТИЙ	ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ	ЗНАНИЯ, УМЕНИЯ, НАВЫКИ	ОТСЛЕЖИВАНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ
1.	Вводное занятие.	<u>Теория:</u> знакомство с правилами для обучающихся, техника безопасности, содержание курса. <u>Практика:</u> проведение теста на определение уровня ЗУН	Беседа	Ознакомить учащихся –с правилами поведения в ДДТ, в учебном кабинете, на занятиях; –с правилами соблюдения техники безопасности.	Тест на определение уровня интеллектуального развития диагностика
2.	Изучение Компьютера	<u>Теория:</u> знакомство с правилами пользования ПК, обучение пользованием мыши и клавиатуры, техника безопасности, изучение интерфейса, обучение по сохранению, удалению, редактированию файлов. <u>Практика:</u> проведение теста на игровой основе	Беседа, тестирование	<u>Задачи:</u> Свободное ведение ПК. <u>Умение:</u> формирование умения пользоваться программами. <u>Навыки:</u> Выработка навыков работы с мышкой, клавиатурой и рабочем пространством в ПК.	Наблюдение , индивидуальный контроль, совместный с учащимися анализ работ
3.	Графический редактор Adobe Illustrator.	<u>Теория:</u> назначение, запуск, структура окна графического редактора, панель инструментов. Применение деформации объектов в программе Adobe Illustrator для передачи визуального изменения формы. Изучение градиентов, 3D эффекта и теней. <u>Практика:</u> Иллюстрация на заданные темы. Применение слоев. Работа над созданием различных эффектов.	Обсуждение, тестирование, беседа, самостоятельные творческие работы	<u>Знания:</u> структура окна, режимы работы; понятие «Графический редактор". <u>Умения:</u> выработка умений подбирать и рационально использовать инструменты программы. <u>Навыки:</u> выработка навыков творческого рисования на компьютерном листе. Грамотное оформление рабочего пространства. Создание самостоятельное иллюстрации.	Наблюдение , индивидуальный контроль, совместный с учащимися анализ работ

4.	Графический редактор Adobe Animate.	<p><u>Теория:</u> назначение, запуск, структура окна графического редактора Adobe Animate., панель инструментов. Применение деформации объектов в программе Adobe Animate для передачи визуального изменения формы.</p> <p><u>Практика:</u> Анимация на заданные темы. Применение временной шкалы. Работа над созданием эффектов.</p>	Обсуждение, тестирование, беседа, самостоятельные творческие работы	<p><u>Знания:</u> структура окна, режимы работы; понятие «Графический редактор».</p> <p><u>Умения:</u> выработка умений подбирать и рационально использовать инструменты программы.</p> <p><u>Навыки:</u> выработка навыков творческого рисования на компьютерном листе. Работа с временными ограничениями. И грамотное оформление рабочего пространства.</p>	Наблюдение , индивидуальный контроль, совместный с учащимися анализ работ
5.	Промежуточная аттестация	<p><u>Теория:</u> тест на знание интерфейса</p> <p><u>Практика:</u> создание мультипликации и графической иллюстрации на основе знаний пройденных за учебный год.</p>	<u>Тестирование, самостоятельная творческая работа</u>	<p><u>Умения:</u> выработка умений подбирать и рационально использовать инструменты программы и рассчитывать время работы.</p> <p><u>Навыки:</u> работа с графическими редакторами</p>	Наблюдение, Проверка самостоятельных работ
6.	Воспитательные мероприятия	<p><u>Теория:</u> <u>-Значимость владения компьютером и какие профессии связаны с ним.</u></p> <p><u>Практика:</u> Беседа «Профессия мультипликатора», участие в конкурсах по профилю деятельности, мастер-класс по иллюстрации</p>	Лекция, обсуждение, самостоятельные творческие работы	<p><u>Знания:</u> знания в сфере современных профессий, знания в области создания первых мультфильмов; понятие «презентация» и виды ее дизайна</p> <p><u>Умения:</u> формирование умения владения инструментами программы</p> <p><u>Навыки:</u> выработка навыков</p>	Беседа, опрос учащихся

				работы в программе Adobe Animate и Illustrator.	
7.	<i>Итоговое занятие</i>	Подведение итогов года. Просмотр ролика «Мое первое портфолио». Награждение значка ми «Юный мультипликатор» - 1 уровень.	Выступление и презентация каждого учащегося, чаепитие		Беседа, совместный с учащимися анализ работ

Результаты по итогам обучения 1 уровня

Критерии оценки знаний, умений и навыков приведены в таблице:

ЗНАТЬ	УМЕТЬ
ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ	
<ul style="list-style-type: none"> -Правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Виды компьютерной графики. -Отличительные особенности векторной и растровой графики. -Интерфейс графического редактора Adobe Animate. -Назначение слоя. Способы работы со слоями. -Понятие анимации. Способы создания анимации. - Правила работы с временной шкалой. 	<ul style="list-style-type: none"> -Осознанно соблюдать правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Различать векторную и растровую графику на практике -Рационально применять инструментальный графический редактор Adobe Animate. -Свободно работать многослойными изображениями -Самостоятельно выполнять творческие работы на заданную тему -Создавать простейшие анимации по кадровым способом с помощью временной шкалы.
СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ	
<ul style="list-style-type: none"> -Правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Виды компьютерной графики. -Различие между векторной и растровой графики. -Основные приемы работы и инструменты графического редактора Adobe Animate.. -Назначение слоя. Представление о работе со слоями. -Понятие анимации, один из основных принципов создания анимации. 	<ul style="list-style-type: none"> -Соблюдать правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Применять инструментальный графический редактор Paint.net для выполнения заданий. -Создавать изображения с двумя - тремя слоями. -Самостоятельно выполнять репродуктивные графические задания -Создавать простейшие анимации по кадровым способом -Создавать стандартные объекты зависимости от задачи.
НИЗКИЙ УРОВЕНЬ	
<ul style="list-style-type: none"> -Иметь представление о правилах ТБ и безопасной работы на ПК. -Виды компьютерной графики. -Иметь представление об основных приемах работы инструментария графического редактора Adobe Animate. -Представление о понятии «Слой». -Пять принципов анимация. -Назначение кривых. -Иметь представление о способах создания анимации 	<ul style="list-style-type: none"> -Выполнять правила ТБ только после напоминаний и замечаний педагога -Применять основные инструменты графического редактора Animate для выполнения заданий. -Выполнять простейшие репродуктивные простейшие репродуктивные графические задания -Создавать анимации схожие образцу.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

2. Уroveň: Базовый

Задачи:

- ✓ Ознакомить с творческими возможностями программы Adobe Illustrator. Ознакомить с особенностями растровой компьютерной графики и областями ее применения.
- ✓ Учить работать в растровом графическом редакторе Adobe Animate: создание анимации.
- ✓ Учить работать в растровом графическом редакторе Adobe Photoshop: создание стандартных и творческих работ.
- ✓ Учить создавать творческие проекты разной степени сложности. Формирование и развитие исследовательских умений и навыков. Ознакомить учащихся с 3D моделированием.
- ✓ Учить создавать простые трехмерные модели.
- ✓ Развивать творческое воображение, креативное мышление и применять их при создании работ

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы организации занятий	Формы аттестации/ контроля
		Тео рия	Пра ктик а	Всег о		
1. Вводное занятие						
1	Персональный компьютер. Правила поведения в кабинете и при работе за ПК.	1	2	4	<i>групповая</i>	<i>Беседа, викторина</i>
2. Изучение компьютера						
2	Обучение пользованием ПК в игровой форме.	2	3	5	<i>групповая, подгрупповые</i>	<i>Беседа, Тестирование</i>
3. Графический редактор Adobe Illustrator						
3.1	Изучение интерфейса в программе.	1	5	6	<i>групповая, подгрупповые</i>	<i>Обсуждение, Тестирование</i>
3.2	Обучение различным приемам программы.	10	40	50	<i>групповая, подгрупповые</i>	<i>Беседа, самостоятельные творческие работы</i>
4. Графический редактор Adobe Animate						
4.1	Изучение интерфейса программы	2	10	12	<i>Обсуждение, тестирование</i>	<i>Обсуждение, Тестирование</i>
4.2	Обучение принципам анимации.	20	50	70	<i>беседа, самостоятельные творческие работы</i>	<i>Беседа, самостоятельные творческие работы</i>
5. Adobe Photoshop						
5.1	Знакомство с инструментами программы, базовые операции с геометрическими	15	35	50	<i>Обсуждение, тестировани</i>	<i>Беседа, Тестирование</i>

	фигурами.					
5.2	Основы дизайна.	6	12	18	<i>беседа, самостоятельн ые творческие работы</i>	<i>Беседа, самостоятельные творческие работы</i>
6	Промежуточная аттестация	2	2	4	<i>коллективная</i>	<i>Тестирование, самостоятельная творческая работа</i>
7	Воспитательные мероприятия	3	1	3	<i>групповая</i>	<i>Беседа</i>
8	Итоговое занятие	1	1	2	<i>групповая, подгрупповые</i>	<i>Выступление и презентация каждого учащегося, беседа</i>
Итого:		55	161	216		

Содержание раздела программы второго уровня (2 г.о.): Базовый

№ п/п	ТЕМА	СОДЕРЖАНИЕ ЗАНЯТИЙ	ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ	ЗНАНИЯ, УМЕНИЯ, НАВЫКИ	ОТСЛЕЖИВАНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ
1.	Вводное занятие.	<u>Теория:</u> знакомство с правилами для обучающихся, техника безопасности, содержание курса. <u>Практика:</u> проведение теста на определение уровня ЗУН	Беседа, Викторина	Повторить с учащимися: правила поведения в ДДТ, в учебном кабинете, на занятиях; правила соблюдения техники –безопасности.	Тест на определение уровня интеллектуального развития диагностика
2.	Графический редактор Adobe Illustrator.	<u>Теория:</u> Изучение функционала программы. Правила последовательности слоев в изображении. Теория цвета. <u>Практика:</u> Иллюстрация на заданные Темы « Мой любимый город»	Обсуждение, тестирование, беседа, самостоятельные творческие работы	<u>Знания:</u> структура окна, режимы работы; понятие «Графический редактор". <u>Умения:</u> выработка умений подбирать и рационально использовать инструменты программы. <u>Навыки:</u> выработка навыков творческого рисования на компьютерном листе. Грамотное оформление рабочего пространства. Создание самостоятельное иллюстрации.	Наблюдение , индивидуальный контроль, совместный с учащимися анализ работ
3.	Графический редактор Adobe Animate	<u>Теория:</u> Этапы и правила разработки анимации. Создание графических элементов повышенной сложности <u>Практика:</u> Создание персонажей на тему «Мой любимый город» Итоговая творческая работа "Прогулка".	Обсуждение, тестирование, беседа, самостоятельные творческие работы	<u>Знания:</u> режимы работы; понятие «анимация») и способы ее использования в презентации. <u>Умения:</u> умение использовать творческие возможности программы, формирование умения владения инструментами программы <u>Навыки:</u> выработка навыков	Наблюдение, опрос, совместный анализ творческих работ, индивидуальный контроль

				работы в программе Adobe Animate	
4.	Графический редактор Adobe Photoshop	<p><u>Теория:</u> назначение, запуск, интерфейс растрового графического редактора Adobe Photoshop.</p> <p>Применение JPEG и PNG форматов в программе.</p> <p><u>Практика:</u> Выполнение заданий на изучение инструментов программы. Ввод и форматирование текста.</p> <p>Обрисовка по заданному образцу. Творческие работы на совмещение рисунка и фотографии. Коллективная работа "Наше дружное объединение".</p>	Обсуждение, тестирование, беседа, самостоятельные творческие работы	<p><u>Знания:</u> структура окна, режимы работы; понятие "растровая и векторная графика", "слои".</p> <p><u>Умения:</u> выработка умений использовать полученные знания для решения поставленных задач.</p> <p><u>Навыки:</u> выработка навыков самостоятельной творческой работы.</p>	Наблюдение, индивидуальный контроль, совместный с учащимися анализ работ
5.	Промежуточная аттестация	<p><u>Теория:</u> тест базе знаний.</p> <p><u>Практика:</u> создание мультипликации с добавлением элементов из других программ.</p>	<u>Тестирование, самостоятельная творческая работа</u>	<p><u>Умения:</u> умений использовать инструменты программы для решения поставленных задач</p> <p><u>Навыки:</u> работа с графическими редакторами</p>	Наблюдение, Проверка самостоятельных работ
6.	Воспитательные мероприятия	<p><u>Теория:</u> -<u>Значимость владения компьютером и какие профессии связаны с ним.</u></p> <p><u>Практика:</u> Рисование в графическом редакторе отечественной военной техники</p> <p>Участие в конкурсах по профилю деятельности Мастер-класс по работе в</p>	Лекция, обсуждение, самостоятельные творческие работы	<p><u>Знания:</u> знания в сфере современных профессий, знания в области создания первых мультфильмов; понятие «презентация» и виды ее дизайна</p> <p><u>Умения:</u> формирование умения</p>	Наблюдение, беседа

		Adobe Photoshop		<p>владения инструментами программы</p> <p><i>Навыки:</i> выработка навыков работы в программе Adobe Animate и Illustrator.</p>	
7.	<i>Итоговое занятие</i>	<p>Подведение итогов года. Просмотр ролика «Мое первое портфолио».</p> <p>Награждение значка ми «Юный мультипликатор» - 1 уровень.</p>	<p>Выступление и презентация каждого учащегося, чаепитие</p>		<p>Беседа, совместный с учащимися анализ работ</p>

Результаты по итогам обучения 2 уровня

Критерии оценки знаний, умений и навыков приведены в таблице:

ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ	
<p>-Правила ТБ и безопасной работы на ПК.</p> <p>-Особенности редакторов векторной и растровой графики</p> <p>-Понятие формата графического файла.</p> <p>-Сохранение изображений в стандартных и собственных форматах графических редакторов.</p> <p>-Назначение и интерфейс растрового графического редактора Adobe Photoshop.</p> <p>-Инструментарий графического редактора Adobe Photoshop. Основные сведения и способы использования.</p> <p>-Тоновая и цветовая коррекция изображений.</p> <p>-Понятие коллажа. Правила совмещения нескольких изображений.</p> <p>-Назначение и интерфейс векторного графического редактора Adobe Animate</p> <p>-Инструментарий и приемы выполнения различных графических объектов векторной графики.</p> <p>- Создание анимации в программе Adobe Animate</p> <p>-Знания о трехмерном моделировании, о возможностях и областях применения 3D моделей.</p> <p>- Основы моделирования, принцип создания форм.</p>	<p>-Осознанно соблюдать правила ТБ и безопасной работы на ПК.</p> <p>-Определять вид графического редактора, необходимого для выполнения определенного задания</p> <p>-Определять и подбирать формат графического файла</p> <p>-Рационально и самостоятельно подбирать и использовать инструменты графического редактора Adobe Photoshop для выполнения творческих работ.</p> <p>-Самостоятельно использовать маски и объекты для создания сложных коллажей и композиций.</p> <p>-Самостоятельно подбирать подходящие по формату и содержанию фотографии необходимые для создания коллажа.</p> <p>- Создавать сложный коллаж из множества разнообразных картинок.</p> <p>-Рационально и самостоятельно подбирать и использовать инструменты и плагины редактора Adobe Photoshop для выполнения творческих работ.</p> <p>- Создавать простейшие анимации покадровым способом с помощью временной шкалы.</p> <p>- Создавать творческие проекты по заданной тематике и сложности, самостоятельно составляя алгоритм выполнения работы</p> <p>-Уметь самостоятельно настроить рабочую среду и создавать простую</p>

