

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ТУЛЫ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ГОРОДСКОЙ ЦЕНТР РАЗВИТИЯ И НАУЧНО- ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И ЮНОШЕСТВА» (МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ»)

ПРИНЯТА

на заседании педагогического
совета МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ»
(протокол от 25.08.2026 №1)



УТВЕРЖДАЮ

Директор МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ»

Д.С. Никольский

Приказ от 25.08.2026 № 102-осн

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА технической направленности **«Векторная графика и основы анимации»**

Уровень программы: разноуровневая (стартовый, базовый)

Возраст обучающихся: 11-13 лет

Срок реализации: 2 года

Автор-составитель: Демерлий Наталья
Викторовна,
педагог дополнительного образования

г. Тула, 2026

Внутренняя экспертиза проведена.
Программа рекомендована к рассмотрению
на заседании педагогического совета
МБУДО «Городской центр развития
и научно-технического творчества детей и юношества»

Методист Жолу /Колесникова А.В./

«24» августа 2026 г.

Содержание программы

1.	Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы	4
1.1	Пояснительная записка	4
1.2	Цели и задачи	14
1.3	Ожидаемые результаты	16
1.4	Содержание программы. Учебный план. Содержание учебного плана. Планируемые результаты (на каждый год обучения)	16
2.	Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	37
2.1	Условия реализации программы	37
2.2	Формы аттестации/контроля	38
2.3	Оценочные материалы	39
2.4	Методическое обеспечение	39
2.5.	Воспитательная деятельность в рамках реализации программы	40
2.6	Методические материалы	43
2.7	Список литературы и электронных ресурсов	44
	Приложения.	46
	Приложение 1. Календарный учебный график	46
	Приложение 2. Диагностическая таблица «Оценка результативности обучения по дополнительной общеразвивающей программе»	57
	Приложение 3. Оценочные материалы	69

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Объединение «Векторная графика и основы анимации» осуществляет свою деятельность на базе муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Городской центр развития и научно-технического творчества детей и юношества» с 2025 года. Обучающиеся объединения осваивают дополнительную общеразвивающую программу «Векторная графика и основы анимации» (далее – Программа), реализуемую в соответствии с социальным заказом современного общества, направленным на подготовку подрастающего поколения к полноценной профессиональной и социальной деятельности в условиях цифровой трансформации всех сфер общественной жизни.

В 2026 году развитие компьютерной графики продолжает набирать стремительные темпы, проникая во все новые области человеческой деятельности. Визуализация научных экспериментов, индустрия развлечений, полиграфия, кинематограф, виртуальная и дополненная реальность, мультимедиа, образовательные платформы уже невозможны без использования компьютерной графики. Она остается одним из самых востребованных направлений применения персонального компьютера: с ней работают дизайнеры и художники, ученые и инженеры, педагоги и специалисты практически любых сфер деятельности. Компьютерная графика стала настолько неотъемлемой частью современной реальности, что все обучающие, развивающие, тренажерные, игровые и другие цифровые продукты создаются с обязательным использованием мультимедийных средств.

Для современных обучающихся компьютерная графика представляет собой естественную и увлекательную среду. У детей младшего и среднего возраста любовь к рисованию и мультфильмам сочетается с устойчивым интересом к компьютеру. Многие из них уже имеют опыт взаимодействия с цифровыми устройствами, который зачастую ограничивается компьютерными играми, не всегда оказывающими благоприятное воздействие на психику ребенка. При этом формирование осознанных навыков работы на компьютере становится одной из ключевых задач воспитания. Дети поколения «Альфа» (рожденные после 2010 года) с самого рождения находятся в цифровой среде, отличаются высокой скоростью освоения новых технологий и естественной тягой к созданию видеоконтента, постоянно экспериментируя с форматами. В 2026 году, когда процессы автоматизации и роботизации затронули большинство отраслей, перед этим поколением стоит серьезный вызов: для успешного профессионального будущего необходимо развивать интеллектуальные и творческие способности, которые не могут быть заменены алгоритмами.

Программа «Векторная графика и основы анимации» объединяет

естественные потребности обучающихся – интерес к рисованию, созданию мультипликации и взаимодействию с компьютером – и направляет их в конструктивное русло. Освоение компьютерной графики способствует развитию у детей логического мышления и творческого подхода к решению задач – навыков, которые в 2026 году являются востребованными как в образовании и профессиональной деятельности, так и в повседневной жизни.

Кроме того, обучение компьютерной графике оказывает положительное влияние на эмоционально-личностное развитие ребенка. Создание качественных, эстетически выразительных изображений повышает уверенность в собственных силах, формирует адекватную самооценку и служит мощным мотивационным фактором для дальнейшего развития в выбранном направлении.

Программа курса построена таким образом, чтобы сформировать у обучающихся целостное представление о специфике профессии графического дизайнера, об истоках развития визуального искусства, о творческой художественной деятельности человека, направленной на преобразование окружающего мира вещей, продуктов технического производства и природной среды.

Направленность программы – техническая

Нормативно-правовой аспект создания программы

Программа создана и обновлена на основании действующих нормативных правовых документов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ (с изм. и доп.) «Об образовании в Российской Федерации».
2. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р (в ред. от 30.04.2026) «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
3. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 № 467 (в ред. от 21.04.2023) «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
4. Приказ Минтруда России от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
5. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 02.06.2026 № 19 «Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха

и оздоровления детей и молодежи» (вместе с "СП 2.4.4283-26. Санитарные правила...").

7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 (с изм. и доп.) «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» (раздел VI «Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»).

8. Письмо Минпросвещения России от 23.01.2026 № АБ-254/06 «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ, в том числе в части интеграции с учебными предметами «Труд (технология)», «Музыка», «Изобразительное искусство», «Физическая культура»; разработки и реализации раздела о воспитании в составе дополнительной общеразвивающей программы дополнительного образования детей».

9. Приказ министерства образования Тульской области от 18.10.2023 № 1980 (в ред. от 18.02.2025 №241) «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «реализация дополнительных общеразвивающих программ» в Тульской области в соответствии с социальным сертификатом».

10. Письмо министерства образования Тульской области от 27.03.2023 № 16-10/2754 «Пути повышения доступности дополнительного образования детей в системе образования региона» (методические рекомендации).

11. Положение о порядке разработки, оформления и утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы (приказ МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ» от 10.04.2025 № 54-осн).

12. Устав МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», другие нормативные правовые документы федерального, регионального и муниципального уровней в рамках дополнительного образования детей и взрослых с учетом изменений и дополнений действующего законодательства Российской Федерации.

Актуальность программы

Программа «Векторная графика и основы анимации» остается **актуальной** и востребованной в настоящее время, благодаря некоторым факторам:

1. Развитие технологий и доступность возможностей создания графики и дизайна. С появлением мощных компьютеров, специализированных программ и онлайн-сервисов, стало гораздо проще и доступнее заниматься графическим дизайном. Люди могут самостоятельно создавать и редактировать графику для сайтов, приложений, социальных сетей и других цифровых платформ.

2. Повышенный спрос на графическое содержание. В современном мире важно привлекать внимание пользователей и потребителей с помощью эффективного и привлекательного дизайна. Бренды, компании и частные лица нуждаются в графическом контенте для своих продуктов, услуг, рекламных кампаний и других целей.

3. Развитие творческого мышления: Изучение графического дизайна способствует развитию творческого потенциала учащихся. Они изучают принципы композиции, цветовую гармонию, визуальные эффекты и другие аспекты, которые помогают им оригинально и эстетически создавать визуальные произведения.

4. Улучшение коммуникативных навыков: графический дизайн представляет собой язык, с помощью которого можно передавать сообщения и идеи. Учащиеся изучают, как создавать дизайн, который эффективно коммуницирует с аудиторией и вызывает нужную эмоциональную реакцию.

5. Развитие аналитического мышления: графический дизайн требует анализа и понимания целей и требований проекта. Обучающиеся изучают, как анализировать и декодировать информацию, чтобы создать эффективный дизайн, отвечающий потребностям заказчика, аудитории или тот который они хотят сами.

6. Повышение визуальной грамотности: в нашем визуально-ориентированном мире важно уметь интерпретировать и создавать визуальные образы. Изучение графического дизайна помогает учащимся развить навыки визуального восприятия, понимания и анализа изобразительных приемов.

7. Профессиональная карьера. Область графического дизайна предоставляет возможности для развития профессиональной карьеры. Графические дизайнеры могут работать в крупных компаниях, студиях дизайна, рекламных агентствах, медиа-компаниях или заниматься фрилансом. Это позволяет им быть креативными, независимыми и иметь разнообразные проекты.

8. Рост популярности социальных медиа. Социальные сети стали неотъемлемой частью нашей жизни, и эффективное использование графического контента является ключевым фактором успеха в социальных медиа. Качественные графические презентации и визуальный контент, включая различного рода анимационные ролики могут привлечь большое количество подписчиков и увеличить популярность бренда или персонального профиля.

9. Коммерческие возможности. графический дизайн может стать прибыльным делом. Многие дизайнеры предлагают свои услуги по созданию логотипов, фирменного стиля, веб-дизайна, упаковки, рекламы и других графических элементов. Это открывает возможности для заработка дополнительного дохода или развития собственного бизнеса в различных сферах

таких как дизайн, архитектура, маркетинг, игровая индустрия и т.д.

С учетом этих факторов, программа имеет педагогическую целесообразность, поскольку она способствует развитию творческого, коммуникативного и аналитического мышления обучающихся, улучшает их визуальную грамотность и готовит их к будущей профессиональной деятельности.

Педагогическая целесообразность программы

Широкое использование компьютерных технологий в различных сферах человеческой деятельности ставит перед обществом задачу овладения компьютерной графикой как предметом изучения. Различают два основных типа компьютерной графики: растровую и векторную. В растровой графике изображение состоит из мельчайших точек-пикселей. При масштабировании, в силу своей пиксельной природы, качество растровых изображений может ухудшаться, так что здесь следует следить за так называемым «разрешением» — количеством пикселей (точек) на единицу длины. А вот векторная графика от разрешения не зависит. Векторные объекты описываются математическими формулами, поэтому при масштабировании не теряют в качестве. Векторная графика выигрывает за счёт удобства дальнейшей работы с изображениями. Программа «Adobe Illustrator» даёт полную свободу для творчества, действия обучающихся ничем не ограничены: нет никакой бумаги и никаких ограничений по размеру полотна. Особенно актуальным это становится с 2025 года, когда в Illustrator были встроены передовые технологии искусственного интеллекта. Работа с ИИ сегодня не просто популярна, а обязательна для современного дизайнера: нейросети позволяют мгновенно векторизовать эскизы, генерировать сложные паттерны, автоматически подбирать цветовые схемы и ретушировать объекты, превращая рутинные процессы в творческий эксперимент и многократно ускоряя создание качественного контента.

Знания, полученные при изучении программы, обучающиеся могут использовать при создании графических объектов с помощью программы Adobe Illustrator для различных общеобразовательных предметов: физики, химии, биологии, математики и др. Созданное изображение может быть использовано в докладе, статье, мультимедиа-презентации, размещено на WEB-странице или импортировано в другой электронный документ. Знания и умения, приобретённые в результате освоения программы, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области графического дизайна, трёхмерного моделирования, анимации, создания систем виртуальной реальности. Владение инструментами на основе ИИ становится критически важным навыком: от генеративных заливок до интеллектуального трейсинга — это позволяет выпускникам программ быть востребованными специалистами на

рынке труда.

Необходимость постоянно обновлять и расширять профессиональные компетенции также продиктована современными условиями информационного общества. Истинным профессионалам любой отрасли науки и техники свойственно рассматривать умение представлять себя и свой продукт деятельности как инструмент, позволяющий расширять и поддерживать профессиональную компетентность на должном уровне, улавливать самые перспективные тенденции развития мировой конъюнктуры, шагать в ногу со временем.

