

Управление образования администрации г. Хабаровска
муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования г. Хабаровска
«Детско-юношеский центр «Поиск»

УТВЕРЖДЕНО:
Педагогическим советом
МАУ ДО ДЮЦ «Поиск»
Протокол № 6 от «08» июня 2026



УТВЕРЖДАЮ:
Директор МАУ ДО ДЮЦ «Поиск»
Н.Л. Бурнос
Приказ № 13 от «08» июня 2026

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ МОДИФИЦИРОВАННАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Диджитал Инк»

Возраст обучающихся: 11-16 лет

Срок реализации: 3 года

Автор-составитель:
Штык Александра Викторовна,
педагог дополнительного образования

Хабаровск, 2026

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел №1 Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.....	2
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Цель и задачи программы.....	7
1.3 Учебный план.....	8
1.4 Содержание программы.....	10
1.5 Планируемые результаты.....	21
Раздел № 2 Комплекс организационно-педагогических условий.....	23
2.1 Условия реализации программы.....	23
2.2 Образовательные и учебные форматы.....	23
2.3. Материально-техническое обеспечение.....	24
2.4 Методическое обеспечение.....	24
2.5. Формы промежуточного контроля.....	25
2.6. Формы представления результатов.....	25
2.7. Оценочные / контрольно-измерительные материалы (КИМ).....	25
Список источников.....	26
Приложения.....	Ошибка! Закладка не определена.

Раздел №1 Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1 Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии с:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
3. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
4. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
5. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г.»;
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
7. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015г.) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09- 3242);
8. Приказ КГАОУ ДО РМЦ от 27.05.2025 № 220П «Об утверждении Положения о дополнительной общеобразовательной программе, реализуемой в Хабаровском крае»;

9. Устав муниципального автономного учреждения дополнительного образования г. Хабаровска «Детско-юношеский центр «Поиск» (утверждено начальником Управления образования администрации города Хабаровска от 24.09.2018 г.).

Актуальность продиктована тем, что в современном мире технологии играют огромную роль в нашей жизни, и развитие технического образования становится все более важным. С каждым днем все больше профессий требуют знания в области технических наук, и наличие высококвалифицированных специалистов, овладевших этими навыками, является главной необходимостью. Вне зависимости от уровня экономического развития государства в целом или благосостояния отдельно взятой семьи неоспоримым остаётся факт: ребёнок, рождённый в цифровую эпоху, не сразу становится грамотным в вопросах использования цифровых устройств и сетевых технологий. Формирование соответствующих знаний, навыков и установок может быть стихийным или управляемым, а результат этого процесса значительно влияет как на развитие самого человека, так и на общество в целом. Компьютерная графика – это одно из наиболее бурно развивающихся направлений информационных технологий в учебном процессе. Компьютерная графика затрагивает широкий спектр направлений в информационных технологиях: графика (векторная, растровая, 3D), веб технологии, программирование и др. Программа «Диджитал инк» обусловлена современными умениями и навыками, которые получают обучающиеся в процессе обучения и которые они смогут применить при учебе и в повседневной жизни. 2022– 2031 годы в России объявлены: «Десятилетием науки и технологий». образовательной программы определена запросами дальнейшей жизни обучающегося и обществом. При реализации данной образовательной программы обучающиеся осваивают графические редакторы как инструмент самовыражения и в нем упор делается не просто на изучение рабочих инструментов редакторов, а на интегрированное применение различных техник при выполнении работ. Разработан ряд занятий повышенной сложности (редактор Paint) для демонстрации обучающимся скрытых возможностей "простого" редактора. В курсе используются различные программы по компьютерной графике: Adobe Photoshop, Microsoft Power Point, Google. Навыки работы в графике пригодятся для электронного общения, в оформлении школьных рефератов, докладов, при составлении различных электронных документов, для создания эксклюзивных открыток к праздникам. А может, кто-то из них будет творить; ведь владение техниками компьютерной графики не исключает, а стимулирует творчество. Реализация образовательной программы способствует формированию у молодых людей навыку

использования компьютерных технологий в различных сферах деятельности. Приобретенные навыки работы в компьютерных программах помогут обучающимся раскрыть потенциал технического творчества.

Важнейшей функцией дополнительного образования является воспитательная. Воспитательная работа с учащимися строится, опираясь на «Программу воспитания в МАУ ДО ДЮЦ «Поиск» и циклограмму воспитательных мероприятий. (План воспитательной работы в приложении). Воспитательные задачи решаются на протяжении всей работы по программе «Арт Спирит». (Приложение 2)

Новизна данной образовательной программы заключается в том, что полученные знания, обучающиеся могут использовать при создании графических объектов с помощью компьютера для различных сфер деятельности обучающегося. Созданное изображение может быть использовано в докладе, статье, мультимедиа-презентации, размещено на WEB-странице или импортировано в другой электронный документ. данной образовательной программы основана на комплексном подходе, позволяющем по-новому решать проблемы дополнительного образования, применять инновационные методики преподавания, объединяя компьютерные и коммуникационные технологии. Новизна данной образовательной программы направлена на подготовку обучающихся, способных жить в современных условиях и стать компетентным, мобильным, с высокой технической культурой, готовым к принятию самостоятельных решений в области компьютерных технологий.

Занятия по компьютерной графике знакомят учащихся не только с особенностями компьютерного мастерства, но и помогают более осознанно выбрать будущую профессию.

Программа «Диджитал инк» направлена на выявление одаренных детей с целью развития их творческого потенциала. Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными работами, как одну из форм развития интереса в обучении детей с различными начальными данными.

Особенностью является интегрированный подход к обучению – сочетание художественной подготовки и компьютерной графики. А также широкий охват вопросов, связанных с видами и возможностями компьютерной графики. Отдельный важный аспект программы состоит в формировании у обучающихся понимания того, что информационные технологии могут являться средством для решения задач в других предметных областях, что программное

обеспечение, по сути, является инструментом, эффективность использования которого зависит от уровня владения навыками работы в нем.

В данной образовательной программе сделана попытка создать такую модель обучения, которая способствовала бы на уровне детского объединения учреждения дополнительного образования детей сформировать контингент способных детей и подростков, разбирающихся в технологиях, умеющих проектировать и моделировать, ставить и решать собственные задачи.

Тип программы: одноуровневая.

Уровень усвоения:

Стартовый уровень. Предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность для освоения программы (знакомство с техниками, рисование по «шаблону», копирование).

Базовый (предполагает освоение специализированных знаний и формирование целостного представления о работе с компьютерной графикой). Включает в себя самостоятельную работу и защиту творческих проектов, создание уникальных изображений, работу со сложными текстурами и эффектами).

Формы обучения: Очная, с элементами дистанционных технологий (Сферум)

Формы организации содержания: Модульная.

Возраст и категории детей: 11 – 16 лет. В изучении образовательной программы могут принять участие все желающие школьники города.

Учитываются возрастные особенности: творческие способности, развитие установки причинно-следственной связи, стремление к самовыражению, развитие абстрактного мышления, интерес к современным технологиям. Не требует специальных навыков на старте.

Объем программы: Общий объем – 774 часов, в нее включен модуль обучения в летний период. Из них: теория – 1 год обучения 70 часов, 2 год обучения 71 час, 3 год обучения 70 часов. Практика – 1 год обучения 188 часов, 2 год обучения 187 часов, 3 год обучения 188 часов.

Сроки освоения: 3 учебных года.

Режим занятий: 3 раза в неделю по 2 академических часа (90 минут) с перерывом 10 минут.

Занятия проводятся в группах. Максимальная наполняемость группы 15 человек.

1.2 Цель и задачи программы

Цель: развитие у детей начальных знаний и навыков владения компьютером для практического применения и учебной деятельности, а также развитие у подростков цифровых компетенций для эффективной и творческой самореализации в обучении, работе и социальной деятельности.

Задачи:

Предметные:

1. познакомить с устройством компьютера и его компонентами;
2. обучить основным приёмам взаимодействия с операционной системой;
3. обучить базовым знаниям и навыкам работы с текстовой, графической, звуковой и видео информацией при помощи общеприменимого прикладного программного обеспечения;
4. формирование системы базовых знаний и навыков для создания и обработки растровой и векторной графики
5. показать многообразие форматов графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
6. показать особенности, достоинства и недостатки растровой и векторной графики;
7. познакомить с назначениями и функциями различных графических программ;
8. освоить специальную терминологию;
9. развивать навыки компьютерной грамотности.

Метапредметные:

1. развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников;
2. развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности,
3. формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности;
4. развивать креативность и творческое мышление, воображение школьников;

5. предоставление возможности узнать новое в области компьютерной графики, дизайна;
6. формирование представления о роли новых информационных технологий в развитии общества, изменении содержания и характера деятельности человека.

Личностные:

1. формирование творческого подхода к поставленной задаче;
2. повышение общекультурного уровня обучающихся;
3. формирование эмоционально-ценностного отношения к миру, к себе;
4. воспитание у обучающихся стремления к овладению навыками профессиями будущего;
5. воспитание трудолюбия, инициативности и настойчивости в преодолении трудностей.

1.3 Учебный план

Учебный план на 2025 – 2026 учёный год структурирован по основным тематическим модулям. Указано общее количество часов, с разделением на теорию и практику. Прописаны формы промежуточного контроля и итоговой аттестации.

1 год обучения

№	Наименование раздела	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение. Техника безопасности.	2	1	1	Устный опрос
2	Устройство компьютера.	14	4	10	Устный опрос
3	Информационная грамотность.	14	4	10	Устный опрос
4	Текстовый редактор.	30	10	20	Творческая работа
5	Компьютерная грамотность.	40	16	24	Устный опрос
6	Медиаграмотность	12	2	10	Устный опрос
7	Коммуникативная грамотность	20	4	16	Игра
8	Технологические инновации в ИТ	20	4	16	Творческая работа
9	Графический редактор.	66	16	50	Творческая работа
10	Редактор презентаций.	40	10	30	Творческая работа

	ИТОГО:	258	70	188	
--	--------	-----	----	-----	--

Учебный план 2 год обучения

№	Наименование раздела	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение. Техника безопасности.	2	1	1	Устный опрос
2	Введение в компьютерную графику.	14	4	10	Устный опрос
3	Шрифты, цифры	14	4	10	Творческая работа
4	Стандартные программы для рисования	34	10	24	Творческая работа
5	Программы компьютерной графики	126	36	90	Творческая работа
6	Композиция и модульная сетка	24	6	18	Творческая работа
7	Визуальные коммуникации	24	6	18	Творческая работа
8	Проектная деятельность	20	4	16	Защита проекта
	ИТОГО:	258	71	187	

Учебный план 3 год обучения

№	Наименование раздела	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	1	1	Устный опрос
2	Вспоминаем принципы работы с графическими редакторами. Paint, Paint tool SAI, Krita, Adobe Illustrator.	100	35	65	Творческая работа
3	Основы дизайна и	20	4	16	Творческая работа

	композиции.				
4	Разработка персонажа.	34	6	28	Творческая работа
5	Разработка локаций	20	4	16	Творческая работа
6	Векторная и растровая графика.	34	8	26	Творческая работа
7	Изучение простых инструментов редактора Adobe Photoshop.	24	6	18	Творческая работа
8	Самостоятельная творческая деятельность.	24	6	18	Просмотр итоговых работ
	ИТОГО:	258	70	188	

1.4 Содержание программы

1 год обучения

Раздел 1, Введение. Техника безопасности, всего 2 часа:

Теория, всего 1 час:

Правила техники безопасности. Знакомство с Центром «Поиск», его историей и традициями, известными выпускниками. Правила поведения в образовательном учреждении. Знакомство с программой работы на учебный год.