	<p>трехмерную модель на заданную тему.</p>
<p>СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ</p>	
<ul style="list-style-type: none"> -Правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Назначение редакторов векторной и растровой графики -Понятие формата графического файла. -Векторные и растровые форматы. -Знать принцип работы основных инструментов графического редактора Adobe Photoshop. -Иметь представления о тоновой и цветовой коррекции изображений. -Правила совмещения нескольких изображений. -Основные инструменты векторного графического редактора Adobe Animate. - Создание анимации в программе Adobe Animate -Основные приемы выполнения различных графических объектов векторной графики. -Знания о трехмерном моделировании. - Принцип создания трехмерных форм. 	<ul style="list-style-type: none"> -Соблюдать правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Определить тип графического редактора, необходимого для выполнения задания -Выбрать необходимый формат графического файла из предложенных -С подсказкой учителя подбирать и использовать инструменты графического редактора Adobe Photoshop для выполнения творческих работ. - С подсказкой учителя, использовать маски и объекты для создания сложных коллажей и композиций. - С подсказкой учителя, подбирать подходящие по формату и содержанию фотографии необходимые для создания коллажа. - С подсказкой учителя, создавать сложный коллаж из множества разнообразных картинок. - С подсказкой учителя, подбирать и использовать инструменты и плагины редактора Adobe Photoshop для выполнения творческих работ. - Создавать простейшие анимации покадровым способом спомощью временной шкалы. - Создавать не сложные творческие проекты по заданной тематике -Уметь самостоятельно создавать простую трехмерную модель на

	заданную тему.
НИЗКИЙ УРОВЕНЬ	
<ul style="list-style-type: none"> -Иметь представление о правилах ТБ и безопасной работы на ПК -Иметь представление о редакторах векторной и растровой графики пакета Adobe Illustrator -Понятие формата графического файла. -Назначение редакторов векторной и растровой графики -Понятие формата графического файла. -Иметь представления о инструментах графического редактора Adobe Photoshop -Иметь представления о понятии «коррекция» -Иметь представления о правилах совмещения нескольких изображений. -Уметь назвать несколько инструментов векторного графического редактора Adobe Animate -Иметь представления о трехмерном моделировании. - Иметь представления о создания трехмерных форм. 	<ul style="list-style-type: none"> -Выполнять правила ТБ только после напоминаний и замечаний педагога -Применять основные инструменты графического редактора для выполнения репродуктивных заданий Adobe Photoshop. - Создавать простейшие анимации покадровым способоми спомощью временной шкалы. - С помощью учителя создавать простую трехмерную модель в программе моделирования Blender. - Знать горячие клавиши всех программ.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

3. Уroveň: Продвинутый

Задачи:

- ✓ Учить работать в растровом графическом редакторе Adobe Photoshop: создание стандартных и творческих работ.
- ✓ Учить работать в программе для моделирования Blender: создание стандартных и творческих работ.
- ✓ Учить создавать творческие проекты разной степени сложности.
- ✓ Формирование и развитие исследовательских умений и навыков. Ознакомить учащихся с 3D моделированием.
- ✓ Учить создавать простые трехмерные модели.
- ✓ Развивать творческое воображение, креативное мышление и применять их при создании работ

№ n/n	Тематика занятий	Количество часов			Формы организации занятий	Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего		
1. Вводное занятие						
1.1	Правила поведения в кабинете и при работе за ПК.	1	1	2	<i>групповая, подгрупповые</i>	<i>Тестирование</i>
2. Графический редактор Adobe Photoshop						
2.1	Основные принципы работы в программе.	1	2	3	<i>групповая, подгрупповые</i>	Опрос
2.2	Анимация в AdobePhotoshop. Создание простой анимации на экологическую тему: "Берегите природу!"	5	25	30	<i>групповая, подгрупповые</i>	Творческая работа
3. 3D графика						
3.1	Применение 3D технологий.	3	3	6	<i>групповая, подгрупповые</i>	Беседа, творческая работа

3.2	Программы по созданию 3D моделей.	5	40	45	<i>групповая, подгрупповые</i>	Беседа, творческая работа
3.3	3D анимация	10	30	40	<i>групповая, подгрупповые</i>	Творческая работа
5.Программа для моделирования Blender						
4.1	Интерфейс программы, базовые операции с объектами.	2	3	5	<i>групповая, подгрупповые</i>	Беседа
4.2	Основы моделирования в программе Blender	10	24	34	<i>групповая, подгрупповые</i>	Тест
4.3	Принцип создания форм в программе Blender. Работа с простыми формами	10	30	40	<i>групповая, подгрупповые</i>	Тест
5	Промежуточная аттестация	2	2	4	<i>коллективная</i>	<i>Тестирование, самостоятельная творческая работа</i>
6	Воспитательное мероприятие	3	2	5	<i>групповая</i>	Беседа
7	Итоговое занятие	1	1	2	<i>групповая, подгрупповые</i>	<i>Выступление и презентация каждого учащегося, беседа</i>
Итого:		53	163	216		

Содержание раздела программы второго уровня (3 г.о.): Продвинутый

№ n/n	ТЕМА	СОДЕРЖАНИЕ ЗАНЯТИЙ	ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ	ЗНАНИЯ, УМЕНИЯ, НАВЫКИ	ОТСЛЕЖИВАНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ
1.	Вводное занятие.	<p><u>Теория:</u> основные правила по технике безопасности, Инструктаж безопасности, содержание курса.</p> <p><u>Практика:</u> создание небольшой презентации по технике безопасности.</p>	Беседа, самостоятельная работа	<p>Проверить: знания о правилах поведения в компьютерном классе, технике безопасности.</p> <p>умение самостоятельно работать и подбирать нужный материал</p>	Наблюдение, индивидуальный контроль,
2.	Графический редактор Adobe Photoshop	<p><u>Теория:</u> Основы фотографии. Главные фотографические термины и понятия</p> <p><u>Практика:</u> Внеклассное мероприятие "Прогулка в город". Обработка фотографий. Создание коллажей на разнообразные темы. Объединение коллажа с рисунком на тему: "Профессии". Создание простой анимации на экологическую тему: "Берегите природу!»</p>	Беседа, обсуждение, самостоятельные творческие работы экскурсия	<p><u>Знания:</u> принципы создания коллажа, понятие «анимация» в Adobe Photoshop".</p> <p><u>Умения:</u> выработка. умений создавать интересные коллажи на основе картинок и собственных фотографий.</p> <p><u>Навыки:</u> выработка навыков самостоятельной творческой работы.</p>	Наблюдение, индивидуальный, контроль, совместный с учащимися анализ работ
3.	3D графика	<p>Создание работ на тему: "Профессии", экскурсия в фотостудию.</p> <p><u>Теория:</u> Применение 3D технологий в современном мире.</p> <p><u>Практика:</u> печать трехмерной модели</p>	Беседа, обсуждение, коллективная работа	<p><u>Знания:</u> понятие "3D технологии", " трехмерная модель".</p> <p><u>Умения:</u> выработка умения подбирать подходящую модель для печати.</p> <p><u>Навыки:</u> выработка навыков коллективной работы</p>	Беседа, опрос , наблюдение, совместная работа с учащимися

4.	Программа для моделирования Blender	<p><u>Теория:</u> назначение, запуск, интерфейс программы для моделирования Blender. Основы моделирования, принцип создания форм.</p> <p><u>Практика:</u> Выполнение заданий на изучение инструментов программы. Построение модели головы собаки. Построение модели головы динозавра. Построение модели военной техники.</p> <p>Проектирование собственной трехмерной модели.</p>	Беседа, обсуждение, самостоятельные творческие работы,	<p><u>Знания:</u> знания о трехмерном моделировании, о возможностях и областях применения 3D моделей.</p> <p><u>Умения:</u> умений использовать инструменты программы для решения поставленных задач.</p> <p><u>Навыки:</u> выработка навыков работы в программе Blender</p>	Наблюдение, индивидуальный контроль, совместный с учащимися анализ работ
5.	Промежуточная аттестация	<p><u>Теория:</u> тест базе знаний.</p> <p><u>Практика:</u> создание мультипликации с добавлением элементов из других программ.</p>	<i>Тестирование, самостоятельная творческая работа</i>	<p><u>Умения:</u> умений использовать инструменты программы для решения поставленных задач</p> <p><u>Навыки:</u> работа с графическими редакторами</p>	Наблюдение, Проверка самостоятельных работ
6.	Воспитательные мероприятия	<p><u>Теория:</u> <u>-Значимость владения компьютером и какие профессии связаны с ним.</u></p> <p>Обсуждение профессий, где востребованы знания владением компьютера.</p>	Лекция, обсуждение, самостоятельные творческие работы	<p><u>Знания:</u> знания в сфере современных профессий, знания в области создания первых мультфильмов; понятие «презентация» и виды ее дизайна</p> <p><u>Умения:</u> формирование умения владения инструментами программы</p> <p><u>Навыки:</u> выработка навыков работы в программе Adobe Animate и Illustrator.</p>	Наблюдение, беседа
6.	Итоговое занятие	Подведение итогов года. Награждение значками «Юный программист» - 2 уровень.	Выставка творческих работ	Подведение итогов учебного года	Беседа, совместный с учащимися анализ работ

Результаты по итогам обучения 3 уровня

Критерии оценки знаний, умений и навыков приведены в таблице:

<u>ЗНАТЬ</u>	<u>УМЕТЬ</u>
<i>ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ</i>	
<ul style="list-style-type: none"> -Правила ТБ и безопасной работы на ИЖ. -Иметь представление о программах, предназначенных для видеомонтажа -Основные правила видеосъемки и построения композиции -Форматы видеофайлов -Интерфейс и принципы работы программы -Настройки, создание и сохранение проекта -Виды монтажа и принципы их построения -Видео переходы, титры и их стандартные шаблоны -Настройки экспорта готового продукта -О профессиях, связанных с видеомонтажом -Знать отличительные особенности создания социальных плакатов и буклетов -Знать основы черчения, а также основные правила построения трехмерной модели 	<ul style="list-style-type: none"> -Осознавать правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Применять при видеосъемке и создании видеопроектов законы восприятия и основы композиции -Выбирать необходимый формат исходных и конечных файлов в зависимости от запрашиваемого результата -Создавать творческие видеопроекты -Ориентироваться в эффектах программы, применять маски -Экспортировать проекты в зависимости от требуемого результата -Самостоятельно подбирать подходящие картинки фотографии для создания коллажей и плакатов. -Самостоятельно изготовить трехмерную модель по представленному образцу -Самостоятельно настроить рабочее пространство и спроектировать трехмерную модель на заданную тему
<i>СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ</i>	
<ul style="list-style-type: none"> -Правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Иметь представление о программах, предназначенных для видеомонтажа -Основные правила видеосъемки -Стандартные форматы видеофайлов -Принципы работы программы -Принципы создания и сохранения проекта -Линейный монтаж и принципы его построения -Видео переходы, титры и их стандартные Шаблоны -Стандартные настройки экспорта готового Продукта -О профессиях, связанных с видеомонтажом -Знать принципы создания социальных плакатов и буклетов. -Иметь представление о черчении, а также 	<ul style="list-style-type: none"> -Соблюдать правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Применять при видеосъемке основные правила построения композиции -С помощью таблицы форматов выбирать необходимый формат исходных и конечных файлов в зависимости от запрашиваемого результата -Создавать творческие видеопроекты с использованием линейного монтажа. -Вставлять и редактировать музыкальное Сопровождение -Экспортировать проекты в стандартные Форматы -С подсказкой учителя подбирать подходящие картинки и фотографии для создания коллажей и плакатов.

<p>основных правилах построения трехмерной модели</p>	<p>-С подсказками учителя изготовить трехмерную модель по представленному образцу -С подсказкой учителя настроить рабочее пространство и спроектировать трехмерную модель на заданную тему</p>
<p>НИЗКИЙ УРОВЕНЬ</p>	
<p>-Иметь представление о правилах ТБ и безопасной работы на ПК. -Основные правила видеосъемки -Стандартные форматы видеофайлов -Иметь представление о принципах работы Программы -Принципы создания и сохранения проекта -Иметь представление о линейном монтаже и принципах его построения -Видео переходы и их стандартные шаблоны -Представление о звуковой дорожке и принципе работы с ней -Шаблоны экспорта готового продукта -Иметь представление о профессиях, связанных с видеомонтажом -Иметь представления о создании социальных плакатов и буклетов. -Иметь представление о построении трехмерной модели</p>	<p>-Выполнять правила ТБ только после напоминаний и замечаний педагога -Применять при видеосъемке основные правила фокуса и освещенности -Подбирать исходные материалы в читаемых программах форматах -Вставлять и подгонять по длительности музыкальное сопровождение -Экспортировать проекты в .avi Формат -С помощью учителя подбирать подходящие картинку и фотографии для создания коллажей и плакатов. -С помощью учителя изготовить трехмерную модель по представленному образцу -С помощью учителя спроектировать трехмерную модель на заданную тему</p>

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
1.Уровень: Продвинутый (4 год обучения)

Задачи:

- ✓ Ознакомить с законами восприятия формы, цвета, правилами составления рекламных баннеров и буклетов.
- ✓ Изучить правила создания плакатов и буклетов на социально значимые темы. Разрабатывать гармоничные рекламные композиции, создавать эффективные рекламные тексты, правильно подбирать иллюстрации.
- ✓ Познакомить с компьютерными программами видеомонтажа.
- ✓ Познакомить с правилами видео и аудиомонтажа.
- ✓ Учить параллельной работе в нескольких программах одновременно: программах видеомонтажа и графических редакторах.
- ✓ Формировать умения и навыки создания компьютерных фильмов, монтажа отснятого на камеру материала.
- ✓ Учить работать в программе для трехмерного моделирования Компас-3D: создание стандартных и творческих работ.
- ✓ Развивать творческое воображение, креативное мышление и применять их при создании работ.
- ✓ Знакомить учащихся с различными профессиями, связанными с видеомонтажом и графическим дизайном.