Adobe After Effects также является одной из популярных программ для создания анимаций и анимационных роликов для обучающихся. Практически любая графика, которую мы видели в клипах, фильмах, анимированной рекламе, сделана в Adobe After Effects. Моушн-дизайнеры создают анимационную графику для интернет-видеоплатформ и социальных сетей, фильмов ТВ, умеют собирать рекламные видеоролики к играм, могут анимировать игровых персонажей. Полученные навыки разработки и внедрения активных эффектов и анимации могут способствовать оживлению статических объектов и данных, размещенных на веб-страницах, тем самым улучшая качество восприятия информации. Более того, современные нейросети уже интегрируются в процессы моушн-дизайна, позволяя автоматизировать рутинную перекладку кадров, генерировать переходы и создавать сложные визуальные эффекты по текстовому описанию, что делает работу с ИИ неотъемлемой частью творческого процесса. Предлагаемая программа обучения разработана с учетом интереса обучающихся к информационным технологиям и желания освоить основные этапы разработки анимированных объектов. Программа позволяет получить практические навыки и знания, выходящие за рамки школьных программ по информатике, а также позволяет осуществить социальный заказ обучающихся и родителей, обусловленный значимостью информатизации современного общества: активизировать познавательную деятельность учащихся, реализовать их интерес к выбранному направлению.

В первый год обучение строится вокруг освоения доступного и отечественного программного обеспечения. Учащиеся изучают основы растрового редактора Krita и векторного редактора Inkscape – мощных бесплатных аналогов, позволяющих получить все базовые навыки работы с графикой без лицензионных ограничений. Параллельно вводится знакомство с российской профессиональной программой «Граформа», которая предоставляет функционал для векторного рисования и макетирования, соответствующего современным стандартам, а также с инструментом Supra (платформа для быстрого прототипирования и коллаборативной работы над дизайн-проектами).

Эти инструменты закладывают прочную основу для понимания как растровых, так и векторных технологий, а также формируют навыки работы в среде отечественного ПО, что особенно важно в контексте импортозамещения. На втором году обучение продолжается углублённым изучением элементов программы Adobe Illustrator, основ Adobe Photoshop и Adobe After Effects с обязательным включением модулей по работе с искусственным интеллектом (генеративные нейросети, инструменты Adobe Firefly и встроенные AI-функции). Такой подход позволяет сначала сформировать универсальные графические компетенции на доступных платформах, а затем плавно перейти к профессиональным индустриальным решениям, расширяя творческий потенциал и возможности трудоустройства.

Полученные знания применяются в проектной деятельности, например, проектирование визуального имиджа компаний, сувенирной продукции, знаков корпоративной идентификации, рекламных роликов, а также создание своего проекта на основе предложенного примера. Данная деятельность подразумевает самостоятельную работу обучающегося над различными анимационными дизайнерскими проектами, поэтому программа сокращена с 4 до 2 часов в неделю.

Обучение по программе способствует раннему профессиональному самоопределению обучающихся, освоению в дальнейшем таких специальностей, как дизайн, конструирование и моделирование, а также профессий будущего, связанных с управлением творческими нейросетями и AI-дизайном, где необходимы навыки создания соответствующей предметной среды.

Уровень сложности

Уровень сложности программы определяется возрастными особенностями обучающихся, различной степенью их подготовки и индивидуальных особенностей, направленностью интересов.

1 год обучения - стартовый уровень. Предполагает использование и реализацию универсальных форм организации материала: формирование у обучающихся системы разносторонних знаний о графических редакторах и умение применять их в компьютерной графике.

2 год обучения – базовый уровень. Предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые обеспечивают освоение специализированных знаний: обучение практическому использованию различных графических редакторов; подготовка обучающихся к системно-информационному восприятию мира, обеспечение адаптации в информационном обществе; развитие креативных способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира и развитию профессионального самоопределения обучающихся.

Отличительные особенности

Отличительные особенности данной программы от уже существующих в этой области заключаются в предметности образовательных отношений – это искусство мысли, образа, цвета, вкуса. Программа открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав творческие способности, а также акцентировать внимание детей и их деятельность на выборе будущей профессии. Занятия по программе помогут обучающимся раскрыть особенности профессии дизайнера, ее актуальность в современном мире и позволит изучить конкурентоспособность данной профессии с уклоном на полиграфию и рекламный дизайн.

Форма реализации образовательной программы – традиционная.

Программа может быть реализована в дистанционном формате.

Программа предполагает наличие вариативной части. Вариативная часть разрабатывается педагогом дополнительного образования самостоятельно в случае введения в учреждении дистанционной формы обучения. Вариативная часть предоставляется возможность педагогу менять темы, разделы программы.

В рамках дистанционной формы обучения данная программа будет реализована с использованием платформ и сервисов для проведения онлайн и видео-конференций, мессенджеров, социальных сетей.

Дистанционная форма предполагает изучение не менее 55% объема программы в режиме онлайн с использованием выбранной платформы и мессенджеров. Допускается использование электронных образовательных ресурсов сети Интернет, не противоречащих нормам этики и морали, в форме мастер-классов, видео-экскурсий и т.п. по направлению деятельности, электронную почтовую рассылку (методические рекомендации, информационные материалы), работу в мессенджерах (консультационная работа), кейс-технологии, презентации и др.

Адресат программы

Программа рассчитана на обучающихся в возрасте от 11- до 13 лет. Прием на обучение происходит без специального отбора (могут заниматься дети без особых навыков по изобразительному искусству). Зачисление обучающегося в объединение осуществляется на основании письменного заявления родителей (законных представителей).

В течение первого и второго года обучения возможен дополнительный набор

в группу без предъявления особых требований к уровню знаний и умений.

Набор детей на обучение по программе осуществляется в начале учебного года.

Наполняемость групп первого года обучения – от 10-12 человек, второго и последующих лет – от 10 человек.

Краткая психолого-педагогическая характеристика возрастных особенностей обучающихся

В психологии дана четкая характеристика возрастных и психологических особенностей, позволяющая рассматривать детский, подростковый, юношеский возраст как особый духовный мир и состояние личности. Психологический аспект изучения конкретного возраста неотделим от педагогического и особо значим для совершенствования процесса обучения.

Дети 11-13 лет находятся в младшем подростковом возрасте — переходном этапе от младшего возраста к подростковому.

Некоторые особенности этого возраста:

- **Смена ведущей деятельности.** В период 11–13 лет ребёнок попадает на стык учения и социальной значимости общения.
- **Изменения в познавательной сфере.** Замедляется темп деятельности, дети часто отвлекаются, неадекватно реагируют на замечания, их настроение часто меняется.
- **Переход на внутригрупповые нормы поведения.** Стремление к личному авторитету среди сверстников порождает активный поиск образца для подражания.
- **Изменения в развитии познавательных процессов.** Формируется абстрактное мышление, формируются задатки к критическому мышлению.
- **Развитие самосознания и самоуважения.** Ребёнок начинает постепенно выделять качества из отдельных видов деятельности и поступков, обобщать и осмысливать их как особенности своего поведения, а затем и качества своей личности.

В этом возрасте также могут наблюдаться психологические противоречия, такие как стремление быть как все и потребность быть замеченным, и желание быть взрослым при отсутствии ощущения подлинной взрослости.

Для обеспечения эффективной организации внимания необходимо соблюдать следующие условия:

1. Включению в работу с компьютером должна предшествовать 1,5-2-минутная подготовительная работа, обеспечивающая готовность (подготовку) к новому виду деятельности. Это может быть подготовка рабочего места, приготовление необходимых материалов, компьютерной мыши, принятия

удобной позы, включение компьютера и необходимой программы для работы.

2. Эффективное и качественное выполнение задания в значительной мере определяется четкостью, ясностью инструкции педагогом. Нечеткость инструкции, непонятные слова, многоступенчатость действия создают помехи в восприятии, затрудняют его и снижают концентрацию внимания. Поэтому инструкция (любое задание) должна быть четко сформулирована, сложное (многоступенчатое) задание должно быть разделено на этапы и определена последовательность выполнения этих этапов. Кроме этого, должны быть четко определены критерии завершения работы.

В 11-13 лет наступает самый благоприятный возраст для творческого развития. В подростковом возрасте происходит изменение характера познавательной деятельности. Также характерно интенсивное развитие произвольной памяти, возрастание умения логически обрабатывать материал для запоминания. Внимание становится более организованным, все больше выступает его преднамеренный характер. Стоит обратить внимание на такую психологическую особенность данного возраста, как избирательность внимания. Это значит, что дети откликаются на необычные, увлекательные занятия, а быстрая переключаемость внимания не дает возможности сосредоточиться долго на одном и том же деле. Однако, если создаются трудно преодолимые и нестандартные ситуации, ребята занимаются работой с удовольствием и длительное время. Важно учитывать все эти особенности на занятиях, создавать нестандартные ситуации. Например, при изучении графического редактора, после изучения инструментов редактора, ребята получают творческие задания: разработать свой орнамент, который в дальнейшем можно применить для создания выразительного образа в интерьере комнаты – обои с орнаментом, который был разработан ребенком, или создание пасхальной открытки для любимой бабушки в подарок.

Знание психофизиологических особенностей конкретных возрастных групп обучающихся позволяет не только осуществлять дифференцированный подход, но и осознанно, профессионально грамотно выбрать наиболее эффективные формы и методы формирования личности, также зависящие от их возрастных особенностей.

Срок реализации программы - 2 года

Объем программы - 216 часов

1год обучения - 144 часа

2год обучения - 72 часа

Формы обучения – очная.

Форма организации образовательного процесса – групповая.

Обучающиеся поделены на группы, количество обучающихся в группе – 10-12 человек (на основании Устава).

Тип занятий: теоретический, практический, комбинированный, контрольный.

Виды занятий: основная форма организации образовательного процесса – учебное занятие. В процессе реализации программы могут использоваться такие формы организации занятий, как: мастер-класс, защита творческого проекта, выставка, лекция, открытое занятие.)

Формы подведения итогов реализации образовательной программы: итоговое занятие, выставка работ, защита творческого проекта, создание творческого портфолио.

Режим занятий:

1 год обучения – 2 раза в неделю по 2 академических часа продолжительностью по 45 минут (перерыв – 10 минут);

2 год обучения - 1 раз в неделю по 2 академических часа продолжительностью 45 минут (перерыв – 10 минут).

1.2. Цели и задачи программы

Цель программы - формирование и развитие у обучающихся системы нравственных, морально-волевых и мировоззренческих установок, способствующих их личностному, гармоничному развитию, социализации и профессиональному самоопределению в соответствии с принятыми социокультурными правилами и нормами, как основы их воспитанности в процессе освоения технических и художественных основ компьютерной графики и дизайна.

Задачи (направлены на достижение метапредметных, личностных, предметных результатов):

Образовательные:

- расширить представление учащихся о векторной (компьютерной) графике;
- развивать интерес к компьютерной графике, дизайну;
- раскрыть креативные способности, подготовить к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
- сформировать у обучающихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой;
- сформировать необходимые базовые знания и приобретать практические навыки работы с графическими редакторами;

- познакомить со специальной терминологией, основами знаний в области композиций, дизайна, формообразования и анимации;
- повысить общую компьютерную грамотность обучающихся;
- расширять знания и умения в сфере информатики и изобразительного искусства, способствовать их систематизации;
- заложить основу для дальнейшего обучения информатики в общеобразовательных учреждениях, поскольку обучение информатики носит системный характер.

Развивающие:

- подготовить сознание обучающихся к системно-информационному восприятию мира, развивать стремление к самообразованию, обеспечить в дальнейшем социальную адаптацию в информационном обществе и успешную профессиональную и личную самореализацию;
- развивать художественные навыки, творческое воображение, логическое и композиционное мышление, фантазию, художественный вкус, графическое умение;
- развивать художественный вкус, чувство цвета, чувство гармонии между формой и содержанием художественного образа;
- формировать информационную и эстетическую культуру обучающихся;
- развивать эмоционально-ценностное отношение к событиям окружающей действительности;
- развивать мелкую моторику рук, зрительную память и глазомер;
- развивать коммуникативность, открытость в общении.

Воспитательные:

- воспитывать культуру труда, организации своего рабочего места;
- воспитывать нравственную культуру, чувство меры;
- воспитывать эстетическую культуру;
- предупреждать возникновение вредных привычек, совершение правонарушений;
- воспитывать интеллектуальные и волевые усилия (усидчивость), концентрацию внимания, логичность и развитого воображения;
- формировать коммуникативную культуру в общении и сотрудничестве с педагогом и сверстниками, в том числе в переписке по электронной почте;
- внимание и уважение к людям, терпимость к чужому мнению, умение работать в группе;
- формировать умение самостоятельно выполнять домашние творческие задания, планировать время.