Вводное занятие «Человек и компьютер». Возможности персональных компьютеров. «Компьютерные болезни» и их профилактика, санитарно-гигиенические рекомендации при работе за компьютером.

Практика, всего 1 час: Практическое занятие: «Правила безопасности в быту».

Раздел 2. Устройство компьютера, всего 14 часов:

Теория, всего 4 часа: Краткая история возникновения компьютеров. Основные устройства компьютера: системный блок, клавиатура, манипулятор «мышь», монитор. Их назначение и функции. Периферийные устройства: клавиатура, колонки, наушники, принтер, сканер, веб-камера, сканер. Аппаратная часть компьютера. Форм-факторы персональных компьютеров.

Практика, всего 10 часов: Инсценировка действий при пожарной эвакуации. Организация рабочего места. Сбор/разбор системного блока. Работа с карточками.

Раздел 3. Информационная грамотность, всего 14 часов:

Теория, всего 4 часа: Виды информации по способу восприятия и форме представления. Эволюция носителей информации. Понятие мультимедиа, сочетание графической, звуковой и текстовой информации. Пинг. Глобальная сеть Интернет. Торренты и файлообменники. Удаленный доступ. Компьютерная безопасность. Хакинг. Классификация вредоносных программ. Защита от киберугроз. Антивирусы.

Практика, всего 10 часов: Игра на развитие образного мышления и восприятия графической информации, тактильная игра «Определи предмет на ощупь», игра на определение звуковой информации «Определи предмет на слух». Способы эффективного поиска информации в Интернет. Тестирование по вопросам компьютерной безопасности.

Раздел 4. Текстовый редактор, всего 30 часов:

Теория, всего 10 часов: Клавиатурный тренажёр. Размещение клавиш на клавиатуре. Набор текста. Интерфейс текстовых редакторов. Операции с текстом.

Практика, всего 20 часов: Формирования навыков работы на клавиатуре, работа с верхним регистром, специальными символами и цифровой клавиатурой. Запоминание и применение в наборе текста часто используемых слогов и слов. Совершенствование приобретенных навыков набора, печатая реальный текст. Применение стандартных средств форматирования. Настройка параметров страницы. Выравнивание текста по вертикали. Операции с текстовыми фрагментами: выделение, удаление, копирование, вставка, специальная вставка. Оформление абзацев: выравнивание, отступы, интервалы. Использование буфера обмена. Отмена, возврат и повтор команд. Создание гиперссылок. Форматирование текста: выбор шрифта, начертания, применение эффектов, настройка интервала и т.д. Добавление таблиц, настройка границ и заливки. Создание маркированных, нумерованных и многоуровневых списков. Использование табуляции: выравнивание в колонках, заполнение. Копирование форматов по образцу. Стилизовое форматирование документа: создание новых стилей и их применение. Быстрое переоформление документа путем редактирования стилей. Вставка разрывов. Оформление текста с помощью колонок. Подготовка разделов с различным оформлением. Подготовка колонтитулов. Вставка даты и времени. Вставка символов. Нумерация страниц, выбор формата номеров.

Раздел 5. Компьютерная грамотность, всего 40 часов:

Теория, всего 15 часов: Начало работы и взаимодействие с компьютером. Основные элементы интерфейса Windows. Операции с файлами.

Универсальные «горячие клавиши». Классификация ПО. Что такое BIOS? Командная строка Windows. Операционные системы. Файловые системы. Форматы файлов. Эмуляторы, виртуальные машины. Клавиатурные тренажеры. Латинский и Кириллический алфавит. Типографские термины. Непечатаемые и специальные символы. Текстовые редакторы. Табличные редакторы.

Графические редакторы. Виды компьютерной графики. Создание снимка экрана. Обработка растровой графики. Создание презентаций. Шаблоны презентаций. Настройка анимации. Эффект входа. Настройка анимации. Эффект выхода. Анимация. Пути перемещения. Демонстрация презентации.

Легальное скачивание аудио и видео из Интернет. Лицензии для защиты авторских прав.

Практика, всего 25 часов: Базовые навыки работы в операционной системе Windows. Выделение, копирование, перемещение, удаление файлов. Универсальные для многих программ «горячие клавиши». Практика установки и удаления программ. Базовые приёмы работы с командной строкой Windows. Увеличение скорости набора текста при помощи клавиатурных тренажёров. Операции с текстовыми фрагментами. Форматирование текста. Списки. Добавление таблиц, создание списков. Добавление фигур и изображений в текст. Автоматизация вычислений в табличном редакторе. Использование формул и свод данных. Работа с векторной графикой. Добавление текста, картинок, объектов. Конвертация форматов. Установка яркости и контраста изображения. Коррекция насыщенности цвета.

Раздел 6. Медиаграмотность, всего 12 часов:

Теория, всего 2 часа: Виды СМИ. Медиаграмотность как важнейшая компетенция цифровой эпохи. Интернет и Российское законодательство. Защита персональных данных. Цифровой след. Что такое «Право на достоверную информацию»? Интернет-банкинг. Интернет-магазины. Платные онлайн сервисы. Правила безопасных покупок. Как критически проанализировать сообщение? Фейки. Ложь в Сети: как распознать недостоверную информацию в интернете?

Практика, всего 10 часов: Разбор кейсов на тему сохранения персональных данных. Поиск новостей и проверка фактов.

Раздел 7. Коммуникативная грамотность, всего 20 часов:

Теория, всего 4 часа: Понятие коммуникативной грамотности. Средства сетевого общения. Социальные сети, форумы, блоги. Электронная почта. Мессенджеры. Правильная реакция на кибербуллинг. Этика и специфика диалога в цифровой коммуникации.

Практика, всего 16 часов: Игры на развитие коммуникативных навыков и эмоционального интеллекта. Разбор кейсов на темы: «Правильная реакция на кибербуллинг»,

Раздел 8. Технологические инновации в ИТ, всего 20 часов

Теория, всего 4 часа: Технологические новинки. Цифровизация. Цифровые роли. Предсказания футуристов. Искусственный интеллект нейросети. Синхронизация. Облачные сервисы и резервное хранение данных. Онлайн сервисы для ведения дел, хранения заметок и выработки привычек, работы с документами. Онлайн сервисы для обучения.

Практика, всего 16 часов: Дискуссия о влиянии технологических новинок на общество. Входящая диагностика по вопросам искусственного интеллекта. Регистрация в одном из сервисов облачного хранения и практика синхронизации данных. Практическое применение онлайн сервисов для повседневных задач: составление расписания дня, расписания, списка задач, комбинирование изображения и текста.

Раздел 9. Графический редактор, всего 66 часов:

Теория, всего 16 часов: Применение компьютерной графики в различных сферах деятельности человека. Возможности графических редакторов. Стандартный растровый графический редактор Microsoft Paint, интерфейс редактора, основные возможности, инструментальный программы. Меню программы, палитра, статусная строка. Шрифт, виды шрифтов (начертания, размеры). Коллаж. Книжная графика. Пейзаж, понятия – ближе, дальше, за, около, размер, фон, пропорции.

Практика, всего 50 часов: Сохранение графического файла, открытие файла для продолжения работы. Раскрашивание готовых рисунков в графическом редакторе. Использование основных геометрических фигур (примитивов): круг, прямоугольник, квадрат, ромб, треугольник. Свойства геометрических фигур. Декоративное рисование: линия, прорисовка геометрических тел, узоры, орнамент, цвет. Композиция, тематическая композиция. Простейшие операции с фрагментом рисунка: масштабирование, перемещение, поворот, наклон. Конструирование рисунка из геометрических фигур. Создание надписей, корректировка надписи. Создание компьютерного коллажа. Создание обложки книги, открытки. Создание пейзажного рисунка.

Раздел 10. Редактор презентаций, всего 40 часов:

Теория, всего 10 часов: что такое презентация? Возможности редактора. Дизайн презентации. Примеры презентаций. Создание презентации, работа со слайдами.

Практика, всего 30 часов: Добавление нового слайда. Копирование и перенос слайдов внутри презентации. Изменение порядка слайдов в презентации. Работа с отдельным слайдом. Добавление текста на слайд. Изображения, аудио и видео в слайде. Использование галереи. Формирование внешнего вида презентаций. Применение макета слайда. Использование стилей. Добавление эффектов и анимации. Добавление эффектов переходов между слайдами. Подготовка к показу и показ презентации. Общие сведения о редакторе. Использование готовых макетов слайдов. Смена слайдов. Изменение структуры презентации. Создание слайдов, цветовая схема слайда, фон. Использование заготовок. Изменение рисунков, цветовых схем. Вставка рисунков. Создание презентаций на темы «Времена года», «Моё любимое животное».

Содержание программы 2 год обучения:

Раздел 1. Введение, всего 2 часа:

Теория, всего 1 час: Вводное занятие Инструктаж по ТБ. Организационные вопросы. Инструменты, необходимые для работы.

Практика, всего 1 час: Техника безопасности. Практическое занятие: «Правила безопасности в быту».

Раздел 2. Введение в компьютерную графику, всего 14 часов:

Теория, всего 4 часа: История компьютерной графики. Знакомство с программой. Предмет, изучаемый в курсе, его уникальность. Что такое графический дизайн? Как он возник? Что такое графика? Выразительные и стилистические средства графики. Виды графики и графической техники. Техники гравюры: ксилография, линогравюра, офорт, литография. Книжная графика. Монотипия. Задачи графического дизайна. Инструменты графического дизайна. Направления графического дизайна. Основы графического дизайна. Основные понятия дизайна, компьютерной графики: цвет, размер, форма, текстура, размещение и шрифт. Креатив и дизайн в рекламе. Принципы дизайна. "Карта памяти" или "Карта мышления" (mind map). Что такое композиция? «Золотые» правила в дизайне. Визуальное «эхо». Креатив в рекламе: настоящее и будущее. Составные компоненты дизайна. Дизайн на основе компонентов. Композиция в дизайне. Сущность понятия «композиция». Сущность понятия «гармония». Сущность понятия «формальность». Формальная композиция. Компоненты - основной инструмент разработчика при работе с проектами

Практика, всего 10 часов: Создание проектов рекламных продуктов на основе изображения (логотип, маркетинг товаров - печать на футболках, сумках, бейсболках, баннерах и т.д.).

Раздел 3. Шрифты, цифры, всего 14 часов:

Теория, всего 4 часа: Основные понятия: Каллиграфия, Леттеринг, Наборный Шрифт, Типографика. Классификация наборных шрифтов по области применения. Инструменты и приёмы типографики. История возникновения и развития письменности. Возникновение кириллицы. Классификация шрифтов. Классификация на основе системы Максимилиана Вокса. Принципы формообразования шрифтов. Эстетические и технические требования к шрифту. Типографика в печати. Конструкция знаков. Буквица. Монограмма. Лигатура. Логотип. Плакат. Правила набора и верстки. Общие правила набора текста. Правила переносов. Набор заголовков и титульных элементов. Правила набора таблиц и выводов. Набор формул и знаков. Технические правила верстки. Размещение текста на плоскости, масштабное соотношение букв, колорит. Специфические особенности текста. Ритмическая взаимосвязь.