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы организации занятий	Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика		
1.Вводное занятие						
1	Вводное занятие. Знакомство с содержанием курса.	1	1	2	групповая, подгрупповые	тестирование
2.Графический редактор Adobe Photoshop						
2.1	Основные приемы для создания плакатов и буклетов.	1	1	2	групповая, подгрупповые	тестирование
2.2	Создание плакатов и буклетов на социально значимые темы.	5	35	40	групповая, подгрупповые	тестирование
3.Программа для видеомонтажа Adobe Premiere Pro						
3.1	Основы видеомонтажа в Adobe Premiere Pro.	10	35	45	групповая, подгрупповые	Тестирование
3.2	Интерфейс программы. Основные инструменты.	4	2	6	групповая, подгрупповые	тестирование
4.3D графика: Программа для моделирования Blender						
4.1	Принципы создания	2	5	7	групповая,	Тестирова

	форм в Blender. Полигоны.				<i>подгрупповые</i>	<i>ние</i>
4.2	Создания модели животного для печати на 3D принтере	11	55	66	<i>групповая, подгрупповые</i>	<i>Тестирование</i>
5. Воспитательные мероприятия						
5.1-5.3	Графическое изображение «Моя любимая профессия», Создание открытки в графическом редакторе к 9 Мая, экскурсия	2	1	3	<i>групповые</i>	<i>Беседа</i>
6. Программа для моделирования: Компас-3D						
6.1	Интерфейс программы. Рабочая среда.	4	6	10	<i>групповая, подгрупповые</i>	<i>Тестирование</i>
6.2	Трехмерное моделирование. Основы черчения.	7	26	33	<i>групповая, подгрупповые</i>	<i>Тестирование</i>
7	Промежуточная аттестация обучающихся по завершению реализации программы	1	1	2	<i>Групповые, подгрупповые</i>	<i>Тестирование, самостоятельная творческая работа</i>
	Итого:	48	168	216		

Содержание раздела программы третьего уровня (4 г.о.): Продвинутый

№ п/п	ТЕМА	СОДЕРЖАНИЕ ЗАНЯТИЙ	ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ	ЗНАНИЯ, УМЕНИЯ, НАВЫКИ	ОТСЛЕЖИВАНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ
1.	Вводное занятие.	<p><u>Теория:</u> основные правила по технике безопасности, содержание курса.</p> <p><u>Практика:</u> создание картинки на тему "Безопасность на дорогах".</p>	Беседа, самостоятельная работа	<p><u>Знания:</u> знания о правилах поведения на проезжей части. умение самостоятельно работать и подбирать нужный материал в интернете (картинки, текст) навыки работы в программе Adobe Photoshop.</p>	Беседа
2.	Графический редактор Adobe Photoshop	<p><u>Теория:</u> Основные приемы для создания плакатов и буклетов.</p> <p><u>Практика:</u> Создание плакатов и буклетов на социально значимые темы.</p>	Беседа, обсуждение, самостоятельные творческие работы	<p><u>Знания:</u> Основные приемы при создании социальных плакатов и буклетов.</p> <p><u>Умения:</u> выработка умений отразить актуальность социальной проблемы в проекте.</p> <p><u>Навыки:</u> выработка навыков профессиональной работе в программе Adobe Photoshop.</p>	Наблюдение, Индивидуальный контроль, совместный с учащимися анализ работ. Выставка работ.
3.	Программа для видеомонтажа Adobe Premiere Pro	<p><u>Теория:</u> Назначение видеомонтажа. Интерфейс программы. Основные инструменты.</p> <p><u>Практика:</u> Создание видео ряда</p>	Беседа, обсуждение, самостоятельные творческие работы	<p><u>Знания:</u> понятие "Видеомонтаж". Применение эффектов для усиления восприятия видео.</p> <p><u>Умения:</u> выработка умений</p>	Наблюдение, Индивидуальный контроль, совместный с учащимися анализ

		<p>"Природные явления" Слайд шоу "Мой родной город" Работа с эффектами. Создание клипа "Кем я хочу стать в будущем"</p>		<p>работать с видеокамерой, отражать в видеоролике собственные идеи. Навыки: выработка навыков работе в программе для видеомонтажа Adobe Premiere Pro.</p>	Работ
4.	<p>3D графика: Программа для Моделирования Blender</p>	<p><u>Теория:</u> Принципы создания форм в программе. Полигоны. <u>Практика:</u> Создание коллективной 3D композиции "Зоопарк"</p>	<p>Беседа, обсуждение, самостоятельные творческие, коллективные, работы</p>	<p><u>Знания:</u> знания о трехмерной композиции, способы оформления проектов. <u>Умения:</u> выработка умений создавать композицию из трехмерных моделей. <u>Навыки:</u> выработка навыков работы в программе Blender.</p>	<p>Наблюдение, индивидуальный контроль, совместный с учащимися анализ работ. Выставка работ.</p>
5	<p>Воспитательная работа</p>	<p><u>Практика:</u> Графическое изображение «Моя любимая профессия», Создание открытки в графическом редакторе к 9 Мая, экскурсия</p>	<p>Беседа, обсуждение, самостоятельные творческие, коллективные, работы</p>	<p><u>Знания:</u> значимость праздника 9 мая; знание навыков IT специалиста</p>	<p>Наблюдение. Выставка работ.</p>
6.	<p>Программа для моделирования Компас-3D</p>	<p><u>Теория:</u> Основы черчения Назначение программ для моделирования. Интерфейс программы. Основные инструменты. <u>Практика:</u> Трехмерное моделирование простых объектов, изучение функций программы. Творческая работа: "Моя первая модель".</p>	<p>Беседа, обсуждение, самостоятельные творческие работы</p>	<p><u>Знания:</u> выработка знаний о основах черчения, понятия "чертеж", "деталь", "модель". <u>Умения:</u> выработка умений построения детали в программе. <u>Навыки:</u> выработка навыков работе в программе для моделирования Компас-3D.</p>	<p>Наблюдение, Индивидуальный контроль, совместный с учащимися анализ Работ</p>

		Чертеж на основе трехмерной Модели Сборочный чертеж игрушки.			
7	<i>Итоговое Занятие</i>	Подведение итогов года. Награждение значками «Юный программист» - 3 уровень.	подведение итогов		Беседа

Результаты по итогам обучения 4 уровня

Критерии оценки знаний, умений и навыков приведены в таблице:

ЗНАТЬ	УМЕТЬ
ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ	
<p>Правила ТБ и безопасной работы на ПК. Иметь представление о программах, предназначенных для видеомонтажа Основные правила видеосъемки и построения композиции Форматы видеофайлов Интерфейс и принципы работы программы Настройки, создание и сохранение проекта Виды монтажа и принципы их построения Видеопереходы, титры и их стандартные шаблоны Настройки экспорта готового продукта О профессиях, связанных с видеомонтажом Знать отличительные особенности создания социальных плакатов и буклетов Знать основы черчения, а также основные правила построения трехмерной модели</p>	<p>Осознанно соблюдать правила ТБ и безопасной работы на ПК. Применять при видеосъемке и создании видеопроектов законы восприятия и основы композиции Выбирать необходимый формат исходных и конечных файлов в зависимости от запрашиваемого результата Создавать творческие видеопроекты Ориентироваться в эффектах программы, применять маски Экспортировать проекты в зависимости от требуемого результата Самостоятельно подбирать подходящие картинки и фотографии для создания коллажей и плакатов. Самостоятельно изготовить трехмерную модель по представленному образцу Самостоятельно настроить рабочее пространство и спроектировать трехмерную модель на заданную тему</p>
СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ	
<p>Правила ТБ и безопасной работы на ПК. Иметь представление о программах, предназначенных для видеомонтажа Основные правила видеосъемки Стандартные форматы видеофайлов Принципы работы программы Принципы создания и сохранения проекта Линейный монтаж и принципы его построения Видео переходы, титры и их стандартные шаблоны Стандартные настройки экспорта готового продукта О профессиях, связанных с видеомонтажом Знать принципы создания социальных плакатов и буклетов. Иметь представление о черчении, а также основных правилах построения трехмерной модели</p>	<p>Соблюдать правила ТБ и безопасной работы на ПК. Применять при видеосъемке основные правила построения композиции С помощью таблицы форматов выбирать необходимый формат исходных и конечных файлов в зависимости от запрашиваемого результата Создавать творческие видеопроекты с использованием линейного монтажа Вставлять и редактировать музыкальное сопровождение Экспортировать проекты в стандартные форматы С подсказкой учителя подбирать подходящие картинки и фотографии для создания коллажей и плакатов. С подсказками учителя изготовить трехмерную модель по представленному образцу С подсказкой учителя настроить рабочее пространство и спроектировать трехмерную модель на заданную тему</p>
НИЗКИЙ УРОВЕНЬ	

<p>Иметь представление о правилах ТБ и безопасной работы на ПК.</p> <p>Основные правила видеосъемки</p> <p>Стандартные форматы видеофайлов</p> <p>Иметь представление о принципах работы программы</p> <p>Принципы создания и сохранения проекта</p> <p>Иметь представление о линейном монтаже и принципах его построения</p> <p>Видео переходы и их стандартные шаблоны</p> <p>Представление о звуковой дорожке и принципе работы с ней</p> <p>Шаблоны экспорта готового продукта</p> <p>Иметь представление о профессиях, связанных с видеомонтажом</p> <p>Иметь представления о создании социальных плакатов и буклетов.</p> <p>Иметь представление о построении трехмерной модели</p> <p>основных правилах построения трехмерной модели</p>	<p>Выполнять правила ТБ только после напоминаний и замечаний педагога</p> <p>Применять при видеосъемке основные правила фокуса и освещенности</p> <p>Подбирать исходные материалы в читаемых программой форматах</p> <p>Вставлять и подгонять по длительности музыкальное сопровождение</p> <p>Экспортировать проекты в .avi Формат</p> <p>С помощью учителя подбирать подходящие картинки и фотографии для создания коллажей и плакатов.</p> <p>С помощью учителя изготовить трехмерную модель по представленному образцу</p> <p>С помощью учителя спроектировать трехмерную модель на заданную тему</p> <p>С подсказками учителя изготовить трехмерную модель по представленному образцу</p> <p>-С подсказкой учителя настроить рабочее пространство и спроектировать трехмерную модель на заданную тему</p>
---	--

НИЗКИЙ УРОВЕНЬ

<p>-Иметь представление о правилах ТБ и безопасной работы на ПК.</p> <p>-Основные правила видеосъемки</p> <p>-Стандартные форматы видеофайлов</p> <p>-Иметь представление о принципах работы Программы</p> <p>-Принципы создания и сохранения проекта</p> <p>-Иметь представление о линейном монтаже и принципах его построения</p> <p>-Видео переходы и их стандартные шаблоны</p> <p>-Представление о звуковой дорожке и принципе работы с ней</p> <p>-Шаблоны экспорта готового продукта</p> <p>-Иметь представление о профессиях, связанных с видеомонтажом</p> <p>-Иметь представления о создании социальных плакатов и буклетов.</p> <p>-Иметь представление о построении трехмерной модели</p>	<p>-Выполнять правила ТБ только после напоминаний и замечаний педагога</p> <p>-Применять при видеосъемке основные правила фокуса и освещенности</p> <p>-Подбирать исходные материалы в читаемых программой форматах</p> <p>-Вставлять и подгонять по длительности музыкальное сопровождение</p> <p>-Экспортировать проекты в .avi Формат</p> <p>-С помощью педагога подбирать подходящие картинки и фотографии для создания коллажей и плакатов.</p> <p>-С помощью педагога изготовить трехмерную модель по представленному образцу</p> <p>-С помощью педагога спроектировать трехмерную модель на заданную тему</p>
---	--

Раздел II. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Условия реализации программы:

Материально-техническое обеспечение. Для реализации программы требуется компьютерный класс, оснащенный вычислительной техникой:

1. Персональные компьютеры в количестве 7 штук с процессорами не ниже Pentium с тактовой частотой 1-3 Гц, оперативной памятью 2-4 Гб, объемом жесткого диска не менее 100 Гб, объединенных в локальную сеть и содержащие на жестких дисках большинство изучаемого программного обеспечения;
2. Центральный компьютер (сервер) в количестве одной штуки с более высокими техническими характеристиками и содержащий на жестком диске все изучаемое обеспечение;
3. Принтер цветной - 1;
4. Сканер - 1;
5. Гибкие магнитные диски и оптические диски.

Помещение оборудуется 7 одноместными специализированными рабочими местами для работы с ПЭВМ и рабочими столами, предназначенными для теоретической части занятий.

Конструкция рабочего стола должна обеспечивать оптимальное размещение на рабочей поверхности необходимое оборудование с учетом его количества и конструктивных особенностей, характера выполняемой работы (системный блок, монитор, клавиатура, мышь, коврик).

Конструкция рабочего стула (кресла) должна обеспечивать поддержание рациональной рабочей позы при работе на ПЭВМ, позволять изменять позу с целью снижения статического напряжения мышц шейно - плечевой области спины для предупреждения развития утомления. Рабочий стул должен быть подъемно - поворотным, регулируемым по высоте и углам наклона сиденья и спинки, а также расстоянию спинки от переднего края сиденья, при этом регулировка каждого параметра должна быть независимой, легко осуществляемой и иметь надежную фиксацию.

Помещение должно иметь естественное и искусственное освещение. Окна в помещении должны быть ориентированы на север-северо-восток. Оконные проемы должны быть оборудованы регулируемыми устройствами - жалюзи.

Помещение оборудуется магнитной доской и все записи на ней должны вестись маркером, работа мелом не допускается.

Ввиду того, что ежегодно происходит значительное продвижение в области разработок для ПЭВМ, обновление оборудования в компьютерном классе должно производиться каждые 4 - 5 лет.

Информационное обеспечение: интернет-сервисы, в том числе с возможностью онлайн трансляции, презентации, наглядные пособия по темам занятий, аудио-материал, видеоклипы,.

Кадровое обеспечение: высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю детского

объединения без предъявления требований к стажу работы либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

2.2 Методическое, дидактическое обеспечение реализации программы

Особенность организации образовательного процесса

Так как программа рассчитана на детей 8 - 16 лет, то есть учащихся среднего звена общеобразовательных школ, то занятия имеют продолжительность: 40 минут.

Учебный материал программы построен по принципу спиральности, наращивания сложности одного и того же понятия на каждом новом этапе обучения. Занятие состоит из двух частей: теоретической и практической. Учитывая, что дети данного возраста должны уметь работать с учебным материалом самостоятельно, а не только воспринимать объяснения педагога, учебный материал преподносится в форме лекционного материала для самостоятельного изучения, практических и исследовательских работ, совместного обсуждения, рассказа с демонстрацией работы программы на компьютере с обязательным применением необычной наглядности подростковой тематики.

При работе на компьютере обращается внимание детей на схожесть задач теоретической части и практической, но при этом ребенку предоставляется свобода в выборе решения задачи.

Как в теоретической, так и в практической части, помимо коллективных и групповых форм работы, обязательно применяется дифференцированный подход к каждому ребенку:

1. задания по уровням сложности;
2. индивидуальные задания;
3. задания, учитывающие способ восприятия и запоминания информации.

Требования, предъявляемые к воспитанникам, различаются в зависимости от возраста и способностей детей. Отстающим детям оказывается дополнительная помощь в усвоении теоретического материала, практических умений и навыков. Дети, успешно усвоившие материал цикла занятий раньше остальных ребят, получают дополнительные задания. Чаще всего — это задания повышенной сложности; задания, требующие нестандартного решения или задания, развивающие творческое начало ребенка.