1.3. Ожидаемые результаты и способы их проверки

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать следующие сформированные результаты:

- **личностные результаты:** устойчивость интереса к техническому творчеству, информационным технологиям, развитие мотивации к самостоятельной и групповой творческой деятельности, аккуратность при работе в программах компьютерной графики, проявление активности, силы воли, упорства в достижении цели.

- **метапредметные результаты:** умение работать с разными источниками информации, работать индивидуально и в группе, контролировать, оценивать и представлять свою работу, развитие наглядно-образного, образного и пространственного мышления при работе с графическим редактором, использование полученных знаний, умений и навыков при подготовке докладов, презентаций, в проектной, исследовательской и творческой деятельности, участие в конкурсных мероприятиях.

- **предметные результаты:** знание правил техники безопасности и поведения в компьютерном кабинете, основные термины и инструменты изученных графические, виды графических редакторов, возможности команд изученных графических редакторов, общий подход к решению задач по компьютерному дизайну, виды, графические возможности Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и Adobe After Effects, Supa, Графомы, Krita и Inkscape.

Способы проверки ожидаемых результатов могут варьироваться, исходя из уровня развития обучающихся и их способностей.

Формы контроля: педагогическое наблюдение, беседа, опрос, тестирование, контроль качества выполнения задания, защита/презентация проекта, игры (деловые, дидактические, интеллектуальные или др.), самоконтроль и взаимоконтроль обучающихся, анализ творческих работ, конкурсы, чемпионаты, защита проектов, творческий отчет (выставка, создание портфолио и т.п.).

1.4. Содержание программы Учебный план первого года обучения

№ п/п	Перечень разделов, тем	Кол- во часов	Из них		Формы контроля
			Теория	Практика	
1.	Введение в графический дизайн. Правила ТБ при работе с компьютером. Установка программы (при ее отсутствии)	2	2	-	педагогическое наблюдение, опрос, беседа

Раздел № 1. Программа векторной графики (введение в Adobe Illustrator).					
1.1	Введение в векторную графику и в программу Adobe Illustrator. Строение векторной графики. Преимущества и недостатки векторной графики. Роль векторной графики в дизайне. Принципы дизайна. Примеры работ.	2	2	-	беседа, опрос
1.2	Знакомство с интерфейсом. Настройка рабочей среды.	2	2	-	педагогическое наблюдение, беседа, опрос
1.3	Начало работы: создание и сохранение документа, базовые действия, основные инструменты. Форматы графических файлов. Назначение и использование «монтажных областей».	2	1	1	контроль качества выполнения задания
	Итого по разделу:	6	5	1	
2.	Раздел № 2. Работа с простейшими фигурами в Adobe Illustrator. Работа с основными инструментами.				
2.1	Инструмент «Перо». Работа с кривыми. Знакомство с обучающим онлайн-тренажёр Bezier Game. (инструменты «Выделение», «Прямое выделение» и «Опорная точка»)	2	0,5	1,5	беседа, опрос, контроль качества выполнения задания
2.2	Построение простых (примитивы) геометрических фигур. Отличие заливки и обводки. Виды обводки. Способы окрашивания. Палитра цветов.	2	0,5	1,5	беседа, опрос, контроль качества выполнения задания
2.3	Обработка контуров. Работа с контурами. Примитивы.	2	0,5	1,5	беседа, опрос, контроль качества выполнения задания
2.4	Работа со слоями и группами	2	0,5	1,5	беседа, опрос, контроль качества выполнения задания
2.5	Паттерн. Что такое и где используется. Рисуем осенний паттерн.	2	0,5	1,5	опрос, контроль качества выполнения задания

2.6	Создание векторных иконок	2	0,5	1,5	опрос, контроль качества выполнения задания
2.7	Обтравочная маска. Свет и тень.	2	0,5	1,5	опрос, контроль качества выполнения задания
2.8	Инструмент «Градиент». Особенности инструмента «Переход»	2	1	1	опрос, контроль качества выполнения задания
2.9	Инструменты «Ластик», «Ножницы», «Нож»	2	0,5	1,5	опрос, контроль качества выполнения задания
2.10	Рисуем кистями. Создание кистей.	2	1	1	опрос, контроль качества выполнения задания
	Итого по разделу:	20	6	14	
	Раздел № 3. Методы работы с текстом.				
3.1	Знакомство с инструментом «Текст». Методы работы.	2	1	1	опрос, контроль качества выполнения задания
3.2	Шрифты и гарнитура. Где найти и скачать шрифты для АІ. Основы типографики.	2	1	1	опрос, контроль качества выполнения задания
3.3	Шрифтовые плакаты. Как рисовать плакаты с помощью различных шрифтов.	2	0,5	1,5	опрос, контроль качества выполнения задания
3.4	Создание 3D текста	2	1	1	опрос, контроль качества выполнения задания
	Итого по разделу:	8	3,5	4,5	
	Раздел № 4. Работа с растровыми изображениями в векторе и трассировка векторных изображений				
4.1	Подбор растровых изображений и импорт их в программу Adobe Illustrator	2	1	1	выполнение практических заданий, педагогическое наблюдение
4.2.	Трассировка векторных иллюстраций	2	0,5	1,5	педагогическое наблюдение, выполнение

					практических заданий
4.3.	Загрузка нарисованных изображений в программу и их трассировка.	2	0,5	1,5	выполнение практических заданий, педагогическое наблюдение
	Итого по разделу:	6	2	4	
Раздел № 5. Диаграммы в векторной программе					
5.1	Диаграммы.	2	1	1	беседа, опрос, контроль качества выполнения задания
5.2	Формирование и настройка диаграмм.	2	0,5	1,5	беседа, опрос, контроль качества выполнения задания
5.3	Модели диаграмм. Добавление рисунков на диаграммы.	2	0,5	1,5	беседа, опрос, контроль качества выполнения задания
	Итого по разделу:	6	2	4	
Раздел № 6. Создание первых простых иллюстраций					
6.1	Рисуем осенние стикеры в AI (тыква, кленовый лист, зонт)	4	1,5	2,5	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания, самоконтроль
6.2	Зимний пейзаж в стиле Paper Cut (эффект вырезанной бумаги)	4	1	3	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
6.3	Мастер-класс для родителей и обучающихся «Новогодняя упаковка».	2	0,5	1,5	беседа, педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
6.4	Новогодний поздравительный шрифтовой плакат	4	1	3	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания, самоконтроль
6.5	Зимняя открытка «Елочные шары»	2	0,5	1,5	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания, самоконтроль

6.6	Рисуем игрушку с помощью инструмента «Переход» (например, Чебурашку)	2	0,5	1,5	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания, самоконтроль
6.7	Пример цветного витражного стекла. Рисуем тюльпан.	2	0,5	1,5	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
6.8.	Стекломорфизм. Эффект матового стекла. Иконка	2	0,5	1,5	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
6.9	Рисуем фрукты/овощи с применением сетчатого градиента.	4	1	3	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
		26	7	19	
Раздел № 7. «Основы графического дизайна в онлайн-конструкторах на основе российских «Граформы» и «SUPA»					
7.1.	Первые шаги: интерфейс и создание коллажа	2	0,5	1,5	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
7.2.	Текст – тоже дизайн: шрифты и надписи	2	0,5	1,5	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
7.3.	Картинки, цвета и волшебный ластик	2	0,5	1,5	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
7.4	Дизайн-пакет для праздничного события	2	0,5	1,5	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
		8	2	6	
Раздел № 8. «Основы цифрового рисунка и векторной графики в Krita и Inkscape»					
8.1	Знакомство с Krita: рисуем иллюстрацию	2	0,5	1,5	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ,

					самоконтроль
8.2	Inkscape – создаём векторные иконки и логотип	2	0,5	1,5	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
8.3	Работа с текстом и объединение техник	2	0,5	1,5	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
		6	1,5	4,5	
Раздел № 9. Создание сложных иллюстраций					
9.1	Символизм. Рисуем котов (на выбор: логотипы, узоры, иконки и т.п.)	2	0,5	1,5	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
9.2	Поздравительная открытка к 23 февраля.	4	0,5	3,5	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
9.3	3D-композиции «Цветы (например, мимоза) в вазе»	2	0,5	1,5	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
9.4	Поздравительная открытка к 8 марта.	4	0,5	3,5	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, интеллектуальная игра, самоконтроль
9.5	Различные цветочные композиции. Подснежники	2	0,5	1,5	педагогическое наблюдение, контроль анализ творческих работ, самоконтроль
9.6	Рисуем «Дикую яблоню» кистями	2	0,5	1,5	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
		16	3	13	
Раздел № 10. Создание иллюстраций с помощью искусственного интеллекта (ИИ).					

10.1.	Знакомство с ИИ. Навыки работы с ИИ. Роль искусственного интеллекта в жизни человека: этика и регулирование	2	1,5	0,5	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания, самоконтроль
10.2.	Секретный язык: учимся писать промпты	2	0,5	1,5	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания, самоконтроль
10.3.	От текста к картинке: пробуем рисовать	4	1	3	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания, самоконтроль
10.4	Пейзаж «Алый закат»	4	0,5	3,5	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
10.5	Рисуем космический пейзаж	4	1	3	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
10.6	Весенняя открытка/пейзаж (например на тему «Пасха»)	4	0,5	3,5	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
10.7	Праздничная открытка к 9 мая	4	1	3	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
	Итого по разделу:	24	6	18	
Раздел № 11. Основы полиграфии.					
11.1	Логотип. Трассировка изображения. Рисуем логотип с малышом	2	0,5	1,5	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания, самоконтроль
11.2	Визитка. Создание своей визитки.	2	0,5	1,5	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания, самоконтроль

11.3	Этикетка. Создание своей этикетки	2	0,5	1,5	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания, самоконтроль
11.4	Упаковка. Создание развертки и коробочки с детской косметикой.	2	0,5	1,5	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания, самоконтроль
11.5	Верстка газеты/журнала в иллюстраторе.	2	0,5	1,5	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания, самоконтроль
11.6	Повторение изученного материала. Свой проект.	4	0,5	3,5	контроль качества выполнения задания, защита проекта, создание портфолио
	Итого по разделу:	14	3	11	
	Итоговое занятие.	2	2	-	творческая выставка
	Итого:	144	45	99	

Содержание учебного плана первого года обучения

Введение в графический дизайн. Правила ОТ и ТБ. (2 ч., 2 т.)

Теория. Правила техники безопасности на занятиях по компьютерной графике.

Раздел № 1. Программа векторной графики (введение в Adobe Illustrator) (6 ч., 5 т./1 п.)

Тема 1. Введение в векторную графику и в программу Adobe Illustrator. Строение векторной графики. Преимущества и недостатки векторной графики. Примеры работ» (2 ч. 2 т.)

Теория. Введение в векторную графику и в программу Adobe Illustrator. Строение векторной графики. Отличие векторной графики от растровой. Преимущества и недостатки векторной графики. Роль векторной графики в дизайне. Принципы дизайна: контраст, повторение, выравнивание, близость. Примеры работ. Описание цветовых оттенков на экране монитора и на принтере (цветовые модели). Цветовая модель RGB. Цветовая модель CMYK.

Тема 2. «Интерфейс программы. Настройка рабочей среды» (2 ч. 2 т.)

Теория. Рабочая область программы. Главное командное меню. Применение

панели инструментов. Восстановление и сохранение состояния рабочей среды.

Тема 3. «Начало работы: создание и сохранение документа, базовые действия, основные инструменты. Форматы графических файлов. Назначение и использование «монтажных областей» (2 ч. 1 т., 1 п.)

Теория. Правила создания документа, базовые действия. Форматы графических файлов. Горячие клавиши в иллюстраторе. Понятие «монтажная область».

Практика. Создание документа, базовые действия, основные инструменты. Преобразование файлов из одного формата в другой. Создание монтажных областей.

Раздел № 2. Работа с простейшими фигурами в Adobe Illustrator. Работа с основными инструментами (20 ч., 6 т./14 п.)

Тема 1. Инструмент «Перо». Работа с кривыми (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Секрет идеальных кривых. Инструменты «Выделение», «Прямое выделение» и «Опорная точка».