Практика, всего 10 часов: Создание леттеринга (рисованный или в материале). Создание монограммы буквы (свои инициалы). Создание открыток с помощью наборного шрифта в чёрно-белом варианте (темы: контраст, цвет, ритм, статика, динамика, радость, грусть, мягкость, колючесть). Набор текста одной из страниц журнала с учётом правила набора и вёрстки.

Раздел 4. Стандартные программы для рисования, всего 34 часа:

Теория, всего 10 часов: Paint. Плюсы и минусы. Набор инструментов. Возможности.

Возможности и особенности графического редактора. Плюсы и минусы графического изображения. Paint 3D. Плюсы и минусы. Набор инструментов. Возможности. Прием прорисовки объема предмета, использование текстур, выделение, копирование, разворот, масштабирование частей рисунка. 3D моделирование

Практика, всего 24 часа: Инструменты. Работа с цветом. Изменение палитры цветов. Свободноерисование. Прорисовка объема. «Кубик», создаем фигуры из кубиков. Прием копирования с наложением и пересечением «Мяч с полосками». Прием прорисовки объема предмета «Пуговица». Практика «Пришиваем пуговицу». Прием прорисовки объема с наложением «Пирамида». Выделение, копирование, разворот, масштабирование. Практика «Снежинки». Прорисовка объекта. Практика "Снеговик". Paint «Рисуем пингвина». Сравнение 2 работ. Обсуждение.

Раздел 5. Программы компьютерной графики, всего 126 часов:

Теория, всего 36 часов: Paint tool SAI инструментальное меню. Техника выделения областей изображения. Создание многослойного изображения.

Работа со слоями многослойного изображения. Инструменты рисования и заливки. Трансформация. Размер изображения. Обрезка. Слойные эффекты. Функции программы. Krita. Знакомство с интерфейсом. Изучение горизонтального меню, панели настроек, плавающего меню. Создание нового документа. Сохранение и закрытие документа. Функции программы. Сравнение графических редакторов. Adobe Illustrator. Функции программы. Работа с объектами. Изменение формы прямых и кривых линий. Изменение параметров контура. Заливка объектов. Монтаж и упорядочивание объектов. Специальные эффекты. Работа с текстом. Работа с векторными изображениями. Иконографика. Зачем нужны иконки? Интерфейс. Стил и узнаваемость сета. Разновидности тем иконок. Стилистики. Визуальная часть: общее понимание, физическое восприятие, построение. Использование геометрических фигур при создании иконок. Постановка задачи при создании иконок. Использование сетки и ее преимущества. Технические моменты: настройка графических программ, инструменты, масштабирование. Разбор чужих кейсов. Нарезка, разметка и прочее. 10 правил иконографии.

Практика, всего 90 часов: Применение полученных знаний, работа с инструментами графического редактора. Практическое применение функций редактора. Создание иллюстраций. Применение полученных знаний, работа с инструментами графического редактора. Практическое применение функций редактора. Работа с объектами. Изменение формы прямых и кривых линий. Изменение параметров контура. Заливка объектов. Монтаж и упорядочивание объектов. Специальные эффекты. Работа с текстом. Работа с растровыми изображениями. Рисование векторных объектов. Референсы и/или мудборд одной тематики. Рисование скетчей метафор. Подход к отрисовке стиля на базе 1-й иконки. Нарезка иконок.

Раздел 6. Композиция и модульная сетка, всего 24 часа:

Теория, всего 6 часов: Основные понятия. Композиция. Средства композиции. Базовые формы. Понятие «Модульная сетка». Преимущества работы с модульной сеткой в дизайне. Визуальная организация: как мы видим, визуальная иерархия. Ритм. Пропорции в природе и дизайне. Пропорции в искусстве. Золотое сечение. Второе золотое сечение. Пентаграмма. Золотой треугольник. Золотой прямоугольник. Ряд Фибоначчи. Принципы формообразования в природе. Гармония. Симметрия. Золотое сечение в истории античной культуры. Древний Египет. Пирамиды. Древний Египет. Календарь. Теорема Пифагора. Золотое сечение в греческом искусстве. Парфенон. Структура Вселенной. 15 Классическое искусство и современный дизайн. Золотое сечение в живописи. Сеточная система верстки. Швейцарский стиль в графическом дизайне. Основы композиции. Законы композиции. Типы

композиции: композиция заполненного центра, композиция сплошной поверхности, композиция пустоты. Виды композиции: плоскостная, объёмная, фронтальная, пространственная. Средства гармонизации композиции: ритм, симметрия, асимметрия, антисимметрия, дисимметрия, статика, динамика, нюанс, контраст, тождество, масштаб, иллюзия. Художественные средства построения композиции: точка, линия, пятно, цвет, колористика, фактура, рельеф. Принципы художественного формообразования: рациональность, тектоничность, структура, соподчиненность, гибкость, органичность, образность, целостность. Художественные приёмы: факт, знак, символ, метафора, художественный образ.

Практика, всего 18 часов: Проанализировать любой пример из флоры или фауны по фотографии с точки зрения гармонии. Анализ любого классического памятника архитектуры. Найти принципы его построения. Создание формальной статичной и динамичной композиции. Создание композиции, используя два объекта, их слияние по общему контуру так, чтобы обе формы однозначно воспринимались. При этом один объект — форма, другой — пространство.

Раздел 7. Визуальные коммуникации, всего 24 часа:

Теория, всего 6 часов: Основные понятия. Коммуникации: понятие коммуникации, структура коммуникации, функции коммуникации, задачи коммуникации, типы коммуникации, виды коммуникации, формы коммуникации. Визуальные коммуникации: понятие визуальных коммуникаций, структура визуальных коммуникаций, дизайнер и визуальные коммуникации, уровни воздействия, визуальные коммуникации в современном мире. История визуальных коммуникаций. Инструменты визуальных коммуникаций. Знаки и символы: семиотика, знаки в системе, визуальный язык, архетип, история знаков. Шрифт — мощный базовый инструмент дизайнера. Другие инструменты визуальных коммуникаций: цвет, композиция, стилистика.

Практика, всего 18 часов: Средства визуальных коммуникаций: фотография, иллюстрация, буквы, слова и тексты, графический дизайн. Преимущества, ограничения и применение средств визуальных коммуникаций. Визуальное эффективное сообщение. Этапы создания визуального сообщения: подготовка, разработка, трансляция. Дизайн листовки. Дизайн баннера.

Раздел 8. Проектная деятельность, всего 20 часов:

Теория, всего 4 часа: Обобщение пройденного материала за год. Викторина с теоретическим и практическим туром. Разработка и защита проекта в парах на любую пройденную тему.

Практика, всего 16 часов: Конкурс проектных работ «Мой путь в дизайн» по любому разделу программы.

Содержание программы 3 год обучения:

Раздел 1. Вводное занятие. Техника безопасности, всего 2 часа:

Теория, всего 1 час:

Введение. Цели и задачи курса. Техника. Безопасности при работе с электронной техникой.

Практика, всего 1 час:

Техника безопасности. Практическое занятие: Разбор кейсов «Правила безопасности в быту».

Раздел 2. Вспоминаем принципы работы с графическими редакторами. Paint, Paint tool SAI, Krita, Adobe Illustrator, всего 100 часов:

Теория, всего 35 часов: Цветовые схемы. Работа с мышкой как с кистью для рисования. Повторение и тренинг названия кнопок в Paint, Paint tool SAI, Krita, Adobe Illustrator. Включение текста в рисунок. Рисование геометрических фигур. Разработка шаблона поздравительной открытки обрисовка по фото. Возможности программы Adobe Illustrator. Интерфейс. Виды и форматы изображений. Особенности и параметры растровых изображений. Настройка системы. Организация палитр. Открытие и закрытие изображения. Изменение параметров изображения. Способы интерполяции. Изменение размеров канвы. Обрезка изображения. Отмена действий. Обзор способов выделения областей изображения. Действия с выделенной областью: масштабирование, поворот, искажение выделенной области. Приёмы выделения областей сложной формы. Коррекция области: изменение яркости и контраста. Использование линейки, сетки, направляющих при выделении. Создание многослойного изображения. Связывание слоёв. Трансформация. Создание коллажей. Работа со слоями многослойного изображения. Спецэффекты на слоях: слияние слоёв, практическое занятие по теме. Инструменты свободного рисования. Использование кистей, аэрографа, карандаша, ластика. Выбор цвета кисти. Цветовые модели. Выбор параметров кисти. Непрозрачность, режимы наложения. Создание градиентных переходов. Техника ретуширования. Применения фильтров. Общие сведения о каналах. Виды каналов. Использование маски слоя. Основные операции коррекции изображения. Сканирование и коррекция изображения. Простейшие восстановление старой фотографии. Проект и основные этапы его разработки. Требования по защите проектной работы. Создание проекта на свободную тему, при помощи изученных эффектов.

Практика, всего 65 часов: Приемы настройки рабочего пространства

редакторов; Инструментарий программ, палитры, приемы настройки монтажной области; приемы работы с заливками и контурами; свойства палитры, приемы обработки контуров; принципы и приемы работы с кривыми Безье; работа с текстом. «Оформление поздравительной открытки». День Знаний. День рождения смайлика. День интернета. День пожилых людей. День учителя. Всемирный день улыбки. Международный день анимации. Всемирный день городов. День народного единства. День синички. День рождения Деда Мороза. День матери. День сетевого. Всемирный день Компьютерной графики. День информатики. Международный день чая. Новый год.

Раздел 3. Основы дизайна и композиции, всего 20 часов:

Теория, всего 4 часа: Симметрия, асимметрия, динамика; ритм; контраст; правила третей; матрица эмоций; геометрический вид (конфигурация), величина, положение в пространстве, масса, фактура, текстура, цвет, светотень объектов; средства композиции: линии, штриховка (штрих), пятно (тональное и цветное), линейная перспектива, светотень, цвет, воздушная и цветовая перспектива; понятия «текстура», «фактура», «структура», их применение в компьютерном дизайне; применение правил композиции в рекламе и плакатах; правила композиции для рекламы и плакатов; правила композиции при создании многостраничных документов; правила конструктивной работы в команде.

Практика, всего 16 часов: Выполнение заданий по различным видам композиции; создание различных композиций в пространстве; создание различных вариантов композиций; создание рисунков с использованием текстур; создание макета книжки, плаката.

Раздел 4. Разработка персонажа, всего 34 часа:

Теория, всего 6 часов: Виды персонажей, их особенности. Текстура. Зависимость внешнего вида, одежды, оружия, расы персонажа от среды его обитания.

Практика, всего 28 часов: Создание текстур. Создание персонажа по особенностям его обитания. Создание прически. Создание аксессуаров. Создание одежды. Разработка расы. Умение правильно создавать персонажа по его видовым особенностям. Разработка собственных персонажей.

Раздел 5. Разработка локации, всего 20 часов:

Теория, всего 4 часа: Пейзажи. Интерьеры. Перспектива. Плановость в локации. Особенности дневного и искусственного света. Особенности видового кадра локации.

Практика, всего 16 часов: Создание локации «Мир после», «Мир до», «Античность», «СССР», «21 век». Умение работать с кадром, перспективой. Правильно передавать настроение темы.