Во время занятия поощряется высказывание своего мнения по вопросу занятия. В течение практической части поощряется взаимопомощь в выполнении практических заданий на компьютере ребятам, для которых задания оказались сложными или непонятными.

В первые месяцы обучения в процессе практической работы на компьютере выявляются способности детей, уровень их развития и подготовленности, степень развитости координации, определение способов восприятия и запоминания информации, степень коммуникативности ребят.

Полученная информация фиксируется в электронной базе данных педагога и в дальнейшем используется при планировании работы с детьми. Развитие образовательных умений и навыков отслеживается в течение учебного года в «Диагностической карте отслеживания и результативности ДООП» (Приложение 1).

Промежуточный контроль качества знаний осуществляется после завершения изучения каждого блока тем. Проверка степени усвоения теоретического материала проводится в форме опросов, собеседований, компьютерного тестирования. Проверка практических умений и навыков проводится в виде творческих и исследовательских проектов, творческих выставок работ детей. Помимо вышеупомянутых форм контроля осуществляется контроль качества знаний в конце первого полугодия и года путём проведения срезов знаний (Приложение 2).

Кроме того, привлечение родителей к образовательному процессу позволяет:

- ✓ расширить круг общения детей и родителей;
- ✓ увидеть, что педагог не единственный взрослый, поддерживающий творческие начинания ребенка и заинтересованный в успешности освоения программы;
- ✓ проводить среди родителей пропаганду здоровьесберегающей позиции в
- ✓ сфере компьютерных технологий.

Достижение положительных результатов в учебной, педагогической деятельности ученика, педагога, родителя постепенно ведет к сближению всех субъектов образовательного процесса.

Высокий уровень усвоения материала возможен только при наличии необходимого оборудования, разнообразного наглядного материала и интереса к занятиям со стороны воспитанников.

Методическое, дидактическое обеспечение реализации программы

Форма обучения – очно, очно-заочно, заочно, дистанционно, в условиях сетевого взаимодействия.

Методы обучения:

- метод дискуссии, позволяющий учащимся свободно высказываться, внимательно слушать мнения выступающих;
- метод эвристической беседы, позволяющий решать проблемные вопросы и добывать новые знания в процессе коллективного размышления;
- метод коллективных творческих дел в осуществлении практической природоохранной деятельности, развивающий навыки продуктивного взаимодействия, способствующий воспитанию коллективизма и толерантности, ответственности и чувства причастности к делам и проблемам своего социума.
- методы, повышающие познавательную активность (элементарный и каузальный анализ, моделирование, метод вопросов, повторение, решение логических проблем, экспериментирование, опыты);
- методы, направленные на повышение эмоциональной активности (игровые приемы, сюрпризные моменты, элементы новизны);

- методы мотивации и стимулирования самостоятельной деятельности обучающихся (создание проблемной ситуации, эвристическое наблюдение, лабораторная работа, исследование);
- метод проблемных ситуаций (исследовательский метод, эвристический метод, метод проблемного изложения);
- игровые и тренинговые методы (ролевая игра, импровизационная игра, метод обмена опытом, метод имитации, метод групповой дискуссии, метод группового решения);
- метод проектов.

Методы воспитания:

Убеждение - предполагает разумное доказательство какого-то понятия, нравственной позиции, оценки происходящего. Слушая предложенную информацию, учащиеся воспринимают не столько понятия и суждения, сколько логичность изложения педагогом своей позиции. Оценивая полученную информацию, учащиеся или утверждают в своих взглядах, позициях, или корректируют их. Убеждаясь в правоте сказанного, они формируют свою систему взглядов на мир, общество, социальные отношения. Как приемы убеждения педагог может использовать: рассказ, беседу, объяснение, диспут.

Упражнение - обеспечивает вовлечение обучающихся в систематическую, специально организованную общественно полезную деятельность, способствующую выработке навыков, привычек, культурного поведения, общения в коллективе, качеств прилежания, усидчивости в учебе и труде.

Поощрение - возбуждает положительные эмоции, тем самым вселяет уверенность, повышает ответственность, порождает оптимистические настроения и здоровый социально-психологический климат, развивает внутренние творческие силы обучающихся, их позитивную жизненную позицию.

Форма организации образовательного процесса: индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая.

Формы организации учебного занятия - беседа, встреча с интересными людьми, выставка, диспут, защита проектов, игра, конкурс, мастер-класс, наблюдение, олимпиада, открытое занятие, практическое занятие, представление, презентация, соревнование, экскурсия, экзамен.

Педагогические технологии - технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология модульного обучения, технология дифференцированного обучения, технология развивающего обучения.

Алгоритм учебного занятия

Структура занятий по программе «Мегабайт» включает в себя несколько взаимосвязанных по темам, но различных по типу деятельности частей, например, рассказ педагога, игру, практическую работу, беседу. Большое внимание уделяется практическим и исследовательским работам.

1. Самоопределение деятельности Мотивация.

Подготовка детей к работе на занятии.

2 Актуализация опорных знаний.

Актуализация знаний - установление правильности и осознанности выполнения домашнего задания (если таковое было), выявление пробелов и их коррекции.

3 Постановка проблемы

Обеспечение мотивации принятия обучающимися цели учебно – познавательной деятельности.

4. Открытие новых знаний.

Усвоение новых знаний и способов действий – обеспечение восприятия, осмысливания и первичного запоминания связей и отношений в объекте изучения.

5. Первичное закрепление.

Первичная проверка изученного – установление правильности и осознанности усвоения нового учебного материала, выявление ошибочных или спорных представлений и их коррекция.

6. Работа по самопроверке.

Закрепление новых знаний, способов действий и их применение – обеспечение усвоения новых знаний, способов действий и их применение

Физминутка

7. Включение нового знания в систему знаний.

Обобщение и систематизация знаний – формирование целостного представления знаний по теме. Контрольный – выявление качества и уровня овладения знаниями, самоконтроль и коррекция знаний и способов действий.

8. Рефлексия деятельности

анализ и оценка успешности достижения цели, определения перспективы последующей работы.

Рефлексия – Мобилизация детей на самооценку.

Перед началом практического занятия проводятся инструктажи по ТБ (по соблюдению правил работы с клеем, ножницами), после окончания занятия (безопасный путь домой), а так же перед проведением экскурсии, экологической акции. А также:

1.Сентябрь:

- вводный инструктаж
- по пожарной безопасности
- правила поведения в ДДТ
- дорожная безопасность
- антитеррор, экстремизму нет

2.Октябрь-ноябрь (осенние каникулы)

- Правила дорожной безопасности
- Правила поведения в общественных местах.
- Правила личной безопасности на улице
- Правила пожарной безопасности

- Правила безопасного поведения на воде в зимнее время
- Правила безопасного поведения в сети Интернет
- Правила поведения, когда ты один дома

3.Декабрь-январь (зимние каникулы)

- Правила дорожной безопасности
- Правила поведения в общественных местах.
- Правила личной безопасности на улице
- Правила пожарной безопасности
- Правила безопасного поведения на воде в зимнее время
- Правила безопасного поведения в сети Интернет
- Правила поведения, когда ты один дома

4.Март (весенние каникулы)

- Правила дорожной безопасности
- Правила поведения в общественных местах.
- Правила личной безопасности на улице
- Правила пожарной безопасности
- Правила безопасного поведения на воде в зимнее время
- Сход снега с крыш, сосульки
- Правила безопасного поведения в сети Интернет
- Правила поведения, когда ты один дома

5.Май (летние каникулы)

- Правила дорожной безопасности
- Правила поведения в общественных местах.
- Правила личной безопасности на улице
- Правила пожарной безопасности
- Правила безопасного поведения на воде в летнее время
- Правила безопасного поведения в сети Интернет
- Правила поведения, когда ты один дома

Формы аттестации/контроля

Весь учебный материал разбит на блоки. В течение учебного года результативность обучения контролируется с помощью тестов по каждому разделу. Для оценки ЗУН используются как теоретические вопросы, так и практические задания, задачи разного уровня сложности. При выполнении заданий учитывается количество и качество выполнения задач, а также затраченное время на их решение. Тестовые задания по программе «Мегабайт» за первый, второй год обучения, викторины указаны в Приложении 1. Результаты фиксируются в Диагностической карте, Приложение 2.

Результаты оцениваются по трем уровням низкий, средний и высокий.

Контроль усвоения учебной программы проводится дважды в год:

- промежуточный контроль (декабрь)
- итоговый контроль (апрель)

Оценочные материалы

Приложение 1

Срез знаний за 1 полугодие года для учащихся 1 г.о.

1. Перед началом работы в кабинете «Мегабайт» необходимо:
 - 1.оставить вещи, не требующиеся во время урока, в специально отведенном месте, пройти на своё рабочее место, включить персональный компьютер и дожидаться указаний учителя;
 - 2.пройти на рабочее место, включить компьютер и дожидаться указаний учителя;
 - 3.оставить вещи, не требующиеся во время урока, в специально отведенном месте, пройти на своё рабочее место и дожидаться указаний учителя.
- 2.Какие виды компьютерной графики существуют?
Выберите несколько из 7 вариантов ответа:
 - 1.векторная
 - 2.растровая
 - 3.фрактальная
 - 4.трехмерная
 - 5.двухуровневая
 - 6.фактическая
 - 7.практическая
- 3.Растровое изображение представляет из себя ...
 - 1.мозаику из очень мелких элементов — пикселей;
 - 2.сочетание примитивов;
 - 3.палитру цветов.
- 4.Как удалить кадр на временной шкале?
 - 1.правой кнопкой мыши на выделенном слое
 - 2.кнопкой delete
 - 3.левой кнопкой мышки при зажатом пробеле
5. Что такое Adobe Animate?
 - 1.прикладная программа Adobe Animate, предназначенная для создания презентаций
 - 2.программа для создания мультимедиа и компьютерной анимации
 - 3.системная программа, управляющая ресурсами компьютера
- 6.Клавиша F6 в программе Adobe Animate соответствует команде ...
 - 1.Удаление кадра во временной шкале
 - 2.Пустой кадр анимации во временной шкале
 - 3.Показ слайдов
 - 4.Новый кадр анимации во временной шкале

Промежуточный срез знаний по итогам года для учащихся 1 г.о.

1. Перед началом работы в кабинете «Мегабайт» необходимо:
 - 4.оставить вещи, не требующиеся во время урока, в специально отведенном месте, пройти на своё рабочее место, включить персональный компьютер и дожидаться указаний учителя;
 - 5.пройти на рабочее место, включить компьютер и дожидаться указаний учителя;
 - 6.оставить вещи, не требующиеся во время урока, в специально отведенном месте, пройти на своё рабочее место и дожидаться указаний учителя.
- 2.Какие виды компьютерной графики существуют?
Выберите несколько из 7 вариантов ответа:
 - 4.векторная
 - 5.растровая
 - 6.фрактальная
 - 7.трехмерная
 - 8.двухуровневая
 - 9.фактическая
 - 10.практическая
- 3.Растровое изображение представляет из себя ...
 - 4.мозаику из очень мелких элементов — пикселей;
 - 5.сочетание примитивов;
 - 6.палитру цветов.
- 4.Векторное графическое изображение формируется из
 - 1.красок
 - 2.пикселей
 - 3.графических примитивов
6. Как удалить кадр на временной шкале?
 - 1.правой кнопкой мыши на выделенном слое
 - 2.кнопкой delete
 - 3.левой кнопкой мышки при зажатом пробеле
- Анимация —
 - 1.процесс изменения размера, положения, цвета или формы объекта с течением времени.
 - 2.процесс перехода объектов с места на место
 - 3.процесс создания формы, цвета и расположения объекта.
- 7.Выделяют два способа создания компьютерной анимации:
 - 1.покадровая анимация
 - 2.точечная анимация
 - 3.расчетная анимация
 - 4.автоматическая анимация
 - 5.растровая анимация
8. Что такое Power Point?
 - 4.прикладная программа Microsoft Office, предназначенная для создания презентаций
 - 5.прикладная программа для обработки кодовых таблиц
 - 6.устройство компьютера, управляющее его ресурсами в процессе обработки данных в табличной форме
 - 7.системная программа, управляющая ресурсами компьютера
- 9.Клавиша F5 в программе Power Point соответствует команде ...
 - 5.Меню справки
 - 6.Свойства слайда
 - 7.Показ слайдов
 - 8.Настройки анимации
- 10.Укажите расширение файла, содержащего обычную презентацию Microsoft PowerPoint.
 - 1.. ppt
 - 2.. gif
 - 3.. jpg

4.. pps

12.Файлы, с какой графикой имеют наименьший размер?

- 1.Растровой.
- 2.Векторной.
- 3.Трёхмерной

11.Что такое Adobe Animate?

8.прикладная программа Adobe Animate, предназначенная для создания презентаций

9.программа для создания мультимедиа и компьютерной анимации

10.системная программа, управляющая ресурсами компьютера

12.Клавиша F6 в программе Adobe Animate соответствует команде ...

9.Удаление кадра во временной шкале

10.Пустой кадр анимации во временной шкале

11.Показ слайдов

12.Новый пустой кадр анимации во временной шкале

Срез знаний за 1 полугодие для учащихся 2 г.о.

1. Что разрешается ученику в кабинете информатики только с позволения учителя?
 1. сдвигать с места монитор и системный блок;
 2. передвигаться по кабинету во время урока;
 3. отключать и подключать устройства к компьютеру;
 4. класть что-либо на клавиатуру.
2. Ваши действия при пожаре
 1. прекратить работу, под руководством учителя покинуть кабинет;
 2. немедленно покинуть компьютерный класс;
 3. выключить компьютер и покинуть здание;
 4. вызвать пожарную охрану.
3. К числу достоинств векторного графического изображения относится
 1. создание практически любого изображения, вне зависимости от сложности
 2. наивысшая скорость обработки сложных изображений
 3. увеличение масштаба без увеличения размера файла ни на один байт
4. Файлы, с какой графикой имеют наименьший размер?
 1. Растровой.
 2. Векторной.
 3. Трёхмерной
5. Что называют форматом графического файла?
 1. Порядок использования графических примитивов при зарисовке рисунка на компьютере.
 2. Способ отражения рисунков на экране компьютера.
 3. Способ сохранения рисунков в оперативной памяти компьютера.
 4. Способ представления графических данных на внешнем носителе.
6. Установите соответствие между форматом и описанием
 1. Хранение и отображение в среде Windows
 2. векторный формат, используется для обмена чертежами между САПР
 3. чаще всего в этом формате хранятся фотографии
 4. растровый формат, используется в Adobe Photoshop по умолчанию
7. В этом формате сохраняются документы приложения Adobe Animate
 - __ bmp
 - __ gif
 - __ jpeg
 - __ psd
 - __ cdr

Срез знаний по итогам года для учащихся 2 г.о.