Практика. Рисование «пером». Знакомство с обучающим онлайн-тренажёр Bezier Game.

Тема 2. Построение простых геометрических фигур (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Палитра цветов. Этапы создания фигур. Отличие заливки и обводки. Виды обводки. Способы окрашивания.

Практика. Рисование геометрических фигур. Рисование фигур с различными видами обводки.

Тема 3. Обработка контуров. Работа с контурами. Примитивы (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Обработка контуров в Adobe Illustrator (Pathfinder)

Практика. Учимся работать с контуром на основе геометрических фигур. Рисуем животных (ключ) примитивными фигурами.

Тема 4. Работа со слоями и группами (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Для чего нужны слои и группы.

Практика. Создание нового слоя. Удаление слоя. Скрытие слоя.

Переименование слоя. Изменение прозрачности. Группировка слоёв. Объединение групп слоёв. Изоляция слоев.

Тема 5. Паттерн в графическом дизайне (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Паттерн. Что такое и где используется. Как нарисовать паттерн в иллюстраторе. Бесшовный паттерн

Практика. Рисуем осенний паттерн.

Тема 6. Создание векторных иконок (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Определение композиции, эскиз иконки

Практика. Рисуем векторные иконки

Тема 7. Обтравочная маска. Свет и тень (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Скрытие части объекта с помощью другого объекта. Применение маски. Как показать объём, свойства и положение объекта в пространстве.

Практика. Создание обтравочной маски. Падающая тень. Инструменты для базовых теней. Градиент для настройки освещения.

Тема 8. Инструмент «Градиент». Особенности инструмента «Переход» (2 ч. 1 т., 1 п.)

Теория. Инструмент «Градиент» в Adobe Illustrator. Плавные переходы между двумя или более цветами. Придание глубины и объёма объектам, создание фона, кнопки и другие элементы дизайна. Редактирование градиента. Инструмент «Переход»

Практика. Работа с градиентом. Использование инструмента «Переход». Эффекты и фильтры. Трансформирование фигуры и цвета двух или более объектов. Разбор перехода.

Тема 9. Инструменты «Ластик», «Ножницы», «Нож» (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Инструменты «Ластик», «Ножницы», «Нож». Для чего предназначены и отличия данных инструментов.

Практика. Использование инструментов «Ластик», «Ножницы», «Нож» на примере геометрических фигур.

Тема 10. Рисуем кистями. Создание кистей (2 ч. 1 т., 1 п.)

Теория. Инструмент «Кисть». Создание кистей. Типы кистей.

Практика. Рисуем кистями. Создание кистей в иллюстраторе. Загрузка кистей в программу.

Раздел № 3. Методы работы с текстом (8 ч., 3,5 т./4,5 п.)

Тема 1. «Знакомство с инструментом «текст». Методы работы (2 ч. 1 т., 1 п.)

Теория. «Текст». Основные свойства. Текстовый фрейм.

Практика. Работа с текстом. Переводим текст в кривые.

Тема 2. Шрифты и гарнитура (2 ч. 1 т., 1 п.)

Теория. Шрифты и гарнитура. Чем гарнитура отличается от шрифта? Виды гарнитур. Типы шрифтов. Интерлиньяж, кернинг и трекинг. Где найти и скачать шрифты для AI.

Практика. Установка шрифтов. Работа с текстом.

Тема 3. Шрифтовые плакаты (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Шрифтовые плакаты и постеры. Леттеринг в дизайне. Примеры шрифтовых плакатов.

Практика. Шрифтовой плакат на свободную тему.

Тема 4. Создание 3D текста (2 ч. 1 т., 1 п.)

Теория. 3D текста. Приемы создания 3D текста.

Практика. Создание надписи (3 D «классический») с использованием градиента. Другие примеры создания 3D надписи.

Раздел № 4. Работа с растровыми изображениями в векторе и трассировка векторных изображений (6 ч., 2 т./4 п.)

Тема 1. «Подбор растровых изображений и импорт их в программу Adobe Illustrator (2 ч. 1 т., 1 п.)

Теория. Растровые узоры. Размер и качество фотографий и векторных иллюстраций. Где брать иллюстрации для Adobe Illustrator.

Практика. Импорт изображений в программу

Тема 2. Трассировка векторных иллюстраций (2 ч. 0,5т., 1,5 п.)

Теория. Понятие трассировки

Практика. Трассировка векторных иллюстраций

Тема 3. Загрузка нарисованных изображений в программу и их трассировка (2 ч. 0,5т., 1,5 п.)

Теория. Трассировка своих иллюстраций.

Практика. Рисуем иллюстрацию и загружаем в программу.

Раздел № 5. Диаграммы в векторной программе (6 ч., 2 т./4 п.)

Тема 1. «Диаграммы» (2 ч. 1 т., 1 п.)

Теория. Виды диаграмм. Создание диаграмм.

Практика. Создание диаграммы.

Тема 2. «Формирование и настройка диаграмм» (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Формирование диаграмм.

Практика. Этапы формирования и настройки диаграммы.

Тема 3. «Модели диаграмм» (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Модели диаграмм.

Практика. Добавление рисунков и символов на диаграмму.

Раздел № 6. Создание первых простых иллюстраций (27 ч., 7 т./19 п.)

Тема 1. Рисуем осенние стикеры (4 ч. 1,5 т., 2,5 п.)

Теория. Стикеры. Приемы использования. Примеры работ.

Практика. Рисование осенних стикеров. (например, тыква, кленовый лист, зонт).

Тема 2. «Зимний пейзаж в стиле Paper Cut (эффект вырезанной бумаги) (4 ч. 1 т., 3 п.)

Теория. Правила рисования пером с применением эффектов.

Практика. Создание зимнего пейзажа с эффектом вырезанной бумаги.

Тема 3. Мастер-класс для родителей и обучающихся «Новогодняя упаковка» (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Этапы создания новогодней упаковки.

Практика. Создание новогодней упаковки.

Тема 4. Новогодний поздравительный шрифтовой плакат (4 ч. 1 т., 3 п.)

Теория. Этапы создания поздравительного шрифтового плаката.

Практика. Создание шрифтового плаката.

Тема 5. Зимняя открытка «Елочные шары» (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Этапы создания зимней открытки с поздравительной надписью.

Практика. Создание открытки (например «С Рождеством»).

Тема 6. Рисуем игрушку с помощью инструмента «Переход» (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Этапы создания иллюстрации с помощью инструмента «Переход».

Практика. Рисуем «Чебурашку»

Тема 7. Пример цветного витражного стекла. Рисуем тюльпан (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Как просто нарисовать витраж. *Практика.* Поэтапное рисование витража с изображением Тюльпана с добавлением эффекта витража.

Тема 8. Стекломорфизм. Эффект матового стекла. Иконка (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Стекломорфизм – эффект «матового» стекла. Цель и стиль стеклоформизма.

Практика. Поэтапное рисование иконки с цветком для мобильного телефона.

Тема 9. Рисуем фрукты/овощи с применением сетчатого градиента (4 ч. 1 т., 3 п.)

Теория. Этапы рисования объектов с использованием сетчатого градиента.

Практика. Рисуем фрукты/овощи с применением сетчатого градиента.

Раздел № 7. «Основы графического дизайна в онлайн-конструкторах на основе российских «Граформы» и «SUPA» (8 ч., 2 т./6 п.)

Тема 1. Первые шаги: интерфейс и создание коллажа (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Знакомство с «Граформа» и «SUPA» – где что находится, как менять размер холста, искать шаблоны и картинки.

Практика. Создаём яркий коллаж например на тему «Мой любимый герой»: добавляем фон, фигуры, готовые стикеры и своё фото.

Тема 2. Текст – тоже дизайн: шрифты и надписи (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Как добавлять текст, менять шрифт, размер, цвет. Эффекты: тень, обводка, наклон. Правила сочетания двух шрифтов.

Практика. Каждый придумывает название вымышленной книги (например, «Приключения кота-космонавта») и оформляет обложку в «Граформа» или «SUPA». Добавляем яркий заголовок, подзаголовок, красивые элементы.

Тема 3. Картинки, цвета и волшебный ластик (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Основы цвета – основные и дополнительные, гармоничные

сочетания. Загрузка своих фото, обрезка, поворот. Удаление фона с помощью нейросети в SUPA (волшебный ластик).

Практика. Создаём аватар (для себя или выдуманного блогера) и баннер для группы в соцсети. Используем обе программы: в одной делаем аватар, в другой – баннер.

Тема 4. Дизайн-пакет для праздничного события (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Что такое серия материалов – афиша, приглашение, обложка. Как сделать их в одном стиле (единые цвета, шрифты, элементы).

Практика. Каждый придумывает вымышленное событие (конкурс, праздник, спортивный день) и создаёт мини-комплект: афишу (постер), пригласительный билет и обложку для новости. Разрешаем использовать обе программы для разных материалов.

Раздел № 8. «Основы цифрового рисунка и векторной графики в Krita и Inkscape» (6 ч., 1,5 т./4,5 п.)

Тема 1. Знакомство с Krita: рисуем иллюстрацию (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Что такое растровая графика. Интерфейс Krita: холст, кисти, палитра, слои. Разница между слоями – как прозрачные плёнки.

Практика. Рисуем простого персонажа (например, милого робота или зверька) или небольшой пейзаж (солнце, облака, дерево). Работаем кистями, ластиком, заливкой, меняем размер и прозрачность. Сохраняем в формате PNG.

Тема 2. Inkscape – создаём векторные иконки и логотип (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Что такое векторная графика (масштабирование без потери качества). Интерфейс Inkscape: панели, монтажная область, заливка и обводка.

Практика. Осваиваем инструменты «Прямоугольник», «Эллипс», «Звезда». Учимся создавать сложные формы с помощью кривых Безье (перо). Каждый создаёт набор из 3–4 иконок (домик, сердце, молния, облачко) и собирает из них простой логотип для вымышленной компании.

Тема 3. Работа с текстом и объединение техник (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Как добавлять и оформлять текст в Krita и Inkscape (шрифты, размер, цвет, тень, обводка). И импорт изображений из одной программы в другую (экспорт PNG из Krita и размещение в Inkscape).

Практика. Задание на выбор: Вариант А: создать яркий пост-анонс для мероприятия (в Inkscape делаем рамки и текст, в Krita рисуем фон или иллюстрацию, затем собираем). Вариант Б: нарисовать в Krita 3–4 забавных рожицы, экспортировать их, а в Inkscape добавить текстовые подписи и оформить как стикерпак. Дети сами решают, что им интереснее.

Раздел № 9. «Создание сложных иллюстраций» (16 ч., 3 т./13 п.)

Тема 1. Символизм. Рисуем котов (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Понятие «символизм» в иллюстраторе. Техника рисования.

Практика. Создание на выбор: логотип, узор, иконки и т.д.

Тема 2. Поздравительная открытка к 23 февраля (4 ч. 0,5 т., 3,5 п.)

Теория. Этапы создания поздравительной открытки.

Практика. Создание открытки к празднику 23 февраля.

Тема 3. 3D-композиции «Цветы в вазе» (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Техника рисования мимозы в вазе.

Практика. Рисование композиции.

Тема 4. «Поздравительная открытка к 8 марта (4 ч. 0,5 т., 3,5 п.)

Теория. Этапы создания поздравительной открытки.

Практика. Создание открытки к празднику 8 марта.

Тема 5. Различные цветочные композиции. Подснежник (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Техника рисования подснежника.

Практика. Создание композиции.

Тема 6. Рисуем «Дикую яблоню» (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Техника рисования яблони кистями (ветки).

Практика. Создание иллюстрации.

Раздел № 10. Создание иллюстраций с помощью искусственного интеллекта (24 ч., 6 т./18 п.)

Тема 1. Знакомство с ИИ. Навыки работы с ИИ. Роль искусственного интеллекта в жизни человека: этика и регулирование (2 ч. 1,5 т., 0,5 п.)

Теория. Что такое ИИ. Как он помогает в жизни и учебе ребенку. Как его правильно использовать и применять. Встроенный ИИ в иллюстратор (с 2025 года). Другие популярные и известные сервисы для генерации изображений.

(Практика. Создание простых иллюстраций (генерация изображений).

Тема 2. Секретный язык: учимся писать промпты (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Что такое промпт. Как его правильно сформулировать.