Раздел 6. Векторная и растровая графика, всего 34 часа:

Теория, всего 8 часов: Цифровое представление изображения: векторная и растровая графика. Векторный редактор Inkscape: Интерфейс программы Inkscape, Панель инструментов, запуск программы; инструменты и диалоги. Инструменты Inkscape. Начальное представление о рисующих фигуры инструментах (прямоугольник, эллипс, звезда, спираль). Работа с цветом. Диалоги. Способы заливки и обводки. Градиент. Цвет в Inkscape. Цветовые модели, библиотека цветов. Дублирование, выравнивание объектов. Z-порядок объектов. Дублирование и выравнивание объектов.

Практика, всего 26 часов: Графические примитивы, пиксели. Цвет: цветовая схема, количество цветов. Параметры изображения: размер, разрешение. Типы графических файлов. Особенности печати графических документов. Лицензия свободной документации GNU.

Основные режимы работы, масштаб просмотра. Работа с Панелью управления с основными командными кнопками и панелью Параметры инструментов. Использование формата SVG (Scalable Vector Graphics — Масштабируемая векторная графика) для файлов Inkscape. Выделение, редактирование и группировка фигур, выравнивание и распределение объектов. Упражнение на закрепление материала: Создание композиции с помощью фигур, зоопарк, букет, конструктор из кубиков. Установка параметров заливки и обводки. Способы заливки и обводки. Особенности работы инструментом Градиент. Порядок расположения объектов. Действия с клавиатуры. Использование клавиатуры для перемещения объектов, изменения размера и вращения. Упражнение для закрепления «Архитектурная композиция», «Замок». Владение инструментами векторной программы Inkscape для создания сложных рисунков. Умение совмещать векторные и растровые изображения за счет экспорта и импорта файлов. Знание возможностей работы с текстом и фотографиями, умение их грамотно компоновать при создании макета (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.).

Раздел 7. Изучение простых инструментов редактора Adobe Photoshop, всего 24 часа:

Теория, всего 6 часов: Интерфейс графического редактора Adobe Photoshop; приемы работы с главным меню, меню опций, панелью инструментов, рабочей областью.

Практика, всего 18 часов: Приемы настройки рабочего пространства редактора Adobe Photoshop; основные принципы и приемы работы с инструментарием программы Adobe Photoshop, палитрами, настройки рабочей области; принципы работы инструментов выделения; правила ретуши изображений, старинных фотографий; приемы перевода из черно-белого в цветной формат; правила работы со слоями, создание коллажей.

Раздел 8. Самостоятельная творческая деятельность, всего 24 часа:

Теория, всего 6 часов: Подготовка к созданию итоговых заданий. Основные этапы их разработки. Правила разработки итоговых заданий.

Практика, всего 18 часов: Создание итоговых работ: «О себе, о городе, о будущем», «Мы за здоровый образ жизни», «Я и моя семья», «Картинки моего города»

1.5 Планируемые результаты

1 год обучения

Предметные

- Будут иметь представление о назначении аппаратной и программной части компьютерных систем.
- Будут уметь эффективно искать, сортировать и фильтровать информацию по заданным критериям;
- Научатся основным функциональным возможностям прикладных программ для редактирования текста, таблиц, презентаций, изображений.

Метапредметные

- Будут знать правила техники безопасности работы за компьютером, правила безопасного использования интернет-ресурсов;
- Познакомятся с ролью информационных процессов в современном мире;
- Овладеют знаниями этики и специфике ведения диалога в цифровой коммуникации.

Личностные

- Разовьют критическую оценку источников информации;
- Научатся брать ответственность за хранение, передачу и качество создаваемой или используемой информации;
- Разовьют навык сотрудничества со сверстниками в процессе образовательной деятельности.

Планируемые результаты 2 года обучения.

Предметные:

- Иметь базовые знания о персональном компьютере и навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы (открытие, создание, сохранение и т.д.);
- Подбирать необходимые инструменты и строить алгоритм действий для воплощения поставленных творческих задач;
- Использовать базовый набор инструментов и возможности растровой программы для создания собственных изображений, на основе знаний законов и средств композиции, цветоведению и колористике;

Метапредметные:

- Познакомятся с ролью компьютерной графики в современном мире.
- Посетят музеи, примут участие в конкурсах и выставках детского творчества.
- Будут знать о проектной деятельности, учиться защищать свои мини проекты.

Личностные:

- Разовьют навык работы в группе/команде.
- Научатся создавать уникальные изображения и представлять их.
- Научатся брать ответственность за выполнение заданий в срок.

Планируемые результаты 3 года обучения.

Предметные:

- Будут знать о базовых понятиях компьютерной графики:
- Будут знать типы графических файлов, их свойства и отличия
- Научатся создавать, редактировать, ретушировать изображения, применять фильтры, создавать уникальные изображения работать со слоями.

Метапредметные:

- Уметь искать и отбирать необходимую информацию из различных источников, а также работать с этой информацией.
- Уметь самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности
- Владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности.

Личностные:

- Обучающиеся должны научиться ориентироваться в социальных ролях, межличностных отношениях и общепринятых морально-этических нормах.
- Владеть коммуникативной компетентностью в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.
- Развить познавательные интересы, мотивацию к обучению
- Иметь представление об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;

Раздел № 2 Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Условия реализации программы

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09.2025	1.07.2026	43	129	258	3 раза в неделю по 2 часа
2 год	01.09.2025	1.07.2026	43	129	258	3 раза в неделю по 2 часа
3 год	01.09.2025	1.07.2026	43	129	258	3 раза в неделю по 2 часа

Календарный учебный график на 2025-2026 учебный год (Приложение 1)

2.2 Образовательные и учебные форматы

Формы обучения: Лекция-демонстрация, игра, эскизирование на бумаге, практическая работа за ПК, индивидуальные задания, участие в конкурсах, выставочная деятельность, мини-проекты, парная и групповая работа над проектом, мастер-классы, обсуждение (критика и анализ примеров), дискуссии, защита проектов и мини проектов, творческий просмотр работ, разбор кейсов, работа с карточками.

Технологии: Электронное обучение (использование обучающих видео, презентаций), технология индивидуализации (разные по сложности задания), проектная технология, элементы проблемного обучения, технология проектной

деятельности, игровые технологии, технология развития критического мышления, технология интегрированного обучения, технология мастерских, кейс технология.

2.3. Материально-техническое обеспечение

- Кабинет, оборудованный в соответствии с санитарными нормами;
- Ноутбуки для педагога и обучающихся с необходимыми программными обеспечениями;
- Графические планшеты
- МФУ
- Проектор;
- Проекционный экран;
- Доступ к сети интернет;
- Учебный системный блок.

Программное обеспечение:

- Windows– операционная системы;
- RapidTyping, Stamina – клавиатурные тренажеры;
- Блокнот, WordPad, LibreOffice Writer - текстовые редакторы;
- LibreOffice Impress – редактор презентаций;
- Microsoft Paint, Paint.Net – растровые графические редакторы;
- Яндекс – веб-браузер.
- Яндекс.Диск, Google Drive, Dropbox – программы клиенты облачных сервисов.

2.4 Методическое обеспечение

Методы и приемы: Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, проектный, практический. Демонстрация, упражнение, создание проекта, анализ кейсов, дискуссия, рефлексия.

Материалы: Карточки для индивидуальных заданий, методические рекомендации по выполнению проектов, технологические карты практических работ, шаблоны работ для упражнений, иллюстрации для работы по образцу, образцы «хороших» и «плохих» мини проектов и иллюстраций для анализа, критерии оценки конкурсов детского творчества.

2.5. Формы промежуточного контроля

По итогам полугодия: Тестирование, Опрос

По итогам учебного года:

К формам подведения итогов относятся практические работы и самоанализ. Для контроля результативности образовательной деятельности используется система педагогической диагностики результатов обучения, развития и воспитания, которые отслеживаются педагогом с помощью методик педагогической диагностики (наблюдение, беседы, опрос, анализ, самоанализ). Результаты контроля являются основанием для корректировки программы и поощрения обучающихся.

Способы фиксации результата: итоговый мониторинг, опрос, прохождение итогового теста/ просмотр творческих работ выполненных за год.

2.6. Формы представления результатов

Организация выставки лучших работ, творческий просмотр, создание портфолио в виде презентации и защита.

2.7. Оценочные / контрольно-измерительные материалы (КИМ)

Теоретические знания: Тесты (промежуточные, итоговый), опросы.

Практические навыки: Проверка выполненных практических заданий, упражнений по критериям, участие в конкурсах, выставочной деятельности.

Проектная деятельность: оценочные листы для оценки презентаций по защите (содержание, дизайн, этапы работы, устное выступление).

Список источников

Литература для педагогов

1. Макаровский Д.Д. Никоноров А.В. - История компьютерной эры. Эксмо, 2016
2. Соколова И.В. Изучение эффективности раннего обучения информатике: развитие системы критериев и показателей // В сборнике: Труды большого московского семинара по методике раннего обучения информатике, Москва, 2011.
3. Аржаникова И.В. Раннее обучение компьютерной грамотности// Дополнительное образование и воспитание. 2013. № 2.
4. Интел. Обучение для будущего: учеб. пособ. – 4-е издание, - М.: Русская Редакция, 2004.
5. Информатика: основы компьютерной грамоты. Начальный курс/ под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер, 2000.
6. Межиева М.В. Развитие творческих способностей у детей 5-9 лет. - Ярославль: Академия развития: Академия холдинг: 2002.
7. Касаткина А.В. Шагаков К.И. - Визуальная энциклопедия компьютера и ноутбука. Эксмо, 2014
8. Подосенина Т. А. Искусство компьютерной графики для школьников. — СПб.: БХВ-Петербург, 2004 г.
9. Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003 г.
10. Житкова О. А., Кудрявцева Е. К. Графический редактор Paint. Редактор презентаций Power Point. (Тематический контроль по информатике.)/ Житкова О. А., Кудрявцева Е. К. – М. Интеллект-Центр. 2003
11. Любимова Л.И., Аймалетдинов Т.А. Инновационные возможности интернет-технологий в социальной адаптации школьников-инвалидов, в сборнике: Средняя школа: современные проблемы обучения информатике и информатизации образования Сборник совместных научных работ студентов и преподавателей РГСУ. Электронное научно-образовательное издание. Под общей редакцией И.В. Соколовой. Москва, 2011.
12. Первин Ю.А. Методика раннего обучения информатике.— М.: «Бином». Лаборатория базовых знаний. 2-е издание. 2008.
13. Первин Ю.А. Раннее обучение информатике как государственная политика // Ярославский педагогический вестник. 2011. Т. 3. № 2
14. [Электронный ресурс]: Исследовательский спецпроект «Цифровая грамотность для экономики будущего» // Аналитический центр НАФИ,

2018 г. URL: <https://nafi.ru/projects/sotsialnoe-razvitie/tsifrovaya-gramotnost-dlya-ekonomiki-budushchego/>

15. [Электронный ресурс]: Повышение эффективности обучения // Intel Education URL: <https://edugalaxy.intel.ru/>
16. [Электронный ресурс]: Академия искусственного интеллекта для школьников URL: <https://www.ai-academy.ru/>

Литература для родителей

1. Симановский А. Э. Развитие творческого мышления детей. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Гринго, 1996. – 192 с., ил.
2. [Электронный ресурс]: Ребенок, интернет и родители. Как избежать ловушек, получить пользу и остаться друзьями? URL: habr.com/ru/company/aktiv-company/blog/423557
3. [Электронный ресурс]: 25 профессий будущего, к которым готовит НИУ ВШЭ // Высшая школа экономики, 2018 URL: <https://www.hse.ru/25professions>
4. [Электронный ресурс]: Цифровая экономика Поколение Z // Агентство стратегических инициатив, 2017 г. URL: <https://asi.ru/projects/14194/>
5. [Электронный ресурс]: Образовательный проект «Кружок» (kruzhok.io), статья на Афише URL: <https://daily.afisha.ru/cities/8104-kak-u-sela-glazok-poyavilsya-krasivyy-sayt-kotoryy-mestnye-podrostki-sdelali-sami/>
6. [Электронный ресурс]: Союз «Молодые профессионалы (Ворлдскиллс Россия)» – официальный оператор международного некоммерческого движения WorldSkills URL: <https://worldskills.ru/>
7. [Электронный ресурс]: Школа новых технологий URL: <http://snt.mos.ru/>
8. [Электронный ресурс]: Совместный проект онлайн-школы Фоксфорд и образовательного проекта FinTeen URL: <https://www.foxford.ru/finteen>
9. [Электронный ресурс]: Исследовательский спецпроект «Цифровая грамотность для экономики будущего» // Аналитический центр НАФИ, 2018 г. URL: <https://nafi.ru/projects/sotsialnoe-razvitie/tsifrovaya-gramotnost-dlya-ekonomiki-budushchego/>
10. [Электронный ресурс]: Атлас новых профессий // Агентство стратегических инициатив и Фонд «Сколково», 2017 г. URL: <http://atlas100.ru/>

Рекомендуемая литература для детей

1. Журин А.А. Самоучитель работы на компьютере. Обучение с нуля. – М, 2006.