1. Что разрешается ученику в кабинете информатики только с позволения учителя?
 5. сдвигать с места монитор и системный блок;
 6. передвигаться по кабинету во время урока;
 7. отключать и подключать устройства к компьютеру;
 8. класть что-либо на клавиатуру.
2. Ваши действия при пожаре
 5. прекратить работу, под руководством учителя покинуть кабинет;
 6. немедленно покинуть компьютерный класс;
 7. выключить компьютер и покинуть здание;
 8. вызвать пожарную охрану.
3. Что не запрещено делать в кабинете?
 1. пройти в кабинет без обуви;
 2. работать с влажными или грязными руками;
 3. отключать и подключать кабели, трогать соединительные разъёмы проводов;
 4. бегать, прыгать.
4. К числу достоинств векторного графического изображения относится
 4. создание практически любого изображения, вне зависимости от сложности
 5. наивысшая скорость обработки сложных изображений
 6. увеличение масштаба без увеличения размера файла ни на один байт
5. Файлы, с какой графикой имеют наименьший размер?
 4. Растровой.
 5. Векторной.
 6. Трёхмерной
6. Что называют форматом графического файла?
 5. Порядок использования графических примитивов при зарисовке рисунка на компьютере.
 6. Способ отражения рисунков на экране компьютера.
 7. Способ сохранения рисунков в оперативной памяти компьютера.
 8. Способ представления графических данных на внешнем носителе.
7. Установите соответствие между форматом и описанием
 5. Хранение и отображение в среде Windows
 6. векторный формат, используется для обмена чертежами между САПР
 7. чаще всего в этом формате хранятся фотографии
 8. растровый формат, используется в Adobe Photoshop по умолчанию
 - 9.
8. В этом формате сохраняются документы приложения Adobe Animate
 - __ bmp
 - __ gif
 - __ jpeg
 - __ psd
 - __ cdr
9. Вы открыли изображение в Adobe Animate. При выборе основного цвета вы видите только оттенки серых цветов, а вам нужно выбрать красный цвет, вы:
 1. выполните команды Редактирование → Установки → Основные
 2. выполните команды Изображение → Режим → RGB
 3. закрыть и снова открыть этот же документ
10. Кадрирование изображения  – это:
 1. довыделение оставшихся областей
 2. обрезка в изображении лишнего
 3. создание плавного перехода между пикселями выделенной области и пикселями, окружающими выделенную область
11. К векторным графическим редакторам относятся:

- 1.Варианты ответов
 - 2.GIMP.
 - 3.Adobe Illustrator.
 - 4.Paint.
- 12.Укажите порядок создания векторного графического изображения.
- 1.Создать контур первого элемента
 - 2.Настроить его размеры, форму, положение на странице
 - 3.Задать стиль и цвет заливки и обводки
 - 4.Повторить предыдущие действия для остальных элементов изображения
 - 5.Настроить взаимное расположение всех нарисованных элементов
- 13.Программные обеспечения, позволяющие создавать трёхмерную графику это...
- 1.Blender Foundation Blender, Side Effects Software Houdini;
 - 2.AutoPlay Media Studio;
 - 3.Adobe Photoshop;
 - 4.FrontPage.
- 14.Дайте определение термину Моделирование.
- 1.Назначение поверхностям моделей растровых или процедурных текстур;
 - 2.Установка и настройка источников света;
 - 3.Создание трёхмерной математической модели сцены и объектов в ней;
 - 4.Вывод полученного изображения на устройство вывода - дисплей или принтер.
- 15.Из чего состоит любой объект в 3d-моделях?
- 1.Платформа
 - 2.Плацдарм
 - 3.Полигон
 - 4.Поле

Срез знаний за 1 полугодие для учащихся 3 г.о.

1.Какие компьютерные программы можно запускать во время урока?

любые;

- 1.только те, которые вам разрешил запустить учитель во время урока;
- 2.только те, которые изучали раньше.

2.При появлении запаха гари или странного звука необходимо

- 1.продолжить работу за компьютером;
- 2.сообщить об этом учителю;
- 3.немедленно покинуть класс.

3.Что из нижеперечисленного относится к видеоредакторам?

- 1.Movie Maker.
- 2.Киностудия Windows Live.
- 3.Muvvee Reveal.
- 4.Microsoft Office.
- 5.Windows Media Player.

4.Какие действия можно выполнять в видеоредакторе?

- 1.Собирать клипы (фото и видео) в один линейный ряд.
- 2.Редактировать клипы.
- 3.Применять эффекты к клипам.
- 4.Добавлять аудиофайлы.
- 5.Сохранять клипы как отдельные элементы.

5.Выбери основные форматы видеофайлов

- 1.WAV
- 2.MP3
- 3.MIDI
- 4.AVI
- 5.MP4
- 6.WMV
- 7.DVD
- 8.SWF
- 9.MOV

6.Видеомонтаж- это _____

Итоговый срез знаний для учащихся 3 г.о.

1.Какие компьютерные программы можно запускать во время урока?

любые;

3.только те, которые вам разрешил запустить учитель во время урока;

4.только те, которые изучали раньше.

2.При появлении запаха гари или странного звука необходимо

4.продолжить работу за компьютером;

5.сообщить об этом учителю;

6.немедленно покинуть класс.

3.Что не запрещается в кабинете информатики?

1.работать двум ученикам за одним компьютером;

2.вставать со своих рабочих мест во время работы, чтобы поприветствовать учителя;

3.громко разговаривать, отвлекать других учеников;

4.отключать и подключать устройства к компьютеру.

4.Что из нижеперечисленного относится к видеоредакторам?

6.Movie Maker.

7.Киностудия Windows Live.

8.Muvee Reveal.

9.Microsoft Office.

10.Windows Media Player.

5.Какие действия можно выполнять в видеоредакторе?

6.Собирать клипы (фото и видео) в один линейный ряд.

7.Редактировать клипы.

8.Применять эффекты к клипам.

9.Добавлять аудиофайлы.

10.Сохранять клипы как отдельные элементы.

6.Выбери основные форматы видеофайлов

10.WAV

11.MP3

12.MIDI

13.AVI

14.MP4

15.WMV

16.DVD

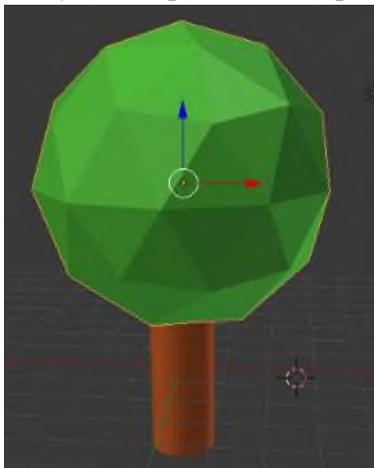
17.SWF

18.MOV

7.Видеомонтаж-

это _____

8.Изучи изображение и определи, из каких примитивов создана 3D модель.



Верных ответов несколько:

1. конус
2. торус
3. цилиндр
4. сфера
5. куб

9. Выбери истинное утверждение.

1. Для группировки объектов используется комбинация клавиш «SHIFT» и «G».
2. Для группировки объектов используется комбинация клавиш «ALT» и «G».
3. Для группировки объектов используется комбинация клавиш «CTRL» и «G».
4. Для группировки объектов используется комбинация клавиш «A» и «G».

10. Изучи изображения и определи, какой примитив скрыт другими объектами.



Рис. 1. Сцена



Рис. 2. Список примитивов, расположенных на сцене

1. Torus001
2. Cone
3. Cube
4. Cylinder

11. Выбери тела вращения.

Верных ответов несколько

Варианты ответов

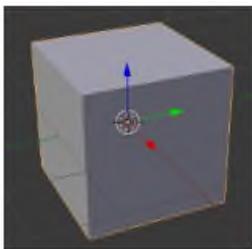


Рис. 1

1.

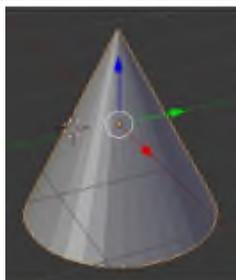


Рис. 2

2.

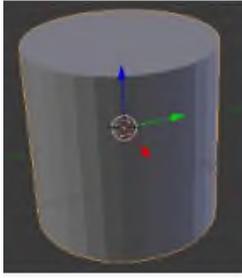


Рис. 3

3.

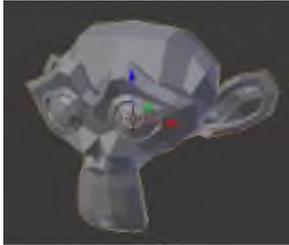


Рис. 4

4.

12. Базовые цвета модели RGB

1. красный, желтый, синий
2. красный, синий, зеленый
3. голубой, желтый, пурпурный
4. синий, желтый, красный

13. Какая модель наиболее близка к традиционному пониманию цвета?:

1. RGB
2. CMYK
3. HSB
4. LAB
5. XYZ

14. Выберите примеры экранного разрешения

1. 640x480
2. 300 dpi
3. 500 lpi
4. 600 dpi
5. 1280x1024

15. Выберите форматы, которые позволяют хранить растровое изображение

1. pcd
2. gif
3. dxf
4. pch
5. wmf

Срез знаний за 1 полугодие для учащихся 4 г.о.

Тест по Photoshop

Как можно уменьшить размер графического файла *.jpg с помощью FS, не изменяя разрешение?

- А) Сохранить его в формате TIFF
- Б) Понизить качество файла (image options)
- В) Использовать различные режимы смешивания (blending mode)
- Г) Отразить (flip) его справа налево, или наоборот

2. Как можно вырезать часть файла, (выделив его предварительно), так, чтобы вырезанное оказалось только на новом слое?

- А) Layer/New/Layer Via Copy
- Б) Select/Load Selection/Ok
- В) Select/Similar Layers
- Г) Layer/New/Layer Via Cut

3) Есть три слоя. Каждый из них полностью залит определенном цветом. В окне “Layers” слои расположены сверху вниз в таком порядке : Layer 5 (красный), Layer 8 (белый), Layer 1 (синий). Режим смешивания normal. Каким цветом будет залито рабочее окно?

- А) Белым
- Б) Красным
- В) Синим
- Г) Жёлтым

4) В рабочем окне открыта фотография. Что будет, если нажать комбинацию клавиш Shift+Ctrl+U (Desaturate)?

- А) Фото станет чёрным
- Б) Фото станет Белым
- В) Фото станет чёрно-белым
- Г) Откроется окно Hue & Saturation

5) На фотографии чёрная коробка на зелёной траве. Слой, расположенный ниже залит синим цветом. Что произойдёт после следующих операций : Select/Color Range/В открывшемся окне клик на коробку/Ok/Edit/Cut.

- А) На фотографии на месте коробки будет синее пятно.
- Б) Откроется окно “Save As”
- В) Зелёная трава исчезнет, а в рабочем поле останется только коробка на синем фоне.
- Г) Ничего не изменится, так как некоторые действия противоречат друг другу.

6) Что значит RGB?

- А) Red, Green, Black

- Б) Right, Good, Bad
- В) Red, Green, Blue
- Г) Red, Great, Black

7) Как запускается режим Quick Mask?

- А) Q+M
- Б) Ctrl+U
- В) M
- Г) Q

8) Открыта фотография. На ней изображено озеро. Создается новый слой, ложится поверх слоя с озером, при этом его Opacity устанавливается на 0,2%. Что визуально изменится на фотографии?

- А) Фото станет чёрным.
- Б) Ничего не изменится
- В) С фотографии исчезнут все чёрные поля
- Г) Разрешение фотографии уменьшится на 0,2%

9) Каким фильтром можно наиболее быстро немного увеличить резкость фотографии?

- А) Filter/Render/Fibers
- Б) Filter/Sharpen/Unsharp Mask
- В) Filter/Blur/Blur
- Г) Filter/Noise/Median

10) С помощью какого инструмента PS можно в автоматическом режиме сделать панораму из нескольких фото?

- А) File/Save As
- Б) File/Scripts/Image Processor
- В) File/Automate/Photomerge
- Г) File/Revert

11) Как можно вдвое уменьшить разрешение фотографии?

- А) Image/Image Size/ В окне устанавливаем Width и Height по 200%. Constrain Proportions включено.
- Б) Image/Image Size/ В окне устанавливаем Width и Height по 50%. Constrain Proportions включено.
- В) Image/Image Size/ В окне устанавливаем Width на 50%, а Height на 200%. Constrain Proportions выключено.
- Г) Image/Image Size/ В окне устанавливаем Width на 2000%, а Height на 50%. Constrain Proportions выключено.

12) Какими клавишами можно увеличивать/уменьшать размер кисти?

А) “1”, ”2”

Б) “”, “

В) “)”, ”(”

Г) “]”, “[”

13) Каким инструментом можно копировать пиксели из одной части фотографии в другую ничего не вырезая, не выделяя и не перемещая?

А) Magic Wand Tool

Б) Clone Stamp Tool

В) Sponge Tool

Г) Brush Tool

14) Какого инструмента в PS нет?

А) Audio Annotation Tool

Б) Eyebobber Tool

В) Freeform Pen Tool

Г) Slice Select Tool

15) Каким инструментом чаще всего пользуются для быстрого ретуширования проблемных частей кожи на фотографиях?

А) Eraser Tool

Б) Magic Eraser Tool

В) Healing Brush

Г) Background Eraser Tool

16) Какой опции не предусмотрено в панели Transform?

А) Rotate 45 CW

Б) Rotate 90 CCW

В) Rotate 90 CW

Г) Rotate 180

17) Как называется встроенный в PS браузер для удобного поиска и открытия графических файлов?

А) Adobe Porridge

Б) Adobe Courage

В) Adobe Bridge

Г) Adobe Edge

18) Можно ли с помощью PS CS2 работать с HDRi (high dynamic range image), и если можно, то с помощью какой команды?

- А) Нет. Этим занимаются специальные программы, например, Photomatix
- Б) Нет. HDRi можно сделать только вручную, в настройках цифрового фотоаппарата.
- В) Да. File/Automate/Merge to HDR
- Г) Да. File/Save As/*.hdr

19) Как можно вновь открыть любое случайно закрытое вами окно в PS?

- А) View/Screen Mode/Full Screen Mode
- Б) View/Show Grid
- В) Image/ и далее нужное окно...
- Г) Window/ и далее нужное окно...

20) Удерживая какую кнопку можно проводить идеально прямые линии с помощью инструмента Brush Tool?

- А) Tab
- Б) Shift
- В) Ctrl
- Г) Alt

Правильные ответы:

1=Б, 2=Г, 3=Б, 4=В, 5=А, 6=В, 7=Г, 8=Б, 9=Б, 10=В, 11=Б, 12=Г, 13=Б, 14=Б, 15=В, 16=А, 17=В, 18=В, 19=Г, 20=Б.