Практика. Создание иллюстраций.

Тема 3. От текста к картинке: пробуем рисовать (4 ч. 1 т., 3 п.)

Теория. Повторение пройденного.

Практика. Создание своих иллюстраций.

Тема 4. Рисуем пейзаж «Алый закат» (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Техника рисования простого пейзажа природы.

Практика. Создание векторной иллюстрации.

Тема 5. Рисуем космический пейзаж (4 ч. 1 т., 3 п.)

Теория. Этапы создания космического пейзажа.

Практика. Создание космического пейзажа.

Тема 6. Рисуем весеннюю открытку (например, к Пасхе) (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Техника рисования открытки.

Практика. Создание праздничной открытки.

Тема 7. «Праздничная открытка к 9 мая» (4 ч. 1 т., 3 п.)

Теория. Техника создания праздничной открытки.

Практика. Рисуем объёмную звезду. Создание открытки к 9 мая.

Раздел № 11. Основы полиграфии (14 ч., 3 т./11 п.)

Тема 1. «Логотип. Трассировка изображения» (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Понятие «логотип». Где используются логотипы. Примеры логотипов.

Практика. Создание логотипа с малышом.

Тема 2. Визитка (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Визитка. Правила создания визиток

Практика. Создание визитки с логотипом малыша. Создание своей визитки.

Тема 3. Этикетка (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Этикетка. Правила создания этикетки

Практика. Создание этикетки.

Тема 4. Упаковка (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Упаковка. Правила создания развертки.

Практика. Создание развертки коробки с детской косметикой.

Тема 5. Верстка газеты/журнала в иллюстраторе (2 ч. 0,5 т., 1,5 п.)

Теория. Макет и верстка газеты/журнала в иллюстраторе в программе. Текстовый фрейм.

Практика. Верстка журнальных страничек в программе.

Тема 6. «Повторение изученного материала» (4 ч. 0,5 т., 3,5 п.)

Теория. Повторение пройденного материала.

Практика. Свой проект (например, создание брендбука).

Итоговое занятие (2 ч., 2 т.)

Подведение итогов учебного года. Просмотр выполненных работ.

Планируемые результаты первого года обучения

На первом году обучения обучающиеся знакомятся с графической программой и ее возможностями.

Обучающиеся должны знать:

- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- знание интерфейса и основных инструментов программы Adobe Illustrator;
- составляющие панели инструментов, основы работы с объектами;
- инструменты искажения и трансформации объектов, основы

работы с инструментами;

- понятие «перо», «кисть», «карандаш» и их функции;
- особенности работы с текстом;
- формирование и настройка графических диаграмм с изображениями;
- особенности создания простой полиграфической продукции.

По итогам освоения программы обучающиеся должны показать следующие результаты:

Предметные:

- знание основных правил создания несложных, базовых объектов с помощью основных инструментов программы Adobe Illustrator.
- умение создавать визуальный информационный продукт с помощью несложных базовых объектов в программе Adobe Illustrator;
- умение использовать компьютер, как средство воплощения своих идей;
- знание понятий «компьютерный дизайн», «графический дизайн», «графический дизайнер», «цифровая иллюстрация», «цифровой рисунок», «компьютерная графика», «визуальный контент»; «векторная иллюстрация», «цветовой режим», «цветовой круг»;
- «точка», «опорная точка», «прямая», «направляющая», «объект», «слои», «полография»;
- умение работать с инструментом «текст» при создании цифровой иллюстрации.

Личностные:

Обучающиеся будут:

- мотивированы на успешную учебную деятельность и личностный смысл обучения;
- проявлять творческий подход к решению поставленных задач;
- у обучающихся будут развиты учебно-познавательные качества: внимание, наблюдательность, воображение, мышление;
- чувствовать гармонию между формой и содержанием художественного образа;

Метапредметные:

Обучающиеся будут:

- владеть навыками продуктивного общения и сотрудничества работы в коллективе,
- позитивными способами взаимодействия с окружающими;
- уметь организовать свое рабочее пространство, поддерживать в нем порядок.

Учебный план второго года обучения

№	Название темы	Кол-во часов	Из них		Формы контроля
			Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Правила ОТ и ТБ	2	2	-	опрос, беседа
Раздел № 1. Основы полиграфии.					
1.1	Мокап в Adobe Illustrator и Adobe Photoshop. Мокап визитки	2	1	1	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания
1.2	Создание других мокапов (подарочные пакеты, сертификаты, кружки и т.д.)	4	1	3	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания
1.3	Презентация в Adobe Illustrator.	4	1	3	беседа, контроль качества выполнения задания
Итого по разделу:		10	3	7	
Раздел № 2. Основы работы в программе Adobe After Effects.					
2.1.	Программа Adobe After Effects: особенности работы, области применения, интерфейс программы. Знакомство с анимированной графикой.	2	1	1	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания
2.2.	Способы создания и редактирования простых анимированных объектов в Adobe After Effects. Импорт материала из Adobe Illustrator. Шейповая анимация.	6	2	4	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания
2.3.	Анимация текста в Adobe After Effects.	4	1	3	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания
2.4.	Анимация векторного изображения в Adobe After Effects	6	2	4	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания
2.5.	Анимация персонажа (его походки) в Adobe After Effects	6	2	4	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания

2.6.	Работа с виртуальной камерой и настройка света в Adobe After Effects	4	1	3	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания
	Итого по разделу:	28	9	19	
Раздел № 3. Создание анимационных роликов в Adobe After Effects					
3.1.	Анимационный ролик «Зимний пейзаж»/ «Новогодняя открытка» в Adobe After Effects (рисует в Adobe Illustrator)	6	1	5	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания, самоконтроль
3.2	Анимационная открытка к 23 февраля	6	1	5	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания, самоконтроль
3.3	Анимационная открытка к 8 марта	6	1	5	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания, самоконтроль
3.4	Создание футажа к 9 мая	6	1	5	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания, самоконтроль
3.5	Создание итогового анимационного ролика на свободную тему.	6	1	5	контроль качества выполнения задания, самоконтроль, защита проекта
	Итого по разделу:	30	5	25	
	Итоговое занятие.	2	1	1	Итоговая диагностика. Создание видеопортфолио Творческий показ.
	Итого:	72	20	42	

Содержание учебного плана второго года обучения

Вводное занятие (2 ч., 2 т.)

Правила ОТ и ТБ.

Теория. Правила техники безопасности на занятиях по компьютерной графике.

Раздел № 1. Основы полиграфии (10 ч., 3 т./7 п.)

Тема 1. Мокап в Adobe Illustrator и Adobe Photoshop (2 ч. 1 т., 1 п.)

Теория. Понятие «Мокап». Способы использования мокапов. Мокап визитки

Практика. Создание мокапа визитки. Импорт файлов Adobe Photoshop

Тема 2. Создание других мокапов в Adobe Illustrator и Adobe Photoshop (4 ч. 1 т., 3 п.)

Теория. Создание других мокапов.

Практика. Создание мокапов подарочные пакетов, сертификатов, кружек и т.д.

Тема 3. Презентация в Adobe Illustrator (4 ч. 1 т., 3 п.)

Теория. Понятие «презентация». Брендбук. Логобук.

Практика. Создание презентации на примере логобука.

Раздел № 2. Основы работы в программе Adobe After Effects (28 ч., 9 т./19 п.)

Тема 1. Программа Adobe After Effects: особенности работы, области применения, интерфейс программы. Знакомство с анимированной графикой (2 ч. 1 т., 1 п.)

Теория. Знакомство обучающихся с тенденциями и развитием современной анимации. Введение в программу *Adobe After Effects* и ее особенности. Интерфейс After Effects. Базовые анимации, встроенные в After Effects. Основы использования шейпов в After Effects. 12 принципов анимации.

Практика. Настройка интерфейса. Примеры работ.

Тема 2. Способы создания и редактирования простых анимированных объектов в Adobe After Effects. Импорт материала из Adobe Illustrator. Шейповая анимация (6 ч. 2 т., 4 п.)

Теория. Основы создания и редактирования простых анимированных объектов в Adobe After Effects. Понятие шейповой анимации.

Практика. Импорт материала из Adobe Illustrator и её анимация. Создание анимации из простых геометрических объектов (пример, мячик скатывается по лестнице или мячик на качелях). Конвертирование в шейпы. Эффекты и градиенты. Сохранение проекта для сдачи педагогу.

Тема 3. Анимация текста в Adobe After Effects (4 ч. 1 т., 3 п.)

Теория. Добавление текста в анимацию, добавление анимации к тексту. Изучение обработки текста с помощью встроенных инструментов After Effects.

Практика. Создание эффекта рукописного текста. Создание плавных переходов в видеоролике. Текстовые слои и их настройки. Создание эффекта рукописного текста (анимация леттерингов).

Тема 4. Анимация векторного изображения в Adobe After Effects (6 ч. 2 т., 4 п.)

Теория. Основы создания анимаций с использованием разной частоты кадров и использованием музыки. Изучение понятия "частота кадров".

Практика. Создание короткие анимации с использованием разной частоты кадров и использованием музыки.

Тема 5. Анимация персонажа (его походки) в Adobe After Effects (6 ч. 2 т., 4 п.)

Теория. Основы создания анимации с движением персонажа. Виды походки человека и животных

Практика. Анимирование персонажа (движение частей лица, волос с помощью кнопок и контролеров (Puppet tool и др.) и имитация человеческой ходьба с движением рук и ног). Проработка и анимация походки персонажа. Анимация походки с прорисовкой фаз

Тема 6. Работа с виртуальной камерой и настройка света в Adobe After Effects (4 ч. 1 т., 3 п.)

Теория. Основы работы с камерой в After Effects. Добавление разнообразного освещения в проект. Монтаж анимационного ролика.

Практика. Установка виртуальной камеры в Adobe After Effects и установка освещения. Создание слоя камеры. Изменение параметров камеры. Настройки камеры. Техника проекции Запись (монтаж) своего анимационного ролика через Adobe Media Encoder. Создание освещения. Настройки освещения. Игра света. Взаимодействие света и камеры.

Раздел № 3. Создание анимационных роликов в Adobe After Effects (30 ч., 5 т./25 п.)

Тема 1. Анимационный ролик «Зимний пейзаж» в Adobe After Effects (рисует в Adobe Illustrator) (6 ч. 1 т., 5 п.)

Теория. Технология создания анимационного ролика

Практика. Создание анимационного ролика «Зимний пейзаж» в Adobe After Effects (рисует в Adobe Illustrator)

Тема 2. Анимационная открытка к 23 февраля (6 ч. 1 т., 5 п.)

Теория. Технология создания анимационной открытки

Практика. Создание анимационной открытки к 23 февраля.

Тема 3. Анимационная открытка к 8 марта (6 ч. 1 т., 5 п.)

Теория. Технология создания анимационной открытки

Практика. Создание анимационной открытки к 8 марта.

Тема 4. Создание футаж к 9 мая (6 ч. 1 т., 5 п.)

Теория. Технология создания футажей. Что такое футаж. Подготовка к работе с футажками. Рендер футаж. Трекинг.

Практика. Создание футаж к 9 мая

Тема 5. Создание итогового анимационного ролика на свободную тему (6 ч. 1 т., 5 п.)

Теория. Обсуждение идей и желаний обучающихся, изучение референсов

Практика. Создание итогового анимационного ролика на свободную тему.

Итоговое занятие (2 ч. 1 т., 1 п.).

Создание видеопортфолио работ с их творческим показом.

Планируемые результаты второго года обучения

К концу второго года обучающиеся более углубленно познакомятся с дополнительными возможностями графического редактора Adobe Illustrator и различными особенностями Adobe After Effects, что в дальнейшем способствует их самостоятельной деятельности.