2. Информатика: основы компьютерной грамоты. Начальный курс/ под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер, 2000.
3. Холмогоров В. Работа на компьютере. Начали! – СПб.: Питер, 2008.
4. Бондаренко С.А. - Компьютер и ноутбук для детей - Эксмо, 2015
5. Заика А. А. - Секреты быстрой работы на ПК. Горячие клавиши. АСТ, 2009
6. Вольфганг Метцгер - Компьютер и Интернет. АСТ, 2014

Приложение 1

Календарно-учебный график на 2025 /2026 учебный год, 1 год обучения

№	Месяц	Дата	Раздел / Наименование темы	Форма занятия	Форма контроля	Кол- во часов
1.Введение (2ч)						
1			ТБ. Поведение в учреждении и на его территории.	Инструктаж	Устный опрос	2
2.Устройство компьютера (14)						
2	сентябрь		Вводное занятие «Человек и компьютер».,	Игра	Практическое задание	2
3			Возможности персональных компьютеров.	Изучение нового материала	Обсуждение	2
4			«Компьютерные болезни» и их профилактика	Интерактивное занятие	Практическое задание	2
5			Краткая история возникновения компьютеров.	Изучение нового материала	Практическое задание	2

6			Основные устройства компьютера. Их назначение и функции.	Интерактивное занятие	Работа с карточками	2
7			Периферийные устройства.	Интерактивное занятие	Работа с карточками	2
3. Информационная грамотность						
1.			Виды информации.	Лекция	Устный опрос	2
2.			Виды информации.	Интерактивное занятие	Практическое задание	2
3.			Источники и приёмники информации.	Интерактивное занятие	Работа с карточками	2
4.			Понятие мультимедиа.	Лекция	Работа с карточками	2
5.	октябрь		Локальная сеть. Пинг. Глобальная сеть Интернет.	Изучение нового материала	Практическое задание	2
6.			Способы эффективного поиска информации в Интернет.	Объяснение	Практическое задание	2
7.			Компьютерная безопасность.	Интерактивное занятие	Практическое задание	2
4. Текстовый редактор. (30)						
1.	октябрь		Понятие текст.	Лекция	Устный опрос	2
2.			Операции с текстом.	Изучение нового материала	Устный опрос	2
3.			Размещения клавиш на клавиатуре.	Интерактивное занятие	Практическое задание	2
4.			Клавиатурный тренажер.	Беседа	Устный опрос	2
5.			Клавиатурный тренажер.	Игра	Практическое задание	2
6.			Интерфейс текстовых редакторов.	Изучение нового материала	Устный опрос	2

7.	ноябрь		Выравнивание текста.	Интерактивное занятие	Практическое задание	2
8.			Операции с текстовыми фрагментами.	Изучение нового материала	Устный опрос	2
9.			Операции с текстовыми фрагментами.	Интерактивное занятие	Практическое задание	2
10.			Оформление абзацев.	Практикум	Практическое задание	2
11.			Оформление абзацев.	Практикум	Практическое задание	2
12.			Настройка интервалов.	Практикум	Практическое задание	2
13.			Применение эффектов.	Интерактивное занятие	Практическое задание	2
14.			Подготовка разделов с различным оформлением.	Интерактивное занятие	Практическое задание	2
15.			Подготовка текста с различным оформлением	Игра	Практическое задание	2

5. Компьютерная грамотность (40)						
1.			Взаимодействие с компьютером — базовые навыки.	Беседа	Устный опрос	2
2.			Основные элементы интерфейса Windows.	Изучение нового материала	Устный опрос	2
3.			Операции с файлами.	Беседа	Устный опрос	2
4.	декабрь		Операции с файлами.	Интерактивное занятие	Практическое задание	2
5.			Универсальные «горячие клавиши».	Игра	Практическое задание	2
6.			Классификация ПО.	Изучение нового материала	Устный опрос	2
7.			Базовые приёмы работы с командной строкой Windows.	Интерактивное занятие	Практическое задание	2
8.			Операционные системы.	Беседа	Устный опрос	2
9.			Файловые системы.	Интерактивное занятие	Практическое задание	2
10.			Типографские термины.	Игра	Практическое задание	2
11.			Непечатаемые и специальные символы.	Беседа	Устный опрос	2
12.			Операции с текстовыми фрагментами.	Беседа	Устный опрос	2
13.			Создание таблиц с текстом.	Интерактивное занятие	Практическое задание	2
14.			Добавление фигур и изображений в текст.	Интерактивное занятие	Практическое задание	2
15.			Табличные редакторы.	Интерактивное занятие	Устный опрос	2
16.			Создание таблиц	Интерактивное занятие		2
17.	январь		Формулы. Свод данных.	Беседа	Устный опрос	2
18.			Графические редакторы.	Интерактивное занятие	Работа с карточками.	2

19.			Создание снимка экрана.	Интерактивное занятие	Практическое задание	2
20.			Редактирование изображение в редакторе Windows.	Интерактивное занятие	Практическое задание	2
6. Медиаграмотность (12)						
1.	январь		Медиаграмотность как важнейшая компетенция цифровой эпохи.	Изучение нового материала	Устный опрос	2
2.			Интернет и Российское законодательство. Защита персональных данных.	Игра	Устный опрос	2
3.			Цифровой след. Что такое «Право на достоверную информацию»?	Объяснение	Практическое задание	2
4.			Интернет-магазины. Платные онлайн сервисы. Правила безопасных покупок.	Объяснение	Устный опрос	2
5.			Как критически проанализировать сообщение?	Игра	Практическое задание	2
6.			Фейки. Ложь в Сети.	Игра	Разбор кейсов.	2
7.Коммуникативная грамотность (20).						
1.	январь		Понятие коммуникативной грамотности.	Лекция	Устный опрос	2
2.			Игры на развитие коммуникативных навыков.	Игра	Наблюдение.	2
3.	февраль		Игры на развитие эмоционального интеллекта.	Игра	Практическое задание	2
4.			Типы и виды личности.	Интерактивное занятие	Устный опрос	2

5.			Типы темперамента.	Интерактивное занятие	Разбор кейсов.	2
6.			Средства сетевого общения.	Беседа	Практическое задание	2
7.			Социальные сети, форумы, блоги.	Интерактивное занятие	Практическое задание	2
8.			Электронная почта. Мессенджеры.	Беседа	Разбор кейсов	2
9.			Правильная реакция на кибербуллинг.	Лекция, беседа	Устный опрос	2
10.			Правильная реакция на кибербуллинг.	Игра	Разбор кейсов	2
8. Технологические инновации в ИТ (20)						
1.	Февраль март		Технологические новинки.	Объяснение	Дискуссия	2
2.			Цифровизация.	Интерактивное занятие	Практическое задание	2
3.			Цифровые роли.	Интерактивное занятие	Практическое задание	
4.			Предсказания футуристов.	Объяснение	Устный опрос	2
5.			Искусственный интеллект	Интерактивное занятие	Практическое задание	2
6.			Искусственный интеллект	Интерактивное занятие	Практическое задание	2
7.			Искусственный интеллект	Интерактивное занятие	Практическое задание	2
8.			Нейросети	Интерактивное занятие	Практическое задание	2
9.			Нейросети	Объяснение	Устный опрос	2
10.			Нейросети	Игра	Разбор кейсов	2
Графический редактор (66).						
1.	март		Что такое графический редактор.	Изучение нового материала	Устный опрос	2
2.			Возможности графических редакторов.	Практическое занятие	Дискуссия	2
3.			Возможности графических редакторов.	Практическое занятие	Устный опрос	2

4.			Стандартный редактор Paint.	Практическое занятие	Обсуждение	2
5.			Интерфейс программы.	Практическое занятие	Устный опрос	2
6.			Расположение изображения на листе.	Изучение нового материала	Устный опрос	2
7.			Разные виды линий.	Практическое занятие	Устный опрос	2
8.			Линейный рисунок.	Практическое занятие	Устный опрос	2
9.			Приёмы рисования линией	Практическое занятие	Устный опрос	2
10.			Представление о пропорциях: короткое – длинное.	Изучение нового материала	Устный опрос	2
11.			Графическое пятно.	Практическое занятие	Устный опрос	2
12.			Графическое пятно и представление о силуэте.	Работа в паре	Дискуссия	2
13.			Знакомство с виртуальной палитрой.	Практическое занятие	Устный опрос	2
14.			Три основных цвета.	Практическое занятие	Устный опрос	2
15.			Ассоциативные представления, связанные с каждым цветом.	Практическое занятие	Работа с карточками.	2
16.			Цветовой круг	Изучение нового материала	Устный опрос	2
17.			Смешение красок	Практическое занятие	Наблюдение	2
18.		май	Эмоциональная выразительность цвета	Практическое занятие	Разбор кейсов	2
19.			Эмоциональная выразительность цвета	Практическое занятие	Наблюдение	2

20.			Способы выражения настроения	Изучение нового материала	Устный опрос	2
21.			Способы выражения настроения	Практическое занятие	Разбор кейсов	2
22.			Виды графики.	Практическое занятие	Устный опрос	2
23.			Растровая и векторная графика.	Изучение нового материала	Устный опрос	2
24.			Растровая и векторная графика.	Практическое занятие	Разбор кейсов	2
25.			Изображение цветов по восприятию	Практическое занятие	Работа с карточками.	2
26.			Тематическая композиция «Времена года»	Практическое занятие	Наблюдение	2
27.			Тематическая композиция «Времена года»	Практическое занятие	Устный опрос	2
28.	июнь		Тематическая композиция «Времена года»	Практическое занятие	Устный опрос	2
29.			Тематическая композиция «Времена года»	Практическое занятие	Просмотр работ	2
30.			Техника монотипии	Изучение нового материала	Наблюдение	2
31.			Техника монотипии	Практическое занятие	Просмотр работ	2
32.			Представления о симметрии.	Изучение нового материала	Устный опрос	2
33.			Представления о симметрии.	Практическое занятие	Просмотр работ	2
Редактор презентаций (40).						
1.			Зачем и для чего нужны	Интерактивное занятие	Дискуссия	2