- Раздел компьютерной графики, охватывающий алгоритмы и программное обеспечение для оперирования объектами в трехмерном пространстве – это:
- а. векторная графика;
 - б. трехмерная графика;
 - в. растровая графика;
 - г. фрактальная графика.
2. При использовании средств трехмерной графики синтез изображения выполняется по алгоритму, включающему в общем случае следующие этапы:
- а. создание геометрической модели сцены;
 - б. слияние слоев сцены;
 - в. раскраска изображения;
 - г. визуализация сцены.
3. 3D – графика позволяет создавать:
- а. рекламные ролики;
 - б. плоские изображения;
 - в. спецэффекты;
 - г. реалистичные персонажи.
4. Простейшие геометрические фигуры, соединенные друг с другом общими сторонами – это:
- а. полигоны;
 - б. примитивы;
 - в. сплайны;
 - г. слайды.
5. Недостатки трехмерной графики, которые следует учитывать при выборе средств для разработки ваших будущих графических проектов, можно условно считать:
- а. меньшую свободу в формировании изображения;
 - б. высокую информативность отдельных зон экрана;
 - в. повышенные требования к аппаратной части компьютера;
 - г. влияние на физические реакции зрителя.
6. Недостатками трехмерной графики, которые следует учитывать при выборе средств для разработки ваших будущих графических проектов, можно условно считать:
- а. влияние на физические реакции зрителя;
 - б. необходимость большой подготовительной работы по созданию моделей всех объектов сцены;
 - в. высокую информативность отдельных зон экрана;
 - г. необходимость контроля за взаимным положением объектов в составе сцены.
7. Набор объектов, источников света и камер, размещенных в виртуальном пространстве, а также описание фона, атмосферы и других атрибутов в 3D – графике называется:
- а. полигоном;
 - б. сеткой;
 - в. сценой;
 - г. каркасом.
8. Процесс, при котором поверхность объекта составляется из примитивов – это:
- а. создание каркаса 3D – объекта;
 - б. «натягивание» на каркас материала, образующего поверхность 3D – объекта;
 - в. задание фона сцены;
 - г. рендеринг.
9. Процесс, при котором выбранный материал задает основные свойства поверхности объекта: цвет, текстуру, прозрачность и др. – это:
- а. создание каркаса 3D – объекта;
 - б. «натягивание» на каркас материала, образующего поверхность 3D – объекта;
 - в. задание фона сцены;
 - г. рендеринг.
10. Процесс, при котором компьютер, используя все особенности сцены, формирует и выводит на экран окончательное изображение, записываемое в файл растрового формата – это:
- а. создание каркаса 3D – объекта;
 - б. «натягивание» на каркас материала, образующего поверхность 3D – объекта;

- в. задание фона сцены;
 - г. рендеринг.
11. Основные преимущества, которые открывает мир объемных изображений – это:
- а. высокая информативность отдельных зон экрана;
 - б. высокие требования к аппаратной, составляющей компьютера – оперативной памяти, скорости работы процессора и т.д.;
 - в. преимущества при вращении объекта;
 - г. влияние на физические реакции зрителя.
12. К недостаткам 3D – графики можно отнести:
- а. высокая информативность отдельных зон экрана;
 - б. высокие требования к аппаратной, составляющей компьютера – оперативной памяти, скорости работы процессора и т.д.;
 - в. необходимость больших временных затрат на создание моделей всех объектов сцены, могущих оказаться в поле зрения камеры;
 - г. необходимость постоянно отслеживать взаимное положение объектов в составе сцены.
13. Для создания трехмерной графики используются специальные программы, которые называются:
- а. редакторами растровой графики;
 - б. 3D – редакторами;
 - в. редакторами фрактальной графики;
 - г. редакторами векторной графики.
14. Основные виды проекции, используемых в трехмерных редакторах – это:
- а. перпендикулярные;
 - б. параллельные;
 - в. центральные;
 - г. симметричные.
15. Параллельные (аксонометрические). При построении проекции трехмерного объекта его отдельные точки сносятся на плоскость проекции параллельным пучком лучей, если используется:
- а. перпендикулярные проекции;
 - б. параллельные проекции;
 - в. центральные проекции;
 - г. симметричные проекции.
16. Не происходит искажения горизонтальных и вертикальных размеров, но искажаются размеры, характеризующие «глубину» объекта, если используются:
- а. перпендикулярные проекции;
 - б. параллельные проекции;
 - в. центральные проекции;
 - г. симметричные проекции.
17. При построении проекции трехмерного объекта его отдельные точки сносятся на плоскость проекции пучком лучей, исходящих из одной точки, соответствующей положению глаза наблюдателя, если используется:
- а. перпендикулярные проекции;
 - б. параллельные проекции;
 - в. центральные проекции;
 - г. симметричные проекции.
18. Оказываются искаженными все размеры объекта, если используются:
- а. перпендикулярные проекции;
 - б. параллельные проекции;
 - в. центральные проекции;
 - г. симметричные проекции.
19. Виртуальное пространство, в котором работает пользователь трехмерного редактора, называется:
- а. полигоном;
 - б. сеткой;

- в. сценой;
 - г. каркасом.
20. Любые трехмерные объекты в программе создаются на основе:
- а. сложных фигур;
 - б. простейших примитивов;
 - в. рисования;
 - г. моделирования.
21. Создание трехмерных объектов называется:
- а. рендерингом;
 - б. рисованием;
 - в. моделированием;
 - г. визуализацией.

Список литературы

Литература рекомендуемой литературы для педагога:

- 1.Буляница Т. Дизайн на компьютере: Самоучитель. - СПб: Питер, 2003.
- 2.Вильяме Р. Дизайн для недизайнеров. - пер. с англ. - СПб: Символ-Плюс, 2008
- 3.Залогова Л. Практикум по компьютерной графике. -М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2003.
- 4.Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.
- 5.Мелихов Ю.Е., Малуев П.А . Дизайн в рекламе. - М.:000«Журнал «Управление персоналом», 2006.
- 6.Мураховский В.И. Компьютерная графика: Популярная энциклопедия. - М.: АСТ, 2002.
- 7.Пронин С. Рекламная иллюстрация: креативное восприятие. - М.: Бератор-Пресс, 2002
- 8.Пронин С. Рекламисту о дизайне. Дизайнеру о рекламе. - М.: Бератор-Пресс, 2003
- 9.<http://free-docs.ru/graphics/design/389-kompyutemaya-verstka-i-dizajn-samouchitel.htm> J-Комолова Н.В.Компьютернаяверсткаидизайн: самоучитель - СПб: БХВ-Петербург, 2003 . Формат: PDF. Размер файла: 11.6 мб
- 10.<http://galinadolgikh.com/o-redaktore-paint-net/> - сайт «Волшебная палитра»
<http://paintnet.ru/> - сайт Paint.NET
- 11.<http://paint-net.ru/> - Русскоязычный сайт о paint.net

Литература рекомендуемой литературы для учащихся:

- 1.Залогова Л. Практикум по компьютерной графике. -М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2003.
- 2.Мураховский В.И. Компьютерная графика: Популярная энциклопедия.
- 3.www.chuvsu.ru/~emter/Kruga.pdf - учебное пособие для учащихся общеобразовательных учреждений

ПРИЛОЖЕНИЕ

Воспитательная деятельность имеет особенное значение в реализации образовательной программы «Мегабайт» и является неотъемлемой частью образовательного процесса.

Задачи воспитательной работы:

- формирование и развитие творческих способностей обучающихся, выявление, развитие и поддержка талантливых обучающихся, а также лиц, проявивших выдающиеся способности;
- удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном, нравственном, художественно-эстетическом развитии;
- формирование культуры здорового и безопасного образа жизни;
- обеспечение духовно-нравственного, гражданско-патриотического, трудового воспитания обучающихся;
- создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, профессионального самоопределения обучающихся;
- социализацию и адаптацию обучающихся к жизни в обществе;
- формирование общей культуры обучающихся.

Основываясь на Программу воспитания в учреждении, воспитательная работа в детском объединении строится по следующим направлениям:

- поддержка семейного воспитания;
- организация трудового воспитания и профессионального самоопределения,
- духовно-нравственное воспитание. Приобщение к культурному наследию подрастающего поколения.
- формирование культуры здоровья;
- гражданско-патриотическое воспитание;
- работа с одарёнными детьми
- работа с детьми, оказавшимися в трудной жизненной ситуации

Оценка результативности программы воспитательной работы осуществляется педагогом дополнительного образования в конце учебного года. Полученные показатели сравниваются с результатами педагогической диагностики обучающихся детей по состоянию на начало учебного года. Все результаты заносятся в бланк результативности выполнения программы (приложение 2).

Методы оценки результативности выполнения программы.

Для оценки результативности выполнения программы воспитательной работы используются методики по определению уровня воспитанности учащихся 1 – 5 -х классов Н.П.Капустиной, для учащихся 6 – 9 -х классов М.И.Шиловой.

Планируемые результаты.

№ п/п	Направления воспитательной работы	Ожидаемые результаты	Методы диагностики
1	<i>Гражданско-патриотическое воспитание</i>	<i>- учащиеся знают государственные символы России;</i> <i>- понимают значения слов Родина, Россия, столица России, Народ России, Семья и др.;</i> <i>- сформированы такие понятия как: чувство любви и гордости к нашей стране, своей семье, друзьям, коллективизм, сплоченность и т.п.</i> <i>- сформированы компетенции и ценностные представления о верховенстве закона и потребности в общественном согласии и межкультурном взаимодействии</i>	<i>- Наблюдение;</i> <i>- Беседа;</i> <i>- Тестирование;</i> <i>- Опрос</i>

2	<i>Духовно-нравственное воспитание</i>	- сформированы представления о морально-этических качествах личности, об основных нормах и понятиях этики (добро и зло, истина и ложь, смысл и ценность жизни, справедливость, милосердие, проблема нравственного выбора, достоинство, любовь и др.); - у обучающихся сформирован набор компетенций, связанных с усвоением ценности многообразия и разнообразия культур, с восприятием ценности терпимости и партнерства в процессе освоения и формирования единого культурного пространства
3	<i>Формирование культуры здоровья</i>	- у обучающихся сформирована культура здорового образа жизни, ценностные представлений о физическом духовном и нравственном здоровье; - сформирована потребность в активной, подвижной деятельности, здоровом образе жизни; - учащиеся знают правила личной и общественной гигиены, сформированы навыки сохранения собственного здоровья
4	<i>Поддержка семейного воспитания</i>	- обеспечены условия для повышения социальной, коммуникативной и педагогической компетентности родителей, содействие развитию культуры семейного воспитания детей на основе традиционных семейных духовно-нравственных ценностей;
5	<i>Организация трудового воспитания и профессионального самоопределения</i>	- у учащихся сформированы знания о профессиях - формируется готовность самостоятельно совершать выбор в будущей профессии.
6	<i>Работа с одарёнными детьми</i>	- созданы и усовершенствованы условия для выявления, поддержки и развития способностей и талантов детей;
7	<i>Работа с детьми, оказавшиеся в ТЖС</i>	Вовлечены в занятия компьютерной грамотностью, высокая сохранность контингента.
8	<i>Работа с детьми, оказавшимися в трудной жизненной ситуации</i>	- созданы условия для комплексной поддержки уязвимых категорий детей (с ограниченными возможностями здоровья, оставшихся без попечения родителей, находящихся в трудной жизненной ситуации, сирот), способствующие их социальной реабилитации и полноценной интеграции в общество.

Схема разработки индивидуального образовательного маршрута

1. Диагностика уровня развития способностей ребенка и его индивидуальных особенностей



2. Определение цели и постановка задач, которые должны быть достигнуты ребенком по окончании прохождения индивидуального образовательного Маршрута



3. Определение времени, которое должен затратить ребенок на освоение базовой и специальной программы



4. Определение роли родителей ребенка в реализации индивидуального образовательного

❖ Мне нравится выполнять дополнительные задания									
❖ Я стремлюсь получать похвалу от педагога									
2. ТРУДОЛЮБИЕ:									
❖ Я старателен в работе									
❖ Я внимателен									
❖ Я помогаю другим в делах и сам обращаюсь за помощью									
❖ Мне нравится помогать родителям, выполнять домашнюю работу									
❖ Мне нравится дежурство									
3. БЕРЕЖНОЕ ОТНОШЕНИЕ:									
❖ К земле									
❖ К растениям									
❖ К животным									
❖ К природе									
4. МОЕ ОТНОШЕНИЕ К ДДТ:									
❖ Я выполняю правила для учащихся									
❖ Я добр в отношениях с людьми									
❖ Мне нравится посещать ДДТ									
5. КРАСИВОЕ В МОЕЙ ЖИЗНИ:									
❖ Я аккуратен в делах									
❖ Я опрятен в одежде									
❖ Мне нравится все красивое вокруг меня									
❖ Я хочу сам делать красивые вещи (делать приятное другим)									
6. КАК Я ОТНОШУСЬ К СЕБЕ:									
❖ Я управляю собой									
❖ Я соблюдаю санитарно-гигиенические правила ухода за собой									
❖ У меня нет вредных привычек									
Итого средний балл.									

Оценка результатов проводится по 3 – бальной системе:

- | | |
|-------------|--------------------------------------|
| 3 – всегда | По каждому качеству (критерию) |
| 2 – часто | выводиться одна среднеарифметическая |
| 1 – редко | оценка. В результате каждый ученик |
| 0 – никогда | имеет 6 оценок. |

Затем 6 оценок складываются и делятся на 6. Средний балл и является условным определением уровня воспитанности.

- | | |
|--------------|-----------------------------|
| Средний балл | 3 – 2 - высокий уровень |
| | 1,9 – 0,9 – средний уровень |
| | 0,8 – 0 - низкий уровень |

Полученные данные заносятся в сводный лист.

**Сводный лист данных изучения уровня воспитанности
учащихся объединения _____
Педагог _____**

№	Фамилия, имя	Любознательность	Трудолюбие	Бережное отношение к природе	Мое отношение к школе	Красиво в моей жизни	Как я отношусь к себе	Средний балл	Уровень воспитанности
1									
2									

Подведение итогов

В объединении _____ воспитанников
 _____ **имеют высокий уровень воспитанности (в)**
 _____ **имеют средний уровень воспитанности (с)**
 _____ **имеют низкий уровень воспитанности (н)**

Дата _____ Педагог _____

**Методика по определению уровня воспитанности учащихся
6 – 9 -х классов М.И.Шиловой**

Данная методика рекомендована учителям школ, педагогам дополнительного образования для определения уровня воспитанности учащихся. В методике приводятся некоторые составляющие поведения ребенка, данные позиции носят достаточно общий характер (т.е. могут рассматриваться как критерии воспитанности) и требуют конкретизации для каждого детского объединения с учетом специфики его деятельности (т.е. каждый педагог может доработать параметры воспитанности, не меняя при этом их общее количество).

Инструкция: Учащегося оценивает педагог по 10 показателям воспитанности, затем выводится средняя оценка. По итоговым оценкам определяется уровень воспитанности.