Обучающиеся должны знать как:

- создать мокап;
- создать презентацию на примере логобука/брендбука;
- создавать абстрактные анимации и с использованием шейпов;
- импортировать векторную иллюстрацию Adobe Illustrator в After Effects и анимировать ее;
- как добавлять текст в анимацию и добавлять анимации к тексту;
- создавать короткие анимации с использованием разной частоты кадров и использованием музыки;
- работать с камерой в After Effects и добавлять разнообразное освещение в проект;
- создавать анимации с движением персонажа;
- смонтировать анимацию в Adobe Media Encoder;
- подготовить презентацию проекта и защитить проект и сформировать полное портфолио за 2 года обучения.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график – Приложение № 1

2.1. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

(в расчете на 1 учебную группу):

Для реализации программы «Векторная графика и основы анимации» предусмотрены:

- учебный кабинет: столы, стулья для обучающихся (не менее 12 шт.) и для педагога, шкаф для хранения дидактических пособий и учебных материалов;
- технические средства обучения: компьютер / ноутбук для педагога, принтер, мультимедийный проектор, доступ в сеть Интернет;
- технические средства для обучающихся:
- ноутбук с установленной графической программой, мышка, флэш-накопитель (не менее 2 Гб);
- общая тетрадь, скетчбук/альбом с плотными листами, простые и цветные карандаши, ластик, ручки.

Для организации работы детского объединения предполагается наличие компьютеров (ноутбуков), оснащенных компьютерными программами: векторная программа Adobe Illustrator (не старше 2022 года) на 1 учебный год; Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Adobe Media Encoder на 2 учебный год. Данные компьютеры должны быть в наличии у самих обучающихся (МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ» технику не предоставляет). В работе могут использоваться справочники по компьютерной графике.

Для работы желательны компьютеры:

- процессор intel core i3-i5 (должен иметь либо минимум 4 ядра и 4 потока с частотой выше 3 ГГц, либо меньшую частоту, но большее количество ядер и потоков);
- оперативная память от 16 гигабайт;
- диск под систему, и желательно под оперативное рабочее место – SSD (что желательно для любого современного компьютера, пусть даже бюджетного);
- видеокарта должна быть Nvidia от 400 серии, либо AMD Radeon от 5000 серии (с этих видеокарт начинаются рекомендации нужных нам программ).

Кадровое обеспечение

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим высшее или среднее профессиональное образование, направленность (профиль) которого соответствует направленности (профилю) данной программы, и обладающим достаточными теоретическими знаниями и практическим опытом в ведении образовательной деятельности.

2.2. Формы аттестации/контроля

Осуществляя контроль и оценку достигнутых результатов, необходимо

учитывать специфику программы и в качестве главного критерия успешности обучающихся рассматривать уровень развития, включающий в себя индивидуальные качества и личностный рост.

Контроль результативности освоения программы осуществляется путем проведения входного, текущего, промежуточного и итогового мониторинга. На основе проведенных исследований заполняется карта развития обучающихся объединения, определяется уровень освоения программы и выстраивается индивидуальная траектория развития каждого ребёнка.

Входной контроль (стартовая диагностика, сентябрь) осуществляется в начале освоения программы в форме собеседования и анкетирования.

Текущий контроль включает следующие формы: педагогическое наблюдение, творческие работы, самостоятельные работы, тестирование.

Промежуточная аттестация (промежуточная диагностика, по итогам первого полугодия, по итогам учебного года) проводится в форме защиты проекта и участия работ, обучающихся в выставках и конкурсах, диагностических срезов.

Итоговая аттестация (итоговая диагностика, по итогам изучения программы) проводится по окончании обучения по программе в форме творческой работы и отчетной выставки, тестирование по пройденному материалу.

Результаты контроля фиксируются, что позволяет отслеживать динамику образовательных, воспитательных и творческих результатов обучающихся. На основе полученных данных делаются выводы, строится стратегия работы, выявляются сильные и слабые стороны, разрабатывается технология достижения ожидаемого результата, формы и способы устранения недостатков.

Критериями оценки уровня освоения программы являются:

- соответствие уровня теоретических знаний обучающихся программным требованиям;
- свобода восприятия теоретической информации;
- самостоятельность работы;
- осмысленность действий;
- разнообразие освоенных технологий;
- соответствие практической деятельности программным требованиям;
- уровень творческой активности обучающегося: количество реализованных проектов, выполненных самостоятельно на основе изученного материала;
- качество выполненных работ, как по заданию педагога, так и по собственной инициативе и др.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов (зафиксированных в учебном плане): педагогическое наблюдение, выполнение

практических заданий педагога, аналитический материал по итогам проведения психологической диагностики, анализ на каждом занятии педагогом и обучающимися качества выполнения работ и приобретенных навыков общения, диагностическая карта, устный и письменный опрос, выполнение тестовых заданий, творческий показ, защита творческих работ, зачет, презентация проектов, анализ участия коллектива и каждого обучающегося в мероприятиях, выставка, готовое изделие, конкурс, научно-практическая конференция, открытое занятие, отчет итоговый, портфолио, фестиваль и др.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: анкеты для родителей и обучающихся, аналитический материал, видеозапись, готовая работа, диплом, журнал посещаемости, материал анкетирования и тестирования, портфолио, перечень готовых работ, фото, отзыв обучающихся и родителей, свидетельство (сертификат), статья и др.

2.3. Оценочные материалы

Система оценочных материалов позволяет контролировать результат обучения, воспитания, развития обучающихся. Уровень сформированности компетенций у обучающихся определяется с помощью оценочных материалов первичной, промежуточной, итоговой диагностики, разработанных с учетом их индивидуальных и возрастных особенностей на основании содержания программы и в соответствии с планируемыми результатами.

Пакет оценочных материалов содержит:

- Диагностические карты выявления уровня успешности обученности по программе (Приложение 2)
- Мониторинги результативности обучающихся по программе, анкетирование и проверочные билеты (Приложение 3)

2.4. Методическое обеспечение

Настоящий раздел представляет краткое описание методики работы по программе и включает в себя описание принципов организации обучения, форм организации занятий, используемых методов и технологий, примерный алгоритм учебного занятия.

Принципы обучения: научности, природосообразности, последовательности и систематичности, доступности, сознательности и активности, наглядности, прочности, заинтересованности и мобильности, индивидуального подхода, связи теории с практикой, занимательности, сознательности и активности деятельности

Методы обучения: словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский

проблемный; игровой, дискуссионный, проектный и др.) и воспитания (убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация и др.).

Формы организации учебного занятия: беседа, встреча с интересными людьми, выставка, защита проектов, конференция, лекция, «мозговой штурм», наблюдение, открытое занятие, праздник, практическое занятие, , презентация, семинар, соревнование, студия, творческая мастерская, турнир, групповые занятия, оживляющие интерес и активизирующие внимание, практические работы с индивидуальным консультированием, комбинированные теоретически-практические занятия, конспектирование основного теоретического материала, самостоятельная практическая работа за компьютером, конкурс, мастер-класс, виртуальные экскурсии, работа с Интернет-ресурсами, компьютерное моделирование, работа с родителями и др.

Образовательные (педагогические) технологии: технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология программированного обучения, технология модульного обучения, технология блочно-модульного обучения, технология дифференцированного обучения, технология разноуровневого обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология дистанционного обучения, технология исследовательской деятельности, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, технология коллективной творческой деятельности, технология развития критического мышления, технология решения изобретательских задач, здоровьесберегающая технология, технология-дебаты и др.

2.5. Воспитательная деятельность в рамках реализации программы

Одной из основных трудовых функций педагога дополнительного образования является организация досуговой деятельности обучающихся в процессе реализации программы.

Цель воспитательной работы – создание благоприятных условий для нравственного воспитания обучающихся, усвоения детьми социально-значимых знаний основных норм и традиций общества, приобщение к истории, традициям народа.

Основное направление деятельности – создание при подготовке и проведении досуговых мероприятий условий для обучения, воспитания и развития обучающихся, формирования благоприятного психологического климата в группе.

Воспитательная работа проводится в рамках реализации Программы воспитания МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ» на 2022-2026 годы, с учетом Плана

воспитательных мероприятий МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ» для школьников города Тулы и обучающихся Городского центра развития на учебный год, согласно календарному плану воспитательной работы рабочей программы воспитания объединения «Векторная графика и основы анимации» на учебный год.

Воспитательная работа включает в себя:

- беседы на темы общечеловеческих ценностей, этики межличностных отношений, профилактики асоциальных явлений в обществе (например, обсуждение того, как изображение может влиять на эмоции и поведение людей, ответственность художника за содержание своей работы);
- беседы, направленные на формирование гражданских качеств социально ответственной личности, посвящённые знакомству с государственными символами Российской Федерации (создание векторных изображений герба, флага, элементов национальных орнаментов, обсуждение правил изображения государственной символики);
- мероприятия, праздники, посвящённые памятным и календарным датам (создание тематических открыток, плакатов, цифровых иллюстраций к Дню Победы, Дню России, Новому году и другим датам средствами векторной графики);
- беседы, мероприятия, направленные на формирование здорового образа жизни, знание и соблюдение правил безопасности жизнедеятельности, дорожного движения (создание векторных памяток, информационных плакатов, социальной рекламы на тему ЗОЖ и безопасности);
- мероприятия, направленные на формирование семейных ценностей, основ социальной культуры, позитивного взаимоотношения в обществе и коллективе (создание векторных семейных гербов, открыток для родных, иллюстраций на тему дружбы, взаимопомощи и уважения);
- беседы о цифровой культуре и этике в сфере визуального творчества (уважение к работам других авторов, недопустимость копирования чужих векторных изображений без разрешения, конструктивная критика работ однокурсников);
- мероприятия по формированию информационной гигиены (как проверять достоверность визуальной информации, распознавать фейковые изображения и дипфейки, критически оценивать рекламные и пропагандистские векторные графические материалы);
- беседы о защите персональных данных и цифровой безопасности (почему нельзя публиковать векторные работы с личной информацией, как безопасно делиться своими проектами в сети, защита авторских прав на векторные изображения);
- воспитание ответственного отношения к технике и материальным

ценностям (бережное использование графических планшетов, мышей, ноутбуков, соблюдение чистоты на рабочем месте, уважение к оборудованию, на котором создаются векторные работы);

- мероприятия по формированию навыков командной работы и взаимопомощи (совместное создание векторных иллюстраций, распределение ролей в проекте: один разрабатывает эскиз, другой — векторные формы, третий — цветовое решение; взаимопроверка и доработка работ друг друга);

- беседы о профессиональной ориентации (знакомство с профессиями: графический дизайнер, иллюстратор, веб-дизайнер, UI/UX-дизайнер, художник-мультипликатор, арт-директор, специалист по созданию логотипов и фирменного стиля);

- мероприятия, направленные на развитие творческой инициативы и самостоятельности (конкурсы на лучшую векторную открытку, логотип, персонажа; выставки цифровых работ; создание собственного портфолио векторных иллюстраций);

- беседы о временных нормах работы за компьютером и профилактике компьютерной зависимости (формирование осознанного подхода к работе с графическими редакторами, важность перерывов для глаз и осанки, чередование творческой работы с физической активностью);

- мероприятия по развитию эмоционального интеллекта в визуальной среде (как через векторное изображение выражать свои эмоции, распознавать эмоции персонажей на иллюстрациях, создавать эмпатичные образы, как реагировать на негативную критику своих работ);

- беседы об авторском праве и интеллектуальной собственности в графике (почему нельзя обводить чужие фотографии и выдавать за свои, как правильно указывать источник вдохновения, разница между плагиатом, референсом и оригинальной работой, лицензии на использование векторных изображений).

Воспитательный процесс в рамках реализации программы обеспечивается на каждом занятии в течение всего учебного года в ненавязчивой и доброжелательной форме: в виде бесед на темы общечеловеческих ценностей, этики межличностных отношений, гражданской идентичности, формирования гражданских качеств социально ответственной личности, профилактики асоциальных явлений в обществе, отношений старшего и младшего поколений, политической обстановки в мире и роли России в мировом сообществе.

Учебно-воспитательные мероприятия проводятся согласно календарному плану воспитательной работы рабочей программы воспитания объединения, составляемому ежегодно. Участие в районных, городских и всероссийских выставках, конкурсах, встречи и общение с яркими людьми, возможность показать свою работу обеспечивает развитие личности с активной жизненной

позицией.