			презентации?			
2.			Виды презентаций	Изучение нового материала	Устный опрос	2
3.			Виды презентаций	Практическое занятие	Работа с карточками.	2
4.			Возможности PowerPoint	Практическое занятие	Устный опрос	2
5.			Интерфейс программы	Изучение нового материала	Устный опрос	2
6.			Интерфейс программы	Практическое занятие	Устный опрос	2
7.			Использование готовых макетов слайдов	Практическое занятие	Наблюдение	2
8.			Работа со слайдами	Изучение нового материала	Работа с карточками.	2
9.			Работа со слайдами	Практическое занятие	Наблюдение	2
10.			Работа с внешним видом презентации	Изучение нового материала	Устный опрос	
11.			Работа с внешним видом презентации	Практическое занятие	Работа с карточками.	
12.			Добавление эффектов в презентацию	Изучение нового материала	Устный опрос Наблюдение	2
13.			Добавление эффектов в презентацию	Практическое занятие	Просмотр работ	2
14.			Вставка рисунков	Практическое занятие	Работа с карточками.	2
15.			Вставка рисунков	Практическое занятие	Наблюдение	2
16.			Создание тематической презентации	Интерактивное занятие	Просмотр работ	2
17.			Создание тематической презентации	Интерактивное занятие	Работа с карточками.	2
18.			Создание презентации	Практическое занятие	Защита мини проекта	2

			«Времена года»			
19.			Создание презентации «Мое любимое животное»	Практическое занятие	Защита мини проекта	2
20.			Создание презентации «Мое лето»	Практическое занятие	Защита мини проекта	2

Календарно-учебный график на 2025 /2026 учебный год, 2 год обучения

№	Дата	Время	Кабинет	Раздел / Наименование темы	Форма занятия	Форма контроля	Кол-во часов
1. Введение (2)							
1				Вводное занятие.	Игра	Устный опрос	2
2. Введение в компьютерную графику. (14)							
1				История компьютерной графики.	Беседа Просмотр видеоряда	Устный опрос	2
2				Выразительные и стилистические средства графики.	Изучение нового материала	Практическое задание	2
3				Виды графической техники.	Практическое задание	Наблюдение	2
4				Создание проекта на тему «Осень»	Практическое задание	Наблюдение	2

5				Работа «Осень»	Практическое задание	Наблюдение	2
6				Создание проекта на тему «Осень»	Практическое задание	Наблюдение	2
7				Создание проекта на тему «Осень»	Практическое задание	Наблюдение	2
3. Шрифты, цифры (14)							
1.				Основные понятия: Каллиграфия	Изучение нового материала	Устный опрос	2
2.				Работа с разными стилями текста	Практическое задание	Наблюдение	2
3.				Работа с разными стилями текста	Практическое задание	Работа с карточками	2
4.	октябрь			Набор заголовков и титульных элементов.	Практическое задание	Наблюдение	2
5.				Специфические особенности текста.	Изучение нового материала	Практическое задание	2
6.				Создание плаката	Практическое задание	Практическое задание	2
7.				Создание плаката	Практическое задание	Наблюдение	2

4. Стандартные программы для рисования (34)							
1				Paint.	Изучение нового материала	Беседа, Наблюдение	2
2				Paint. Плюсы и минусы.	Практическое задание	Наблюдение	2
3				Набор инструментов.	Практическое задание	Устный опрос	2
4				Возможности и особенности.	Изучение нового материала	Устный опрос	2
5				Возможности и особенности.	Практическое задание	Наблюдение	2
6				Возможности и особенности.	Практическое задание	Наблюдение	2
7				Плюсы и минусы графического изображения.	Изучение нового материала	Наблюдение	2

8				Плюсы и минусы графического изображения.	Практическое задание	Наблюдение	2
9	ноябрь			Работа с цветом. Изменение палитры цветов.	Практическое задание	Наблюдение	2
10				Paint 3D. Плюсы и минусы.	Изучение нового материала	Практическое задание	2
11				Свободно рисование.	Практическое задание	Наблюдение	2
12				Прорисовка объема.	Изучение нового материала	Практическое задание	2
13				Прорисовка объема.	Практическое задание	Наблюдение	2
14				Прорисовка объема.	Практическое задание	Наблюдение	2
15				Прием копирования	Практическое задание	Наблюдение	2

16				Прием копирования	Практическое задание	Сравнение	2
17				Прием копирования.	Практическое задание	Обсуждение	2
5. Программы компьютерной графики (126)							
1.				Paint tool SAI	Изучение нового материала	Беседа	2
2.				Paint tool SAI	Практическое задание	Практическое задание	2
3.				Paint tool SAI	Практическое задание	Наблюдение	2
4.	декабрь			Paint tool SAI	Изучение нового материала	Практическое задание	2
5.				Paint tool SAI	Изучение нового материала	Беседа	2

6.				Paint tool SAI	Изучение нового материала	Практическое задание	2
7.				Paint tool SAI	Практическое задание	Наблюдение	2
8.				Paint tool SAI	Изучение нового материала	Наблюдение	2
9.				Paint tool SAI	Практическое задание	Наблюдение	2
10.				Paint tool SAI	Практическое задание	Работа с кейсами	2
11.				Paint tool SAI	Изучение нового материала	Устный опрос	2
12.				Paint tool SAI	Практическое задание	Наблюдение	2
13.				Paint tool SAI	Изучение нового материала	Устный опрос	2

14.				Paint tool SAI	Практическое задание	Наблюдение	2
15.				Paint tool SAI	Практическое задание	Наблюдение	2
16.	январь			Paint tool SAI	Практическое задание	Работа с кейсами	2
17.				Paint tool SAI	Практическое задание	Обсуждение	2
18.				Paint tool SAI	Изучение нового материала	Устный опрос	2
19.				Paint tool SAI	Практическое задание	Работа с карточками	2
20.				Paint tool SAI	Практическое задание	Разбор кейсов	2
21.				Paint tool SAI	Изучение нового материала	Устный опрос	2

22.				Paint tool SAI	Практическое задание	Устный опрос	2
23.				Paint tool SAI	Практическое задание	Работа с карточками	2
24.				Paint tool SAI	Изучение нового материала	Устный опрос	2
25.				Paint tool SAI	Практическое задание	Устный опрос	2
26.				Paint tool SAI	Практическое задание	Разбор кейсов	2
27.				Paint tool SAI	Изучение нового материала	Устный опрос	2
28.	февраль			Paint tool SAI	Практическое задание	Устный опрос	2
29.				Paint tool SAI	Игра	Работа с карточками	2

30.				Krita	Изучение нового материала	Практическое задание	2
31.				Krita	Практическое задание	Наблюдение	2
32.				Krita	Практическое задание	Работа с карточками	2
33.				Krita	Изучение нового материала	Практическое задание	2
34.				Krita	Практическое задание	Наблюдение	2
35.				Krita	Практическое задание	Наблюдение	2
36.				Krita	Изучение нового материала	Дискуссия	2
37.				Krita	Практическое задание	Наблюдение	2

38.				Krita	Практическое задание	Наблюдение	2
39.	март			Krita	Практическое задание	Наблюдение	2
40.				Krita	Изучение нового материала	Практическое задание	2
41.				Krita	Практическое задание	Наблюдение	2
42.				Krita	Практическое задание	Наблюдение	2
43.				Krita	Практическое задание	Наблюдение	2
44.				Krita	Практическое задание	Наблюдение	2
45.				Krita	Практическое задание	Обсуждение	2

46.				Adobe Illustrator	Изучение нового материала	Устный опрос	2
47.				Adobe Illustrator	Практическое задание	Наблюдение	2
48.				Adobe Illustrator	Практическое задание	Наблюдение	2
49.				Adobe Illustrator	Практическое задание	Наблюдение	2
50.				Adobe Illustrator	Практическое задание	Наблюдение	2
51.	апрель			Adobe Illustrator	Практическое задание	Наблюдение	2
52.				Adobe Illustrator	Практическое задание	Наблюдение	2
53.				Adobe Illustrator	Изучение нового материала	Устный опрос	2

54.				Adobe Illustrator	Практическое задание	Наблюдение	2
55.				Adobe Illustrator	Практическое задание	Наблюдение	2
56.				Adobe Illustrator	Практическое задание	Наблюдение	2
57.				Adobe Illustrator	Изучение нового материала	Устный опрос	2
58.				Adobe Illustrator	Практическое задание	Наблюдение	2
59.				Adobe Illustrator	Практическое задание	Наблюдение	2
60.				Adobe Illustrator	Изучение нового материала	Устный опрос	2
61.				Adobe Illustrator	Практическое задание	Наблюдение	2

62.				Adobe Illustrator	Практическое задание	Обсуждение	2
6. Композиция и модульная сетка (24)							
1	май			Основные понятия. Композиция.	Изучение нового материала	Устный опрос	2
2				Средства композиции.	Практическое задание	Наблюдение	2
3				Выразительные средства композиции	Изучение нового материала	Обсуждение	2
4				Выразительные средства композиции	Практическое задание	Наблюдение	2
5				Пропорции в природе и дизайне.	Изучение нового материала	Устный опрос	2
6				Пропорции в природе и дизайне.	Практическое задание	Наблюдение	2

7				Принципы формообразования в природе	Разбор кейсов	Обсуждение	2
8				Принципы формообразования в природе	Практическое задание	Наблюдение	2
9				Художественные средства построения композиции	Практическое задание	Обсуждение	2
10				Художественные средства построения композиции	Практическое задание	Наблюдение	2
11				Художественные приёмы	Игра	Обсуждение	2
12				Художественные приёмы	Практическое задание	Наблюдение	2
7. Визуальные коммуникации (24)							
1	ИЮНЬ			Визуальные коммуникации. Основные понятия.	Изучение нового материала	Устный опрос	2

2				Визуальные коммуникации.	Практическое задание	Разбор кейсов	2
3				Структура коммуникации	Изучение нового материала	Обсуждение	2
4				Визуальные коммуникации в современном мире	Практическое задание	Наблюдение	2
5				Визуальные коммуникации в современном мире	Практическое задание	Наблюдение	2
6				Инструменты визуальных коммуникаций	Практическое задание	Наблюдение	2
7				Инструменты визуальных коммуникаций	Практическое задание	Наблюдение	2
8				Средства визуальных коммуникаций	Игра	Разбор кейсов	2
9				Средства визуальных коммуникаций	Практическое задание	Наблюдение	2

10				Плюсы и минусы визуальных коммуникаций.	Изучение нового материала	Обсуждение	2
11				Этапы создания визуального сообщения	Практическое задание	Разбор кейсов	2
12				Визуальное сообщение	Практическое задание	Наблюдение	2
8. Проектная деятельность (20)							
				Создание проекта «Любимое место в городе»	Лекция, беседа	Устный опрос	2
				Создание проекта «Любимое место в городе»	Практическое задание	Устный опрос	2
				Создание проекта «Любимое место в городе»	Защита проекта	Наблюдение	2
				Создание проекта на свободную тему	Практическое задание	Устный опрос	2