**Диагностическая программа изучения уровня
воспитанности учащихся 6 – 9 – х классов (в помощь педагогу)**

Отношение	Показатели воспитанности	Признаки проявления воспитанности			
		Ярко проявляются 3 балла	Проявляются 2 балла	Слабо проявляются 1 балл	Не проявляются 0 баллов
К обществу	1. Долг и ответственность	Выполняет общественные поручения охотно, ответственно и с желанием, требует такого же отношения от других	Выполняет общественные поручения охотно, ответственно, но не требует этого от других	Неохотно выполняет поручения, только при условии контроля со стороны учителей и товарищей	Уклоняется от общественных поручений, безответствен
	2. Бережливость	Бережет школьное имущество, призывает к этому и других	Сам бережлив, но не интересуется, бережливы ли его товарищи	Проявляет бережливость, если чувствует контроль со стороны учителей, старших товарищей	Небережлив. Наносит ущерб школьному имуществу и восстанавливает его лишь после настоятельных требований

	3. Дисциплинированность	Примерно ведет себя, соблюдает правила поведения в школе, на улице, дома, требует этих качеств и от других	Хорошо ведет себя независимо от наличия или отсутствия контроля, но не требует хорошего поведения от других	Соблюдает правила поведения при условии требовательности и контроля со стороны взрослых или товарищей	И при наличии требований со стороны педагогов и товарищей нарушает дисциплину, слабо реагирует на внешние воздействия
К ТРУДУ	4. Ответственное отношение к учению	Учится в полную силу, проявляет интерес к знаниям, трудолюбив и прилежен, добивается хороших результатов в учении, сам охотно помогает товарищам	Учится в полную силу. Проявляет интерес к знаниям, хорошо учится сам, но товарищам помогает лишь тогда, когда поручают или просят	Учится не полную силу, сам не проявляет интереса к учению, требует постоянного контроля, безразличен к учебе товарищей	Несмотря на контроль, не проявляет интереса к учению и прилежанию, учится плохо
	5. Отношение к общественно полезному труду (трудолюбие)	Понимает общественную ценность труда, проявляет интерес к нему, добросовестно относится к самообслуживанию и другим видам труда, умело организует труд других	Понимает общественную ценность труда, сам проявляет интерес и добросовестное отношение к труду, но других на общественно полезный труд не организует и не побуждает	Трудится при наличии соревнования, требований и контроля со стороны педагогов и товарищей	Не любит труд, стремится уклониться от него даже при наличии требований и контроля
К ЛЮДЯМ	6. Коллективизм и товарищество	Общительный, уважает интересы коллектива, сам охотно отзывается на просьбы товарищей, организует полезные дела коллектива	Общительный, считается с интересами коллектива, охотно выполняет поручения, но сам не организует полезные дела	Не очень общительный, отзывается на просьбы товарищей, но в делах коллектива участвует неохотно	Необщительный, эгоистичный
	7. Доброта и отзывчивость	Добрый, заботливый, охотно помогает всем, кто нуждается в его помощи, побуждает на добрые дела товарищей	Сам добрый, отзывчивый, всегда поможет в трудную минуту, но других на добрые дела не мобилизует	Помогает другим, если поручает учитель или коллектив	Недоброжелателен, груб с товарищами
	8. Честь и правдивость	Верен своему слову, правдив с учителями, товарищами, добровольно признается в своих проступках и того же требует от других	Верен своему слову, правдив с учителями и товарищами, признается в своих проступках, но не требует честности и правдивости от других	Не всегда выполняет обещания, не сразу признается в своих проступках, а лишь после осуждения старшими и товарищами	Часто неискренен, обманывает учителей, старших
К себе	9. Простота и скромность	Прост и скромен, одобряет эти качества у других	Сам прост и скромен, но не интересуется, обладают ли этими	Прост и скромен в присутствии старших и	Держится высокомерно, пренебрежитель

			качествами окружающие люди	педагогов	но относится к товарищам
Культуре	10. Культурный уровень	Много читает, охотно посещает культурные центры. Разбирается в музыке, живописи. Охотно делится своими знаниями с товарищами. Привлекает их к культурной жизни	Любит читать. Посещает культурные центры. Проявляет интерес к музыке, живописи. Но интересуется всем этим только для себя. Не привлекает товарищей к культурной жизни	Читает. Посещает культурные центры. Иногда посещает музеи, выставки. Но все это делает по совету или настоянию взрослых: педагогов, родителей	Не хочет читать художественную литературу, отказывается посещать культурные центры. Не проявляет интереса к культуре и искусству

Оценка результатов проводится по 3 – бальной системе:

- 3 - ярко проявляется По каждому качеству (критерию)
 2 – проявляется выводится одна среднеарифметическая
 1 - слабо проявляется оценка. В результате каждый ученик
 0 - не проявляется имеет 10 оценок.

Итоговая оценка выводится как среднеарифметическое (сумма баллов делится на 10).
 Средний балл и является условным определением уровня воспитанности. Полученные данные
 заносятся в сводный лист.

- Средний балл: 3 – 2 - высокий уровень воспитанности
 1,9 – 0,9 – средний уровень воспитанности
 0,8 – 0 - низкий уровень воспитанности

**Педагогу 6 - 9 –х классов
 Сводный лист данных изучения уровня воспитанности
 учащихся объединения _____**

№	Фамилия, имя	ответственность	бережливость	дисциплированность	Ответственное отношение к учению	Отношение к труду	Коллективизм и товарищество	Добро и отзывчивость	Честность	Простота и скромность	Культурный уровень	Уровень воспитанности
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1												
2												

Подведение итогов

В объединении _____ воспитанников
 _____ имеют высокий уровень воспитанности (в)
 _____ имеют средний уровень воспитанности (с)
 _____ имеют низкий уровень воспитанности (н)

Дата _____

Педагог _____

Показатели и критерии развития обучающихся 1 г.о.
по итогам первого полугодия

Теоретические знания	Практические умения
ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ (6-5 баллов)	
<ul style="list-style-type: none"> -Правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Виды компьютерной графики. -Отличительные особенности векторной и растровой графики. -Интерфейс графического редактора Adobe Animate. -Назначение слоя. Способы работы со слоями. 	<ul style="list-style-type: none"> -Осознанно соблюдать правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Различать векторную и растровую графику на практике -Рационально применять инструментарий графического редактора Adobe Animate. -Свободно работать с многослойными изображениями -Самостоятельно выполнять творческие работы на заданную тему
СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ (4-3 баллов)	
<ul style="list-style-type: none"> -Правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Виды компьютерной графики. -Различие между векторной и растровой графики. -Основные приемы работы и инструменты графического редактора Adobe Animate. -Назначение слоя. Представление о работе со слоями. 	<ul style="list-style-type: none"> -Соблюдать правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Применять инструментарий графического редактора Adobe Animate для выполнения заданий. -Создавать изображения с двумя – тремя слоями. -Самостоятельно выполнять репродуктивные графические задания
НИЗКИЙ УРОВЕНЬ (2 и менее баллов)	
<ul style="list-style-type: none"> -Иметь представление о правилах ТБ и безопасной работы на ПК. -Виды компьютерной графики. -Иметь представление об основных приемах работы и инструментарии графического редактора Adobe Animate. -Представление о понятии «Слой». 	<ul style="list-style-type: none"> -Выполнять правила ТБ только после напоминаний и замечаний педагога -Применять основные инструменты графического редактора Adobe Animate для выполнения заданий.

Показатели и критерии развития обучающихся 1 г.о.
по итогам года

Теоретические знания	Практические умения
ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ (10-12 баллов)	
<ul style="list-style-type: none"> -Правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Понятие анимации. Способы создания анимации. -Назначение Adobe Animate. Виды презентаций -Принцип работы Microsoft PowerPoint. Назначение основных инструментов. 	<ul style="list-style-type: none"> -Осознанно соблюдать правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Создавать простейшие анимации покадровым способом и с помощью различных плагинов программы. - Создавать простейшие анимации покадровым способом с помощью временной шкалы. -Выбирать способы сохранения анимации в зависимости от целей.
СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ (9-7 баллов)	
<ul style="list-style-type: none"> -Правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Понятие анимации, один из способов создания анимации. -Назначение Adobe Animate. Традиционные виды анимации 	<ul style="list-style-type: none"> -Осознанно соблюдать правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Создавать простейшие анимации покадровым способом или с помощью различных плагинов программы. -Знать горячие клавиши
НИЗКИЙ УРОВЕНЬ (6 и менее баллов)	
<ul style="list-style-type: none"> -Правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Понятие «анимация». -Назначение Adobe Animate. -Иметь представление о способах создания анимации 	<ul style="list-style-type: none"> -Осознанно соблюдать правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Выполнять простейшие репродуктивные графические задания -Создавать стандартные анимации по данному образцу.

Показатели и критерии развития обучающихся 2 г.о.

По итогам 1 полугодия

Теоретические знания	Практические умения
ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ (6-5 баллов)	
<ul style="list-style-type: none"> -Правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Особенности редакторов векторной и растровой графики -Понятие формата графического файла. -Сохранение изображений в стандартных и собственных форматах графических редакторов. 	<ul style="list-style-type: none"> -Осознанно соблюдать правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Определять вид графического редактора, необходимого для выполнения определенного задания -Определять и подбирать формат графического файла
СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ (4-3 баллов)	
<ul style="list-style-type: none"> -Правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Назначение редакторов векторной и растровой графики -Понятие формата графического файла. -Векторные и растровые форматы. 	<ul style="list-style-type: none"> -Соблюдать правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Определить тип графического редактора, необходимого для выполнения задания -Выбрать необходимый формат графического файла из предложенных
НИЗКИЙ УРОВЕНЬ (2 и менее)	
<ul style="list-style-type: none"> -Иметь представление о правилах ТБ и безопасной работы на ПК -Иметь представление о редакторах векторной и растровой графики 	<ul style="list-style-type: none"> -Выполнять правила ТБ только после напоминаний и замечаний педагога

Показатели и критерии развития обучающихся 2 г.о.

По итогам года

Теоретические знания	Практические умения
ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ (13-15 баллов)	
<ul style="list-style-type: none"> -Правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Особенности редакторов векторной и растровой графики -Понятие формата графического файла. -Сохранение изображений в стандартных и собственных форматах графических редакторов. -Назначение и интерфейс растрового графического редактора Adobe Photoshop. -Инструментарий графического редактора Adobe Photoshop. Основные сведения и способы использования. -Тоновая и цветовая коррекция изображений. -Понятие коллажа. Правила совмещения нескольких изображений. -Назначение и интерфейс векторного графического редактора Adobe Animate -Инструментарий и приемы выполнения различных графических объектов векторной графики. -Знания о трехмерном моделировании, о возможностях и областях применения 3D моделей. - Основы моделирования, принцип создания форм. 	<ul style="list-style-type: none"> -Осознанно соблюдать правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Определять вид графического редактора, необходимого для выполнения определенного задания -Определять и подбирать формат графического файла -Рационально и самостоятельно подбирать и использовать инструменты графического редактора Adobe Photoshop для выполнения творческих работ. -Самостоятельно использовать маски и объекты для создания сложных коллажей и композиций. -Самостоятельно подбирать подходящие по формату и содержанию фотографии необходимые для создания коллажа. - Создавать сложный коллаж из множества разнообразных картинок. -Рационально и самостоятельно подбирать и использовать инструменты и плагины редактора Adobe Photoshop для выполнения творческих работ. - Создавать творческие проекты по заданной тематике и сложности, самостоятельно составляя алгоритм выполнения работы -Уметь самостоятельно настроить рабочую среду и создавать простую трехмерную модель на заданную тему.
СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ (12-10 баллов)	
<ul style="list-style-type: none"> -Правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Назначение редакторов векторной и растровой графики -Понятие формата графического файла. -Векторные и растровые форматы. -Знать принцип работы основных инструментов графического редактора Adobe Photoshop. -Иметь представления о тоновой и цветовой коррекции изображений. -Правила совмещения нескольких изображений. -Основные инструменты векторного графического редактора Adobe Animate. -Основные приемы выполнения различных графических объектов векторной графики. -Знания о трехмерном моделировании. - Принцип создания трехмерных форм. 	<ul style="list-style-type: none"> -Соблюдать правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Определить тип графического редактора, необходимого для выполнения задания -Выбрать необходимый формат графического файла из предложенных -С подсказкой учителя подбирать и использовать инструменты графического редактора Adobe Photoshop для выполнения творческих работ. - С подсказкой учителя, использовать маски и объекты для создания сложных коллажей и композиций. - С подсказкой учителя, подбирать подходящие по формату и содержанию фотографии необходимые для создания коллажа. - С подсказкой учителя, создавать сложный коллаж из множества разнообразных картинок. - С подсказкой учителя, подбирать и использовать инструменты и плагины редактора Adobe Photoshop для выполнения творческих работ. - Создавать не сложные творческие проекты по заданной тематике

	<p>-Уметь самостоятельно создавать простую трехмерную модель на заданную тему.</p>
<p>НИЗКИЙ УРОВЕНЬ (9 и менее)</p>	
<p>-Иметь представление о правилах ТБ и безопасной работы на ПК</p> <p>-Иметь представление о редакторах векторной и растровой графики пакета Adobe Animate</p> <p>-Понятие формата графического файла.</p> <p>-Назначение редакторов векторной и растровой графики</p> <p>-Понятие формата графического файла.</p> <p>-Иметь представления о инструментах графического редактора Adobe Photoshop</p> <p>-Иметь представления о понятии «коррекция»</p> <p>-Иметь представления о правилах совмещения нескольких изображений.</p> <p>-Уметь назвать несколько инструментов векторного графического редактора Adobe Animate</p> <p>-Иметь представления о трехмерном моделировании.</p> <p>- Иметь представления о создания трехмерных форм.</p>	<p>-Выполнять правила ТБ только после напоминаний и замечаний педагога</p> <p>-Применять основные инструменты графического редактора для выполнения репродуктивных заданий Adobe Photoshop.</p> <p>-Выполнять простейшие репродуктивные графические работы в Adobe Animate - С помощью учителя создавать простую трехмерную модель в программе моделирования Blender.</p>

Показатели и критерии развития обучающихся 3 г.о.

Теоретические знания	Практические умения
ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ (6 -5 баллов)	
<p>Правила ТБ и безопасной работы на ПК. Иметь представление о программах, предназначенных для видеомонтажа Основные правила видеосъемки и построения композиции Форматы видеофайлов Интерфейс и принципы работы программы Настройки, создание и сохранение проекта</p>	<p>Осознанно соблюдать правила ТБ и безопасной работы на ПК. Применять при видеосъемке и создании видеопроектов законы восприятия и основы композиции Выбирать необходимый формат исходных и конечных файлов в зависимости от запрашиваемого результата</p>
СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ (4-3 баллов)	
<p>Правила ТБ и безопасной работы на ПК. Иметь представление о программах, предназначенных для видеомонтажа Основные правила видеосъемки Стандартные форматы видеофайлов Принципы работы программы Принципы создания и сохранения проекта</p>	<p>Соблюдать правила ТБ и безопасной работы на ПК. Применять при видеосъемке основные правила построения композиции С помощью таблицы форматов выбирать необходимый формат исходных и конечных файлов в зависимости от запрашиваемого результата</p>
НИЗКИЙ УРОВЕНЬ (2 и менее)	
<p>Иметь представление о правилах ТБ и безопасной работы на ПК. Основные правила видеосъемки Стандартные форматы видеофайлов Иметь представление о принципах работы программы Принципы создания и сохранения проекта</p>	<p>Выполнять правила ТБ только после напоминаний и замечаний педагога Применять при видеосъемке основные правила фокуса и освещенности Подбирать исходные материалы в читаемых программой форматах</p>

Показатели и критерии развития обучающихся 4 г.о.