2.6. Методические материалы

Учебно-методический компонент для педагога и обучающихся может включать:

- раздаточный и наглядный материал;
- дидактический материал:
 - естественный или натуральный (образцы материалов, гербарии и т.п.);
 - объёмный (образцы изделий и предметов, макеты и муляжи и т. п.);
 - схематический или символический (оформленные стенды и планшеты, таблицы, схемы, рисунки, графики, плакаты, диаграммы, чертежи, развертки, шаблоны и т.п.);
 - картинный и картинно-динамический (картины, иллюстрации, презентации, транспаранты, фотоматериалы и др.);
 - звуковой (аудиозаписи, онлайн-прослушивание);
 - смешанный (видеозаписи, обучающие фильмы и т.д.);
 - дидактические пособия (карточки, рабочие тетради/альбомы/скетчбуки, раздаточный материал, вопросы и задания для устного или письменного опроса, тесты, практические задания, упражнения и др.);
 - аннотация, бюллетень, информационно-методический сборник, статья, реферат, доклад, тезисы выступлений на конференции и др.;
- методические материалы (методическое руководство, методическое описание, методические рекомендации, методические указания, методическое пособие, методическая разработка, методическая инструкция);
- учебные пособия.

Воспитательный компонент включает в себя:

- сценарии праздников;
- летопись коллектива;
- информационные материалы об объединении (буклеты, статьи и т.п.);
- фото- и видеоматериалы объединения;
- сайт или страничка объединения в сети Интернет (детская онлайн-школа «Иллюстратор»);
- материалы по работе с родителями (планы проведения родительских собраний, анкеты);
- памятки.

2.7. Список литературы для педагога

1. Васильева А. Профессия: Графический дизайнер/ А. Васильева – СПб.: Издательство Наука и техника, 2024. – 528 с., ил.

2. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей/ З.М. Габдуллина. – Волгоград: Учитель, 2018.- 139 с.
3. Никашин А.И. Дидактические игры для развития творческого воображения детей/ А.И. Никашин. – М.: Просвещение, 2014.- 210 с.
4. Поляков Е.Ю. Векторная графика для начинающих: теория и практика технического дизайна/Е.Ю. Поляков. – Москва: Эксмо, 2023.- 488 с.
5. Тучкевич Е.И. Adobe Illustrator CC 2025. Мастер-класс Евгении Тучкевич/ Е.И. Тучкевич. - БХВ-Петербург, 2023 . – 320 с.:ил
6. Тучкевич Е.И. Adobe Photoshop CC 2025. Мастер-класс Евгении Тучкевич/ Е.И. Тучкевич. - БХВ-Петербург, 2023 . – 320 с.:ил
7. Графический редактор Adobe Illustrator. Лекционные материалы компьютерной академии «ТОР» [Электронный ресурс] – Режим доступа: скаченный материал из личного кабинета педагога академии «ТОР». Дата обращения: 07.02.2025.
8. Практическая работа по курсу Основы Adobe Illustrator. Материалы компьютерной академии «ТОР» [Электронный ресурс] – Режим доступа: скаченный материал из личного кабинета педагога академии «ТОР». Дата обращения: 07.02.2025.
9. Сутуга О. Типографика: большая книга для начинающих дизайнеров / О. Сутуга . – Москва: АСТ, 2022. -320 с.

Список литературы для обучающихся и родителей

1. Гличка Вон. Векторная графика для дизайнеров/ Вон Гличка. – М.: ДМК Пресс, 2020. - 276 с.
2. Миллер Крис Тафт. Основы графического дизайна. Базовое руководство для начинающих./ Крис Тафт Миллер; [перевод с английского Л. Щукиной]. – М.: Эксмо, 2025.- ил.
3. Лисицина Е. Векторная иллюстрация на iPad. Мастер-классы по рисованию в Adobe Illustrator и Vectornator для начинающих/ Е. Лисицина. - Москва: Эксмо, 2023.- 128 с.
4. Немцова Т.И. Практикум по информатике. Компьютерная графика и web-дизайн: учебное пособие/Т.И. Немцова, Ю.В. Назарова; под ред. Л.Г. Гагариной. – Москва: ИД «ФОРУМ»:ИНФРА-М, 2024.- 288 с.
5. Тучкевич Е.И. Adobe Illustrator CC 2025. Мастер-класс Евгении Тучкевич/ Е.И. Тучкевич. - БХВ-Петербург, 2025 . - 128 с.
6. Павловская Е.Э. Графический дизайн. Современные концепции./Е.Э.Павловская. - 2-ое изд. - М.: ЮРАЙТ, 2025.- 120 с.
7. Пименов, В.И. Видеомонтаж. Практикум / В.И. Пименов.- 2-ое изд. - М.:

ЮРАЙТ, 2022. - 160 с.

8. Кэттиш А., Че Т., Смирнов И. Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации / А. Кэттиш, Т. Че, И. Смирнов - Спб.: Питер Класс, 2021. - 272 с.

9. Студия Walt Disney Animation. Анимация. Создаем персонажей вместе со студией Walt Disney / Студия Walt Disney Animation - М.: Бомбора, 2021. - 264 с.

10. Сутуга О. Типографика: большая книга для начинающих дизайнеров / О. Сутуга . – Москва: АСТ, 2022. -320 с.

11. Уильямс Р. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр / Р. Уильямс - М.: Эксмо, 2019. - 392 с.

12. Холмс, Кетрин В. Скетчинг. Техника скоростного рисунка / Кэтрин В. Холмс; пер.с англ.яз. Л.И. Степановой . – Москва: Издательство АСТ, 2025. – 128 с.: ил. -

Электронные ресурсы

1. Библиотека материалов [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://pedportal.net>

2. Педагогические технологии дополнительного образования детей [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://tehnology-ydod.narod.ru/>

3. Детская онлайн-школа «Иллюстратор» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://vk.com/onlschillustrat>

4. Orlov Illustrator - уроки «Без воды» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://vk.com/orlovillustrator>

5. Зиновьева Е.А. Компьютерная векторная графика. Adobe Illustrator [Электронный ресурс] – Режим доступа: [pdfhttps://study.urfu.ru/Aid/Publication/13640/1/Zinovyeva_Компьютерная%20векторная%20графика.%20Adobe%20Illustrator.pdf](https://study.urfu.ru/Aid/Publication/13640/1/Zinovyeva_Компьютерная%20векторная%20графика.%20Adobe%20Illustrator.pdf)

6. Справочник Adobe After Effects [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://helpx.adobe.com/ru/pdf/after_effects_reference.pdf

7. Руководство пользователя Adobe After Effects [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://helpx.adobe.com/ru/after-effects/user-guide.html>

Приложение 1

**Календарный учебный
график 1 год обучения**

№ п/ п	Месяц	Форма занятий	Количество часов на занятии		Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
			Теория	Практика			
1.	сентябрь	Инструктаж, беседа, демонстрация методических разработок и работ	2	-	Введение в графический дизайн. Правила ТБ при работе с компьютером. Установка программы (при ее отсутствии)	МБУДО «ГЦРи НТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, опрос, беседа
2.	сентябрь	Презентация. Видеопросмотр Объяснение материала.	2	-	Введение в программу Adobe Illustrator. Особенности данной программы, векторной графики и её отличие от растровой. Примеры работ.	МБУДО «ГЦРи НТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	беседа, опрос
3.	сентябрь	Объяснение, беседа	2	-	Знакомство с интерфейсом. Настройка рабочей среды.	МБУДО «ГЦРи НТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, беседа, опрос
4.	сентябрь	Объяснение материала, беседа , демонстрация графических примеров. Исследование. Практические занятия. Индивидуально-	1	1	Начало работы: создание и сохранение документа, базовые действия, основные инструменты. Форматы графических файлов. Назначение и использование «монтажных областей».	МБУДО «ГЦРи НТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	контроль качества выполнения задания

		групповая					
5.	сентябрь	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	1,5	Инструмент «Перо». Работа с кривыми. Знакомство с обучающим онлайн-тренажёр Bezier Game. (инструменты «Выделение», «Прямое выделение» и «Опорная точка»)	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	беседа, опрос, контроль качества выполнения задания
6.	сентябрь	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	1,5	Построение простых геометрических фигур. Отличие заливки и обводки. Виды обводки. Способы окрашивания. Палитра цветов.	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	беседа, опрос, контроль качества выполнения задания
7.	сентябрь	Объяснение материала.Практическое занятие.	0,5	1,5	Обработка контуров. Работа с контурами. Примитивы.	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	беседа, опрос, контроль качества выполнения задания
8.	сентябрь	Объяснение материала.Практическое занятие.	0,5	1,5	Работа со слоями и группами	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	беседа, опрос, контроль качества выполнения задания
9.	сентябрь	Объяснение материала. Практическое занятие	0,5	1,5	Паттерн. Что такое и где используется. Рисуем осенний паттерн.	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	опрос, контроль качества выполнения задания
10.	октябрь	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	1,5	Создание векторных иконок	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	опрос, контроль качества выполнения задания
11.	октябрь	Объяснение материала.Практическое занятие.	0,5	1,5	Обтравочная маска. Свет и тень.	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	опрос, контроль качества выполнения задания
12.	октябрь	Объяснение материала.Практическое занятие.	1	1	Инструмент «Градиент». Особенности инструмента «Переход»	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	опрос, контроль качества выполнения задания

		ическое занятие.					
13.	октябрь	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	1,5	Инструменты «Ластик», «Ножницы», «Нож»	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	опрос, контроль качества выполнения задания
14.	октябрь	Объяснение материала. Практическое занятие.	1	1	Рисуем кистями. Создание кистей.	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	опрос, контроль качества выполнения задания
15.	октябрь	Объяснение материала. Практическое занятие.	1	1	Знакомство с инструментом «Текст». Методы работы.	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	опрос, контроль качества выполнения задания
16.	октябрь	Объяснение материала. Практическое занятие.	1	1	Шрифты и гарнитура. Где найти и скачать шрифты для АІ. Основы типографики.	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	опрос, контроль качества выполнения задания
17.	октябрь	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	1,5	Шрифтовые плакаты. Как рисовать плакаты с помощью различных шрифтов.	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	опрос, контроль качества выполнения задания
18.	октябрь	Объяснение материала. Практическое занятие.	1	1	Создание 3 D текста	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	опрос, контроль качества выполнения задания
19.	ноябрь	Объяснение материала. Практическое занятие.	1	1	Подбор растровых изображений и импорт их в программу Adobe Illustrator	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	выполнение практических заданий, педагогическое наблюдение
20.	ноябрь	Объяснение материала. Практическое	0,5	1,5	Трассировка векторных иллюстраций	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, выполнение практических заданий

		занятие.					
21.	ноябрь	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	1,5	Загрузка нарисованных изображений в программу и их трассировка.	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	выполнение практических заданий, педагогическое наблюдение
22.	ноябрь	Объяснение материала. Практическое занятие.	1	1	Диаграммы	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	беседа, опрос, контроль качества выполнения задания
23.	ноябрь	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	1,5	Формирование и настройка диаграмм.	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	беседа, опрос, контроль качества выполнения задания
24.	ноябрь	Объяснение материала. Практическое занятие	0,5	1,5	Модели диаграмм. Добавление рисунков на диаграммы.	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	беседа, опрос, контроль качества выполнения задания
25.	ноябрь	Объяснение материала. Практическое занятие.	1,5	2,5	Рисуем осенние стикеры в AI (тыква, кленовый лист, зонтик)	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
26.	декабрь	Объяснение материала. Практическое занятие.	1	3	Зимний пейзаж в стиле Paper Cut (эффект вырезанной бумаги)	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
27.	декабрь	Практическое занятие.	0,5	1,5	Мастер-класс для родителей и обучающихся «Новогодняя открытка».	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	беседа, педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
28.	декабрь	Объяснение материала. Практическое занятие.	1	3	Новогодний поздравительный шрифтовой плакат	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль

29.	декабрь	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	1,5	Зимняя открытка «Елочные шары»	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
30.	декабрь	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	1,5	Рисуем игрушку с помощью инструмента «Переход» (например, Чебурашку)	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
31.	декабрь	Практическое занятие.	0,5	1,5	Пример цветного витражного стекла. Рисуем тюльпан.	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
32.	декабрь	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	1,5	Стеклоформизм. Эффект матового стекла. Иконка	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
33.	январь	Объяснение материала. Практическое занятие.	1	3	Рисуем фрукты/овощи с применением сетчатого градиента.	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
34.	январь	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	1,5	Первые шаги: интерфейс и создание коллажа	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
35.	январь	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	1,5	Текст – тоже дизайн: шрифты и надписи	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
36.	январь	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	1,5	Картинки, цвета и волшебный ластик	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
37.	январь	Объяснение	0,5	1,5	Дизайн-пакет для праздничного	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ»,	педагогическое