				Создание проекта на свободную тему	Защита проекта	Наблюдение	2
				Работа над проектом «Мой путь в дизайн»	Лекция, беседа	Обсуждение	2
				Работа над проектом «Мой путь в дизайн»	Игра	Дискуссия	2
				Работа над проектом «Мой путь в дизайн»	Работа в парах	Наблюдение	2
				Работа над проектом «Мой путь в дизайн»	Работа в парах	Наблюдение	2
				Работа над проектом «Мой путь в дизайн»	Защита проекта	Наблюдение	2

Календарно-учебный график, 3 год обучения

№	Дата	Раздел / Наименование темы	Форма занятия	Форма контроля	Кол-во часов
1. Вводное занятие. (2)					
1		Вводное занятие. Техника безопасности.	Игра	Устный опрос	2
2. Вспоминаем принципы работы с графическими редакторами. Paint, Paint tool SAI, Krita, Adobe Illustrator. (100)					
1		Цветовые схемы.	Беседа Просмотр видеоряда	Устный опрос	2
2		Рисование геометрических фигур.	Практическое задание	Наблюдение	2
3		«Оформление поздравительной открытки. День Знаний».	Беседа, повторение материала	Наблюдение	2
4		«Оформление поздравительной открытки. День Знаний».	Практическое задание	Устный опрос	2
5		«Оформление поздравительной открытки. День Знаний».	Практическое задание	Наблюдение	2
6		Повторение и тренинг кнопок в Paint tool SAI.	Беседа, повторение материала	Устный опрос	2
7		Повторение и тренинг кнопок в Paint tool SAI.	Практическое задание	Наблюдение	2
8		Повторение и тренинг кнопок в Paint tool SAI.	Практическое задание	Наблюдение	2
9		Повторение и тренинг кнопок в Krita.	Беседа, повторение материала.	Устный опрос	2
10		Повторение и тренинг кнопок в Krita.	Практическое задание	Наблюдение	2
11		Повторение и тренинг кнопок в Krita.	Беседа, повторение материала	Устный опрос	2

12		Повторение и тренинг Adobe Illustrator.	Практическое задание	Наблюдение	2
13		Повторение и тренинг Adobe Illustrator.	Практическое задание	Наблюдение	2
14		Разработка шаблона поздравительной открытки.	Мастер-класс	Устный опрос	2
15		Разработка шаблона поздравительной открытки.	Практическое задание	Наблюдение	2
16		Обрисовка по фото.	Мастер-класс	Устный опрос	2
17		Обрисовка по фото.	Практическое задание	Наблюдение	2
18		Обрисовка по фото.	Повторение материала	Устный опрос	2
19		Виды и форматы изображений	Практическое задание	Наблюдение	2
20		Особенности растровых изображений.	Повторение материала	Устный опрос	2
21		Особенности растровых изображений.	Практическое задание	Наблюдение	2
22		Изменение параметров изображения.	Повторение материала	Устный опрос	2
23		Изменение параметров изображения.	Практическое задание	Наблюдение	2
24		Способы интерполяции	Повторение материала	Устный опрос	2
25		Способы интерполяции	Практическое задание	Наблюдение	2
26		Изменение размеров канвы.	Практическое задание	Наблюдение	2
27		Действия с выделенной областью: масштабирование.	Практическое задание	Наблюдение	2
28		Действия с выделенной областью: поворот.	Практическое задание	Наблюдение	2
29		Действия с выделенной областью: искажение выделенной области.	Практическое задание	Наблюдение	2
30		Коррекция области: изменение яркости и контраста.	Повторение материала	Устный опрос	2

31		Коррекция области: изменение яркости и контраста.	Практическое задание	Наблюдение	2
32		Создание многослойного изображения.	Повторение материала	Устный опрос	2
33		Создание многослойного изображения.	Практическое задание	Наблюдение	2
34		Создание многослойного изображения.	Практическое задание	Наблюдение	2
35		Связывание слоёв.	Практическое задание	Наблюдение	2
36		Работа со слоями многослойного изображения.	Практическое задание	Наблюдение	2
37		Спецэффекты на слоях	Повторение материала	Дискуссия	2
38		Спецэффекты на слоях: слияние слоёв.	Практическое задание	Наблюдение	2
39		Создание коллажей.	Мастер-класс	Устный опрос	2
40		Создание коллажей.	Практическое задание	Наблюдение	2
41		Создание коллажей.	Практическое задание	Наблюдение	2
42		Обработка текста.	Повторение материала	Устный опрос	2
43		Обработка текста.	Практическое задание	Наблюдение	2
44		Сканирование и коррекция изображения.	Мастер-класс	Наблюдение	2
45		Сканирование и коррекция изображения.	Практическое задание	Наблюдение	2
46		Создание проекта на свободную тему	Практическое задание	Наблюдение	2
47		Создание проекта на свободную тему	Практическое задание	Наблюдение	2
48		Проект «Мой любимый графический редактор»	Практическое задание	Наблюдение	2
49		Проект «Мой любимый графический редактор»	Практическое задание	Наблюдение	2

50		Защита проекта «Мой любимый графический редактор»	Демонстрация	Наблюдение	2
3. Основы дизайна и композиции. (20)					
1.		Симметрия, асимметрия.	Изучение нового материала	Устный опрос	2
2.		Симметрия, асимметрия.	Работа с карточками	Дискуссия	2
3.		Матрица эмоций.	Практическое задание	Наблюдение	2
4.		Матрица эмоций.	Игра.	Устный опрос	2
5.		Фактура, текстура.	Практическое задание	Наблюдение	2
6.		Фактура, текстура.	Повторение материала	Опрос	2
7.		Правила композиции для плакатов	Практическое задание.	Практическое задание	2
8.		Применение правил	Практическое задание.	Практическое задание	2
9.		Создание рекламного плаката	Разбор кейсов	Наблюдение	2
10.		Создание рекламного плаката	Практическое задание.	Творческий просмотр	2
4. Разработка персонажа. (34)					
1.		Виды персонажей, их особенности.	Изучение нового материала	Беседа, Наблюдение	2
2.		Виды персонажей, их особенности.	Игра	Устный опрос	2
3.		Зависимость персонажа от среды его обитания.	Изучение нового материала	Устный опрос	2
4.		Зависимость персонажа от среды его обитания.	Разбор кейсов	Устный опрос	2
5.		Разработка расы персонажа.	Мастер-класс	Устный опрос	2
6.		Разработка расы персонажа.	Практическое задание.	Наблюдение	2
7.		Создание персонажа по особенностям его обитания.	Практическое задание.	Наблюдение	2

8.		Создание персонажа по особенности его обитания.	Демонстрация.	Опрос.	2
9.		Наряды персонажей.	Практическое задание.	Наблюдение	2
10.		Наряды персонажей	Работа с карточками	Опрос	2
11.		Аксессуары	Игра	Обсуждение	2
12.		Создание одежды.	Практическое задание.	Наблюдение	2
13.		Создание одежды.	Работа с карточками.	Опрос	2
14.		Разработка собственных персонажей.	Практическое задание.	Наблюдение	2
15.		Разработка собственных персонажей.	Практическое задание.	Наблюдение	2
16.		Разработка собственных персонажей.	Демонстрация.	Наблюдение	2
17.		Презентация персонажей	Демонстрация.	Обсуждение	2
5. Разработка локации. (20)					
1.		Пейзажи. Виды пейзажей.	Изучение нового Материала.	Беседа	2
2.		Пейзажи. Виды пейзажей.	Работа с карточками	Устный опрос	2
3.		Плановость в локации.	Изучение нового материала.	Наблюдение	2
4.		Плановость в локации.	Практическое задание.	Обсуждение	2
5.		Создание локации «Мир до».	Практическое задание.	Наблюдение	2
6.		Создание локации «Мир до».	Демонстрация	Обсуждение	2
7.		Создание локации «Мир после».	Практическое задание.	Наблюдение	2
8.		Создание локации «Мир после».	Демонстрация	Обсуждение	2
9.		Создание локации «СССР»	Практическое задание.	Наблюдение	2
10.		Создание локации «СССР»	Практическое задание.	Обсуждение	2

6. Векторная и растровая графика. (34)					
1.		Векторная и растровая графика.	Изучение нового материала	Устный опрос	2
2.		Векторная и растровая графика	Работа с карточками	Устный опрос	2
3.		Векторный редактор Inkscape.	Изучение нового материала	Наблюдение	2
4.		Интерфейс программы Inkscape.	Изучение нового материала	Обсуждение	2
5.		Работа с Панелью	Практическое задание	Наблюдение	2
6.		Выделение, редактирование и группировка фигур.	Изучение нового материала	Устный опрос	2
7.		Выравнивание и распределение объектов.	Практическое задание	Наблюдение	2
8.		Создание композиции на свободную тему.	Разбор кейсов	Обсуждение	2
9.		Создание композиции с помощью фигур, Зоопарк.	Работа с карточками	Наблюдение	2
10.		Создание композиции с помощью фигур, Зоопарк.	Практическое задание	Творческий просмотр	2
11.		Создание композиции букет, конструктор из кубиков.	Работа с карточками	Обсуждение	2
12.		Создание композиции букет, конструктор из кубиков.	Практическое задание	Творческий просмотр	2
13.		Упражнение для закрепления «Архитектурная композиция»	Работа с карточками	Наблюдение	2
14.		Упражнение для закрепления «Архитектурная композиция»	Практическое задание	Творческий просмотр	2
15.		Упражнение для закрепления «Замок».	Игра	Обсуждение	2
16.		Упражнение для закрепления	Практическое задание	Творческий просмотр	2

		«Замок».			
17.		Совмещение векторных и растровых изображений.	Практическое задание	Наблюдение	2
7. Изучение простых инструментов редактора Adobe Photoshop. (24)					
1		Программа Adobe Photoshop.	Изучение нового материала	Устный опрос	2
2		Интерфейс Adobe Photoshop.	Практическое задание	Разбор кейсов	2
3		Приемы настроек рабочего пространства	Изучение нового материала	Обсуждение	2
4		Принципы и приемы работы с инструментарием программы.	Практическое задание	Наблюдение	2
5		Настройки рабочей области.	Практическое задание	Наблюдение	2
6		Принципы работы инструментов выделения.	Изучение нового материала	Наблюдение	2
7		Правила ретуши изображений.	Изучение нового материала	Наблюдение	2
8		Правила ретуши изображений.	Практическое задание	Разбор кейсов	2
9		Правила работы со слоями	Изучение нового материала	Обсуждение	2
10		Правила работы со слоями	Практическое задание	Наблюдение	2
11		Правила работы со слоями, создание коллажей.	Изучение нового материала	Разбор кейсов	2
12		Правила работы со слоями, создание коллажей.	Практическое задание	Наблюдение	2
8. Самостоятельная творческая деятельность. (24)					
1		Итоговая работа: «О себе, о городе, о будущем».	Лекция, беседа	Обсуждение	2
2		Итоговая работа: «О себе, о городе, о будущем».	Самостоятельная работа	Наблюдение	2

3		Итоговая работа: «О себе, о городе, о будущем».	Демонстрация	Наблюдение Обсуждение	2
4		Итоговая работа: «Мы за здоровый образ жизни».	Самостоятельная работа	Наблюдение	
5		Итоговая работа: «Мы за здоровый образ жизни».	Работа в парах	Беседа	2
6		Итоговая работа «Мы за здоровый образ жизни».	Демонстрация	Наблюдение Обсуждение	2
7		Итоговая работа: «Я и моя семья».	Мастер-класс	Наблюдение	2
8		Итоговая работа: «Я и моя семья».	Самостоятельная работа	Беседа	2
9		Итоговая работа: «Я и моя семья»	Демонстрация	Обсуждение	2
10		Итоговая работа: «Картинки моего города».	Игра, просмотр видеоряда	Разбор кейсов, обсуждение	2
11		Итоговая работа: «Картинки моего города».	Работа в группах	Наблюдение	2
12		Итоговая работа: «Картинки моего города».	Демонстрация	Обсуждение	2