Теоретические знания	Практические умения
ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ (15 -13 баллов)	
<p>Правила ТБ и безопасной работы на ПК. Иметь представление о программах, предназначенных для видеомонтажа Основные правила видеосъемки и построения композиции Форматы видеофайлов Интерфейс и принципы работы программы Настройки, создание и сохранение проекта Виды монтажа и принципы их построения Видеопереходы, титры и их стандартные шаблоны Настройки экспорта готового продукта О профессиях, связанных с видеомонтажом Знать отличительные особенности создания социальных плакатов и буклетов Знать основы черчения, а также основные правила построения трехмерной модели</p>	<p>Осознанно соблюдать правила ТБ и безопасной работы на ПК. Применять при видеосъемке и создании видеопроектов законы восприятия и основы композиции Выбирать необходимый формат исходных и конечных файлов в зависимости от запрашиваемого результата Создавать творческие видеопроекты Ориентироваться в эффектах программы, применять маски Экспортировать проекты в зависимости от требуемого результата Самостоятельно подбирать подходящие картинки и фотографии для создания коллажей и плакатов. Самостоятельно изготовить трехмерную модель по представленному образцу Самостоятельно настроить рабочее пространство и спроектировать трехмерную модель на заданную тему</p>
СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ (12-10 баллов)	
<p>Правила ТБ и безопасной работы на ПК. Иметь представление о программах, предназначенных для видеомонтажа Основные правила видеосъемки Стандартные форматы видеофайлов Принципы работы программы Принципы создания и сохранения проекта Линейный монтаж и принципы его построения Видео переходы, титры и их стандартные шаблоны Стандартные настройки экспорта готового продукта О профессиях, связанных с видеомонтажом Знать принципы создания социальных плакатов и буклетов. Иметь представление о черчении, а также основных правилах построения трехмерной модели</p>	<p>Соблюдать правила ТБ и безопасной работы на ПК. Применять при видеосъемке основные правила построения композиции С помощью таблицы форматов выбирать необходимый формат исходных и конечных файлов в зависимости от запрашиваемого результата Создавать творческие видеопроекты с использованием линейного монтажа Вставлять и редактировать музыкальное сопровождение Экспортировать проекты в стандартные форматы С подсказкой учителя подбирать подходящие картинки и фотографии для создания коллажей и плакатов. С подсказками учителя изготовить трехмерную модель по представленному образцу С подсказкой учителя настроить рабочее пространство и спроектировать трехмерную модель на заданную тему</p>
НИЗКИЙ УРОВЕНЬ (9 и менее)	

<p>Иметь представление о правилах ТБ и безопасной работы на ПК.</p> <p>Основные правила видеосъемки</p> <p>Стандартные форматы видеофайлов</p> <p>Иметь представление о принципах работы программы</p> <p>Принципы создания и сохранения проекта</p> <p>Иметь представление о линейном монтаже и принципах его построения</p> <p>Видео переходы и их стандартные шаблоны</p> <p>Представление о звуковой дорожке и принципе работы с ней</p> <p>Шаблоны экспорта готового продукта</p> <p>Иметь представление о профессиях, связанных с видеомонтажом</p> <p>Иметь представления о создании социальных плакатов и буклетов.</p> <p>Иметь представление о построении трехмерной модели</p>	<p>Выполнять правила ТБ только после напоминаний и замечаний педагога</p> <p>Применять при видеосъемке основные правила фокуса и освещенности</p> <p>Подбирать исходные материалы в читаемых программой форматах</p> <p>Вставлять и подгонять по длительности музыкальное сопровождение</p> <p>Экспортировать проекты в .avi Формат</p> <p>С помощью учителя подбирать подходящие картинки и фотографии для создания коллажей и плакатов.</p> <p>С помощью учителя изготовить трехмерную модель по представленному образцу</p> <p>С помощью учителя спроектировать трехмерную модель на заданную тему</p>
---	---

**Годовой календарный учебный график
2024-2025 учебный год
Группа 1 (1 год обучения)**

1. Продолжительность обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Мегабайт».

Начало учебного года – 11.09.2024 г.

Конец учебного года – 28.05.2025 г.

Продолжительность учебного года: 36 недель, последний день занятий – 28.05.2025г.

2. Регламентирование образовательного процесса на учебный год:

-для обучающихся 1 года обучения

	Дата начала полугодия	Дата окончания полугодия	Продолжительность (количество учебных недель)	
			Факт	План
1-ое полугодие	11.09.2024	29.12.2024	16	16
2-ое полугодие	12.01.2024	28.05.2025	20	20
	ИТОГО		36	36

3. Сроки проведения промежуточной аттестации:

- **22 декабря 2024 года** без прекращения образовательного процесса в соответствии с Уставом учреждения.

- **20 апреля 2025 года в соответствии с Уставом и решением педагогического совета ДДТ**

4. Сроки проведения аттестации обучающихся по завершению реализации ДООП -

5. Сроки проведения творческих отчетов, посвященных окончанию учебного года -

6. Сроки проведения выставок творческих работ воспитанников

- по итогам 1 полугодия- 25 декабря 2024 года;

- по итогам учебного года – 24 апреля 2025 года.

7. Сроки проведения выпускных вечеров и вручения свидетельств о дополнительном образовании-

8. Регламентирование образовательного процесса на неделю. Продолжительность рабочей недели:

- 6-ти дневная рабочая неделя.

Для учащихся, обучающихся на базе ДДТ выходной день – суббота

Для учащихся, обучающихся на базе общеобразовательных школ выходной день – воскресенье

9.Регламентирование образовательного процесса на день:

Режим занятий обучающихся в три смены:

1 смена- с 8 до 12 часов;

2 смена - с 12 до 17 часов;

3 смена - с 17 до 20 часов.

10.Сроки проведения внеклассных, досуговых мероприятий в каникулярные дни:

-осенние каникулы – с 28.10.2024 по 06.11.2024;

-зимние каникулы – с 30.12.2024 по 08.01.2025;

-дополнительные каникулы для первоклассников – с 10.02.2025 по 16.02.2025.

-весенние каникулы – с 22.03.2025 по 31.03.2025

**Годовой календарный учебный график
2024-2025 учебный год
Группа 2 (1 год обучения)**

1. Продолжительность обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Мегабайт».

Начало учебного года – 10.09.2024 г.

Конец учебного года – 30.05.2025 г.

Продолжительность учебного года: 36 недель, последний день занятий – 30.05.2025г.

2. Регламентирование образовательного процесса на учебный год:

- для обучающихся 1 года обучения

	Дата начала полугодия	Дата окончания полугодия	Продолжительность (количество учебных недель)	
			Факт	План
1-ое полугодие	10.09.2024	29.12.2024	16	16
2-ое полугодие	12.01.2024	30.05.2025	20	20
	ИТОГО		36	36

3. Сроки проведения промежуточной аттестации:

- **17 декабря 2024 года** без прекращения образовательного процесса в соответствии с Уставом учреждения.

- **20 апреля 2025 года в соответствии с Уставом и решением педагогического совета ДДТ**

4. Сроки проведения аттестации обучающихся по завершению реализации ДООП -

5. Сроки проведения творческих отчетов, посвященных окончанию учебного года -

6. Сроки проведения выставок творческих работ воспитанников

- по итогам 1 полугодия- 27 декабря 2024 года;

- по итогам учебного года – 24 апреля 2025 года.

7. Сроки проведения выпускных вечеров и вручения свидетельств о дополнительном образовании-

8. Регламентирование образовательного процесса на неделю. Продолжительность рабочей недели:

- 6-ти дневная рабочая неделя.

Для учащихся, обучающихся на базе ДДТ выходной день – суббота

Для учащихся, обучающихся на базе общеобразовательных школ выходной день – воскресенье

9. Регламентирование образовательного процесса на день:

Режим занятий обучающихся в три смены:

1 смена- с 8 до 12 часов;

2 смена - с 12 до 17 часов;

3 смена - с 17 до 20 часов.

10. Сроки проведения внеклассных, досуговых мероприятий в каникулярные дни:

-осенние каникулы – с 28.10.2024 по 06.11.2024;

-зимние каникулы – с 30.12.2024 по 08.01.2025;

-весенние каникулы – с 22.03.2025 по 31.03.2025

**Годовой календарный учебный график
2024-2025 учебный год
Группа 3 (1 год обучения)**

1. Продолжительность обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Мегабайт».

Начало учебного года – 11.09.2024 г.

Конец учебного года – 28.05.2025 г.

Продолжительность учебного года: 36 недель, последний день занятий – 28.05.2025г.

2. Регламентирование образовательного процесса на учебный год:

-для обучающихся 1 года обучения

	Дата начала полугодия	Дата окончания полугодия	Продолжительность (количество учебных недель)	
			Факт	План
1-ое полугодие	11.09.2024	29.12.2024	16	16
2-ое полугодие	12.01.2024	28.05.2025	20	21
	ИТОГО		36	36

3. Сроки проведения промежуточной аттестации:

- **22 декабря 2024 года** без прекращения образовательного процесса в соответствии с Уставом учреждения.

- **20 апреля 2025 года в соответствии с Уставом и решением педагогического совета ДДТ**

4. Сроки проведения аттестации обучающихся по завершению реализации ДООП -

5. Сроки проведения творческих отчетов, посвященных окончанию учебного года -

6. Сроки проведения выставок творческих работ воспитанников

- по итогам 1 полугодия- 25 декабря 2024 года;

- по итогам учебного года – 24 апреля 2025 года.

7. Сроки проведения выпускных вечеров и вручения свидетельств о дополнительном образовании-

8. Регламентирование образовательного процесса на неделю. Продолжительность рабочей недели:

- 6-ти дневная рабочая неделя.

Для учащихся, обучающихся на базе ДДТ выходной день – суббота

Для учащихся, обучающихся на базе общеобразовательных школ выходной день – воскресенье

9.Регламентирование образовательного процесса на день:

Режим занятий обучающихся в три смены:

4 смена- с 8 до 12 часов;

5 смена - с 12 до 17 часов;

6 смена - с 17 до 20 часов.

10.Сроки проведения внеклассных, досуговых мероприятий в каникулярные дни:

-осенние каникулы – с 28.10.2024 по 06.11.2024;

-зимние каникулы – с 30.12.2024 по 08.01.2025;

-дополнительные каникулы для первоклассников – с 10.02.2025 по 16.02.2025.

-весенние каникулы – с 22.03.2025 по 31.03.2025

**Годовой календарный учебный график
2024-2025 учебный год
Группа 4 (2 год обучения)**

1. Продолжительность обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Мегабайт».

Начало учебного года – 03.09.2024 г.

Конец учебного года – 19.05.2025 г.

Продолжительность учебного года: 36 недель, последний день занятий – 19.05.2025г.

2. Регламентирование образовательного процесса на учебный год:

-для обучающихся 2 и последующих годов обучения

	Дата начала полугодия	Дата окончания полугодия	Продолжительность (количество учебных недель)	
			Факт	План
1-ое полугодие	03.09.2024	24.12.2024	16	16
2-ое полугодие	09.01.2025	19.05.2025	20	20
	ИТОГО		36	36

3. Сроки проведения промежуточной аттестации:

- **17 декабря 2024 года** без прекращения образовательного процесса в соответствии с Уставом учреждения.

- **18 апреля 2025 года** в соответствии с Уставом и решением педагогического совета ДДТ

4. Сроки проведения аттестации обучающихся по завершению реализации ДООП -

5. Сроки проведения творческих отчетов, посвященных окончанию учебного года -

6. Сроки проведения выставок творческих работ воспитанников

- по итогам 1 полугодия- 27 декабря 2024 года;

- по итогам учебного года – 24 апреля 2025 года.

7. Сроки проведения выпускных вечеров и вручения свидетельств о дополнительном образовании-

8. Регламентирование образовательного процесса на неделю. Продолжительность рабочей недели:

- 6-ти дневная рабочая неделя.

Для учащихся, обучающихся на базе ДДТ выходной день – суббота

Для учащихся, обучающихся на базе общеобразовательных школ выходной день – воскресенье

9.Регламентирование образовательного процесса на день:

Режим занятий обучающихся в три смены:

7 смена- с 8 до 12 часов;

8 смена - с 12 до 17 часов;

9 смена - с 17 до 20 часов.

10.Сроки проведения внеклассных, досуговых мероприятий в каникулярные дни:

-осенние каникулы – с 28.10.2024 по 06.11.2024;

-зимние каникулы – с 30.12.2024 по 08.01.2025;

-весенние каникулы – с 22.03.2025 по 31.03.2025

Календарный план воспитательной работы ДДТ на 2024-2025 учебный год							
Сроки	Работа с родителями. Поддержка семейного воспитания.	Организация трудового воспитания и профессионального самоопределения	Духовно-нравственное воспитание. Приобщение к культурному наследию подрастающего поколения.	Формирование культуры здоровья. Экологическое воспитание.	Гражданско-патриотическое воспитание	Работа с одарёнными детьми	Работа с детьми, оказавшимися в ТЖС, с детьми ОВЗ, детьми-инвалидами
Сент	Родительские собрания		«Этикет и мы!» (ОМО)		Тренинг «Я и экстремальная ситуация». Эвакуация	Диагностика и выявление детей	Диагностика, выявление
Окт	Живой чат «Папам посвящается»					Индивидуальная работа	Индивидуальная работа
Нояб		Квест игра по профориентации		Спец.выпуск странички в ВК «каникулы без опасности»			Индивидуальная работа
дек	Индивидуальная работа, консультирование	Муниципальный конкурс «Мир моих увлечений»		Новогодние мероприятия, ОМО		Участие в конкурсах	Индивидуальная работа
январь	Индивидуальная работа, консультирование			Спец.выпуск странички в ВК «Здоровым будешь – всё добудешь»	Учебная эвакуация из здания при возникновении пожара и чрезвычайных ситуаций	Участие в конкурсах	Индивидуальная работа
фев	Индивидуальная работа, консультирование	Муниципальный конкурс по 3D моделированию			Познавательное - развлекательное мероприятие «Разговорчики в строю»	Участие в конкурсах	Индивидуальная работа
март	Индивидуальная работа, консультирование	- Виртуальные экскурсии «Мир профессий» - Муниципальный этап «Без берге»	-Масленица -Навруз -Спортивное мероприятие «8 марта у Золушки»	Спец.выпуск странички в ВК «ЗОЖик»		Участие в конкурсах	Индивидуальная работа
апр	Индивидуальная работа, консультирование	Выставка «Удивительная анимация»			Учебная эвакуация из здания при возникновении пожара и чрезвычайных ситуаций	Участие в конкурсах «Звездная страна»	Индивидуальная работа
Май	Индивидуальная работа, консультирование					Участие в конкурсах	Индивидуальная работа