Календарный план воспитательной работы (программа «Арт Спирит»)
по рабочей программе воспитания МАУ ДО ДЮЦ «Поиск»

№	Мероприятие	Форма проведения
Сентябрь		
1	День знаний	Экскурсия по Центру и музею
2	Неделя безопасности	Урок безопасности «Безопасная дорога»
3	День амурского тигра	Выставка детского творчества
Октябрь		
1	День пожилого человека	«Хорошо нам рядышком с дедушкой и бабушкой» Выставка детских рисунков Акция «Помоги бездомным животным»
2	День образования Хабаровского края	
3	Всемирный день защиты животных	

Ноябрь		
1	День матери	Беседа – «Мама – главное слово»
Декабрь		
1	Новогодние праздники	Праздничная новогодняя игровая программа
Январь		
1	День зимующих птиц	Экологическая акция «Покорми зимующих птиц»
Февраль		
1	День защитника Отечества	Презентация «23 февраля – День защитника Отечества»
2	Масленица широкая	Игровая программа

Март		
1	Международный женский день	8 марта. История праздника для детей.
Апрель		
1	День космонавтики	Беседа «Космос – это интересно»
2	День Земли	Экологическое мероприятие «Бережем природу»
Май		
1	День Победы в ВОВ	
2	Зажги свою звезду!	
3	День города Хабаровска	

Оценочные / контрольно-измерительные материалы (КИМ)
Промежуточный тест по программе «Диджитал Инк»

ФИО обучающегося: _____

Дата: _____

Группа: _____

Часть 1. Теоретические вопросы

Инструкция: Выберите один или несколько правильных ответов.

1. В контрастной гармонии дополняющий цвет синему - это?
 - Оранжевый
 - Желтый
 - Красный
 - Зеленый
2. Как назвать тип композиции с зеркальным отражением по оси (осевой линии)?
 - Уравновешенная
 - В рамке
 - Ассиметричная
 - Симметричная
3. Графическое изображение с фигурой по центру относится к типу композиции:
 - Уравновешенный
 - Ассиметричный
 - Упрощённый
4. Что из этого не является элементом дизайна?
 - Фигура
 - Единство
 - Текстура
5. Что такое стилизация?

- Упрощение без потери узнаваемости
 - создание формы при помощи художественных средств
 - переработка изображения в линейный формат
6. Основным форматом векторной графики в Интернете является...
- SVG
 - PNG
 - GIF
7. Отметьте виды компьютерной графики:
- Векторная
 - Растровая
 - Деловая
 - Фрактальная
8. Укажите недостатки растровой графики?
- Невозможность вывода на печать
 - Невозможность идеального масштабирования
 - Позволяет создать практически любой рисунок, зависит от сложности
 - Большой размер файлов у больших изображений

Часть 2. Практические задания

Инструкция: выполните задания, используя Paint/Paint tool SAI.

1. Создайте фон/локацию в свободной форме, без срисовок, шаблонов:
Заголовок (что за место)
Создание плановости (передний, средний, дальний план)
Придумать краткую историю/описание.
2. Итоговую работу представить на 2 слайдах в Power Point (свободная форма, ФИО ОБЯЗАТЕЛЬНО)

Прикрепить скриншоты/фото этапов работы

3. Проанализируйте локацию и укажите, какие допущены ошибки в выборе цветовой гаммы, времени года, плановости итд:

Часть 3. Вопросы на размышление
Инструкция: Дайте развернутый ответ.

1. В каких областях применяется компьютерная графика?
2. Как компьютерная графика может влиять на культуру и общество??

Критерии оценки:

Часть 1 (теория): 1 балл за каждый верный ответ (макс. 8 баллов).

Часть 2 (практика): (макс. 15 баллов).

Создание слайдов (2 балла за каждый) – 4 балла

Локация (с передним, средним и задним планом)— 5 баллов.

Детализация – 2 балла.

История/описание локации – 2 балла

Анализ — 2 балла.

Часть 3 (развернутые ответы): 2 балла за каждый полный ответ (макс. 4 балла).

Итого: 27 баллов.

25-27 баллов: отлично.

20–24 баллов: хорошо.

15–19 баллов: удовлетворительно.

Менее 15 баллов: требуется доработка.

Итоговый тест по программе «Диджитал Инк»

ФИО обучающегося: _____

Дата: _____

Группа: _____

Часть 1. Теоретические вопросы (8 баллов)

Инструкция: Выберите один или несколько правильных ответов.

1. В контрастной гармонии дополняющий цвет синему - это?
 - Оранжевый
 - Желтый
 - Красный
 - Зеленый
2. Как назвать тип композиции с зеркальным отражением по оси (осевой линии)?
 - Уравновешенная
 - В рамке
 - Ассиметричная
 - Симметричная
3. Графическое изображение с фигурой по центру относится к типу композиции:
 - Уравновешенный
 - Ассиметричный
 - Упрощённый
4. Что из этого не является элементом дизайна?
 - Фигура
 - Единство
 - Текстура
5. Что такое стилизация?
 - Упрощение без потери узнаваемости

- создание формы при помощи художественных средств
 - переработка изображения в линейный формат
6. Основным форматом векторной графики в Интернете является...
- SVG
 - PNG
 - GIF
7. Отметьте виды компьютерной графики:
- Векторная
 - Растровая
 - Деловая
 - Фрактальная
8. Укажите недостатки растровой графики?
- Невозможность вывода на печать
 - Невозможность идеального масштабирования
 - Позволяет создать практически любой рисунок, зависит от сложности
 - Большой размер файлов у больших изображений

Часть 2. Практическое задание (40 баллов)

1. Создайте иллюстрацию на тему «Собственный персонаж»:

Заголовок с именем персонажа

Создание лица, причёски, аксессуаров и одежды в одном колорите (максимум 5 цветов).

Придумать краткую историю о персонаже/ описание.

2. Итоговую работу оформить в презентацию (свободная форма, ФИО, НАЗВАНИЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО)

Прикрепить скриншоты/фото этапов работы + скриншоты неудачного выбора (одежды, причёски, фона)

Часть 3. Анализ и защита (22 баллов)

Инструкция: Подготовьте устное выступление (20 минут) и ответьте на вопросы:

1. Анализ своей работы:

Проанализируйте персонажа и укажите, какие допущены ошибки?

Что больше всего нравится в своей работе?

Какие были трудности в выполнении работы?

2. Ответы на вопросы преподавателя (например):

Почему вы выбрали эту цветовую схему?

Как и где можно было бы использовать этого персонажа? В какой индустрии

Критерии оценки

Критерий	Макс. балл
Теоретическая часть	8
Практическая часть:	
Наличие прически, одежды, аксессуара	15
Детализация	10
Фон	5
Оформление презентации с этапами работы	10
Защита проекта:	
Логичность изложения	10
Ответы на вопросы	10
Ораторское мастерство	10

Итого: 70 баллов.

55–70 баллов: Отлично.

40–54 балла: Хорошо.

30–39 баллов: Удовлетворительно.

Менее 30 баллов: Неудовлетворительно.

Промежуточный опросник по программе Диджитал Инк

ФИО обучающегося: _____

Дата: _____

Группа: _____

Инструкция: Этот опросник поможет нам понять, насколько хорошо ты разбираешься в основных правилах создания иллюстраций в графических редакторах (Paint, Paint tool SAI, Krita, ibis и т.д.). Ничего страшного, если ты не знаешь ответ.

1. Знакомство с терминами:

Как называются маленькие квадратики, из которых строится любое цифровое изображение?

- A) Кубики
- B) Пиксели
- C) Элементы

Какие программы относятся к графическим редакторам?

- A) Word и Excel
- B) PowerPoint и Skype
- C) Adobe Photoshop и CorelDRAW

Назовите устройство ввода, используемое для быстрого и удобного рисования на компьютере.

- A) Монитор
- B) Колонки
- C) Графический планшет
- D) Мышка

2. Понимание принципов (на примерах):

(на экране 4 пары картинок: одна «плохая» (нарушающий пропорции, цветовые решения итд), одна «хорошая» (соответствующая). Необходимо дать оценку каждой паре иллюстраций)

Контраст:

Посмотри на две картинки [Показать примеры на экране]. Какой слайд ЛЕГЧЕ читать и понимать? Почему? (Отметь один вариант)

- Картинка 1 (плохой пример: например, светло-желтый силуэт на светло-сером фоне)
- Картинка 2 (хороший пример: черный силуэт на белом фоне)

Коротко объясни, почему ты так выбрал(а):

Как ты думаешь, что главное в Контрасте?

- Использовать много разных шрифтов
- Делать важные вещи ЗАМЕТНО ОТЛИЧНЫМИ (цветом, размером и т.д.)
- Раскрашивать все в яркие цвета
- Не знаю

Композиция:

Посмотри на две картинки [Показать примеры на экране]. Какая выглядит на ваш взгляд более целостной по расположению? (Отметь один вариант)

- Картинка 1 (плохой пример: герои слева и справа, пустой центр)
- Картинка 2 (хороший пример: герои расположены по центру)

Коротко объясни, почему ты так выбрал(а):

Текст:

Посмотри на два варианта расположения текста на картинке [Показать примеры на экране]. Какая картинка выглядит удобной для прочтения? (Отметь один вариант)

- Картинка 1 (плохой пример: разный шрифт, текст расположен кусками по всему изображению)
- Картинка 2 (хороший пример: единый шрифт, текст находится в «нужных» местах)

Коротко объясни, почему ты так выбрал(а):

3. Применение на практике:

Когда ты создаешь иллюстрацию (для школы, конкурса, подарка, проекта, хобби), обращаешь ли ты внимание на то, как она выглядит (цвета, шрифт, расположение элементов)?

- Да, всегда стараюсь сделать красиво и целостно
- Иногда, если есть важный повод
- Нет, главное – сделать, аккуратность не важна
- Не задумывался(ась)

Когда ты создаешь иллюстрацию (для школы, конкурса, подарка, проекта, хобби), откуда ты берешь идею?

- Беру идеи только из головы, воображения
- Пользуюсь книгами, журналами
- Прошу помощи у педагога, родственников
- Срисовываю с интернета
- Беру идею от готового изображения и видоизменяю

Как ты думаешь, навык работы в графических редакторах облегчит задачи в других сферах жизни?

- Да, определенно!
- Возможно, немного
- Нет, это не важно
- Не знаю

Почему ты так считаешь? (Коротко): _____

4. Самооценка и обратная связь:

Насколько ты СЕЙЧАС уверен(а) в том, что понимаешь принцип работы и смысл рисования в графических редакторах?

- Очень уверен(а)
- В основном уверен(а)
- Немного уверен(а)
- Совсем не уверен(а)

Что больше всего нравится на занятиях?

Что было самым интересным или полезным в этом опроснике?

Что было самым непонятным или сложным?

Хочешь ли ты узнать больше о графическом дизайне?

- Да, очень!
- Может быть, если будет время
- Нет, не особо
- Уже знаю достаточно

Спасибо за твои ответы! Они помогут сделать занятия по графическому дизайну еще лучше!