		материала. Практическое занятие.			события	ул. Революции, д. 2	наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
38.	февраль	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	1,5	Знакомство с Krita: рисуем иллюстрацию	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
39.	февраль	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	1,5	Inkscape – создаём векторный иконки и логотип	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
40.	февраль	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	1,5	Работа с текстом и объединение техник	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
41.	февраль	Объяснение материала. Практическое занятие	0,5	1,5	Символизм. Рисуем котов (на выбор: логотипы, узоры, иконки и т.п.)	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
42.	февраль	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	3,5	Поздравительная открытка к 23 февраля.	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	беседа, анализ творческих работ, самоконтроль
43.	февраль	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	1,5	3D-композиции «Цветы (например, мимоза) в вазе»	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
44.	март	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	3,5	Поздравительная открытка к 8 марта.	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	беседа, анализ творчески работ, самоконтроль

45.	март	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	1,5	Различные цветочные композиции. Подснежники	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
46.	март	Объяснение материала. Практическое занятие	0,5	1,5	Рисуем «Дикую яблоню» кистями	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
47.	март	Объяснение материала. Практическое занятие.	1,5	0,5	Знакомство с ИИ. Навыки с работы с ИИ. Роль ИИ в жизни человека: этика и регулирование	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	беседа, опрос, анализ творческих работ, самоконтроль
48.	март	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	1,5	Секретный язык: учимся писать промты	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
49.	март	Объяснение материала. Практическое занятие.	1	3	От текста к картинке: пробуем рисовать	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
50.	апрель	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	3,5	Пейзаж «Алый закат»	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
51.	апрель	Объяснение материала. Практическое занятие.	1	3	Рисуем космический пейзаж	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	беседа, педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
52.	апрель	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	3,5	Весенняя открытка/пейзаж (например, к Пасхе)	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, анализ творческих работ, самоконтроль
53.	апрель	Объяснение	1	3	Праздничная открытка к 9 мая	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ»,	беседа, опрос, анализ

		материала. Практическое занятие.				ул. Революции, д. 2	творческих работ, самоконтроль
54.	апрель	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	1,5	Логотип. Трассировка изображения. Рисуем логотип с малышом	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания, самоконтроль
55.	май	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	1,5	Визитка. Создание своей визитки.	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания, самоконтроль
56.	май	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	1,5	Этикетка. Создание своей этикетки	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания, самоконтроль
57.	май	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	1,5	Упаковка. Создание развёртки и коробочки с детской косметикой.	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания, самоконтроль
58.	май	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	1,5	Верстка газеты/журнала в иллюстраторе	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания, самоконтроль
59.	май	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	3,5	Повторение изученного материала. Свой проект.	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	опрос контроль качества выполнения задания, защита проекта
60.	май	Выставка	2	-	Итоговое занятие.	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	творческая выставка
	Итого:		144				

№ п/п	Месяц	Форма занятий	Количество часов на занятии		Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
			Теор ия	Прак тика			
1.	сентябрь	Беседа.	2	-	Вводное занятие. Правила ТБ при работе с компьютером.	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	опрос , беседа
2.	сентябрь	Объяснение материала. Практическое занятие.	1	3	Мокап в Adobe Illustrator и Adobe Photoshop. Мокап визитки	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания
3.	сентябрь	Объяснение материала. Практическое занятие.	0,5	1,5	Создание других мокапов (подарочные пакеты, сертификаты, кружки и т.д.)	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания
4	октябрь	Объяснение материала. Практическое занятие.	1	3	Презентация в Adobe Illustrator	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	беседа, опрос
8	октябрь	Объяснение материала. Практическое занятие	1	1	Программа Adobe After Effects: особенности работы, области применения, интерфейс программы. Знакомство с анимированной графикой.	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания
8	октябрь	Объяснение материала. Практическое занятие	2	4	Способы создания и редактирования простых анимированных объектов в Adobe After Effects. Импорт материала из Adobe Illustrator. Шейповая анимация.	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания
9	ноябрь	Объяснение материала. Практическое занятие	1	3	Анимация текста в Adobe After Effects.	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания

10	ноябрь	Объяснение материала. Практическое занятие	2	4	Анимация векторного изображения в Adobe After Effects	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания
11	декабрь	Объяснение материала. Практическое занятие	2	4	Анимация персонажа (его походки) в Adobe After Effects	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания
12	декабрь	Объяснение материала. Практическое занятие	1	3	Работа с виртуальной камерой и настройка света в Adobe After Effects	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания
13	декабрь-январь	Объяснение материала. Практическое занятие	1	5	Анимационный ролик «Зимний пейзаж/Новогодняя открытка» в Adobe After Effects (рисует в Adobe Illustrator)	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания, самоконтроль
14	февраль	Объяснение материала. Практическое занятие	1	5	Анимационная открытка к 23 февраля	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	беседа, опрос, контроль качества выполнения задания, самоконтроль
13	март	Объяснение материала. Практическое занятие	1	3	Анимационная открытка к 8 марта	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	беседа, опрос, педагогическое наблюдение, контроль качества выполнения задания, самоконтроль
14	апрель	Объяснение материала. Практическое занятие	1	5	Создание футаж к 9 мая	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	беседа, опрос, контроль качества выполнения задания, самоконтроль
15	май	Практическое занятие	1	5	Создание итогового анимационного ролика на свободную тему	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	опрос контроль качества выполнения задания, самоконтроль, защита проекта

16	май	Портфолио	1	1	Итоговое занятие	МБУДО «ГЦРиНТТДиЮ», ул. Революции, д. 2	Итоговая диагностика. Творческий показ
		Итого:	72				

Приложение 2

Диагностическая таблица «Оценка результативности обучения по дополнительной общеразвивающей программе»

(название ДООП)

педагог: _____

(ФИО педагога, реализующего ДООП)

год обучения: _____ группа № _____

форма контроля: педагогическое наблюдение, опрос, контроль выполнения практического задания/творческой работы, выставка, концерт, тестирование, защита проекта и т.д.

[illegible]

**Мониторинг результатов обучения
по дополнительной общеразвивающей программе**

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Возможное число баллов	Методы диагностики
1. Теоретическая подготовка обучающегося				
1.1.Теоретически езнания (по основным разделам учебно- тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний ребёнка программным требованиям	Минимальный уровень – обучающийся овладел менее, чем ½ объёма знаний, предусмотренных программой	1-3	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос и др.
		Средний уровень – объём усвоенных знаний составляет более ½	4-7	
		Максимальный уровень – освоил практически весь объём знаний, предусмотренных программой в конкретный период	8-10	
1.2. Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Минимальный уровень – обучающийся, как правило, избегает употреблять специальные термины	1-3	Собеседование
		Средний уровень – сочетает специальную терминологию с бытовой	4-7	
		Максимальный уровень – специальные термины употребляет осознанно, в полном соответствии с их содержанием	8-10	
2. Практическая подготовка обучающегося				
2.1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно- тематического плана программы)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Минимальный уровень – обучающийся овладел менее, чем ½ предусмотренных умений и навыков	1-3	Контрольное задание
		Средний уровень – объём усвоенных умений и навыков составляет более ½	4-7	
		Максимальный уровень – овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой в конкретный период	8-10	
2.2. Интерес к занятиям в детском объединении	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	Минимальный уровень умений – обучающийся испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием	1-3	Контрольное задание
		Средний уровень – работает с оборудованием с помощью педагога	4-7	
		Максимальный уровень – работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых затруднений	8-10	
2.3. Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	Начальный (элементарный) уровень развития креативности – обучающийся в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога	1-3	Контрольное задание

		Репродуктивный уровень – в основном выполняет задания на основе образца	4-7	
		Творческий уровень – выполняет практические задания с элементами творчества	8-10	
3. Общеучебные умения и навыки обучающегося				
3.1. Учебно - интеллектуальные умения:				
3.1.1 Умение подбирать и анализировать источники информации (литература, интернет-ресурсы и др.)	Самостоятельность в выборе и анализе литературы	Минимальный уровень умений – обучающийся испытывает серьёзные затруднения при работе с источниками информации, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога	1-3	Анализ исследовательской работы
		Средний уровень – работает с источникам информации с помощью педагога или родителей	4-7	
		Максимальный уровень – работает с источникам информации самостоятельно, не испытывает особых трудностей	8-10	
3.1.2. Умение осуществлять учебно-исследовательскую работу (писать рефераты, проводить самостоятельные учебные исследования)		Минимальный уровень умений – обучающийся испытывает серьёзные затруднения при проведении исследовательской работы, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога	1-3	Анализ исследовательской работы
		Средний уровень – занимается исследовательской работой с помощью педагога или родителей	4-7	
		Максимальный уровень – осуществляет исследовательскую работу самостоятельно, не испытывает особых трудностей	8-10	
3.2. Учебно - коммуникативные умения:				
3.2.1 Умение слушать и слышать педагога	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога	Минимальный уровень умений. По аналогии с п.3.1.1	1-3	Наблюдение
		Средний уровень. По аналогии с п.3.1.1	4-7	
		Максимальный уровень. По аналогии с п.3.1.1	8-10	
3.2.2. Умение выступать перед аудиторией	Свобода владения и подачи обучающимся подготовленной информации	Минимальный уровень умений. По аналогии с п.3.1.1	1-3	Наблюдение
		Средний уровень. По аналогии с п.3.1.1	4-7	
		Максимальный уровень. По аналогии с п.3.1.1	8-10	
3.2.3. Умение вести полемику, участвовать в дискуссии	Самостоятельность в построении дискуссионного выступления, логика в	Минимальный уровень умений. По аналогии с п.3.1.1	1-3	Наблюдение
		Средний уровень. По аналогии с п.3.1.1	4-7	
		Максимальный уровень. По аналогии с п.3.1.1	8-10	

	построении доказательств.	с п.3.1.1		
3.3. Учебно-организационные умения и навыки:				
3.3.1. Умение организовать своё рабочее (учебное) место	Способность самостоятельно готовить своё рабочее место к деятельности и убирать его за собой	Минимальный уровень умений. По аналогии с п.3.1.1	1-3	Наблюдение
		Средний уровень. По аналогии с п.3.1.1	4-7	
		Максимальный уровень. По аналогии с п.3.1.1	8-10	
3.3.2. Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	Минимальный уровень умений. По аналогии с п.3.1.1	1-3	Наблюдение
		Средний уровень. По аналогии с п.3.1.1	4-7	
		Максимальный уровень. По аналогии с п.3.1.1	8-10	
3.3.3. Умение аккуратно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе	Минимальный уровень умений. По аналогии с п.3.1.1	1-3	Наблюдение
		Средний уровень. По аналогии с п.3.1.1	4-7	
		Максимальный уровень. По аналогии с п.3.1.1	8-10	

Таблица 2.

**Мониторинг личностного развития обучающегося в процессе освоения им
дополнительной общеразвивающей программы**

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Возможное число баллов	Методы диагностики
1. Организационно-волевые качества				
1.1. Терпение	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки в течение определённого времени, преодолевать трудности	Терпения хватает менее, чем на 0,5 занятия	1-3	Наблюдение
		Более, чем на 0,5 занятия	4-7	
		На всё занятие	8-10	
1.2. Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям	Волевые усилия ребёнка побуждаются извне	1-3	Наблюдение
		Иногда – самим ребёнком	4-7	
		Всегда – самим ребёнком	8-10	
1.3. Самоконтроль	Умение контролировать свои поступки (приводить к должному свои действия)	Ребёнок постоянно действует под воздействием контроля извне	1-3	Наблюдение
		Периодически	4-7	

		контролирует себя сам		
		Постоянно контролируетсебя сам	8-10	
2. Ориентационные качества				
2.1. Самооценка	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	Завышенная	1-3	Анкетирование
		Заниженная	4-7	
		Нормально развитая	8-10	
2.2. Интерес к занятиям в детском объединении	Осознанное участие ребёнка в освоении образовательной программы	Продиктован ребёнку извне	1-3	Тестирование
		Периодически поддерживается самим ребёнком	4-7	
		Постоянно поддерживается ребёнком самостоятельно	8-10	
3. Поведенческие качества				
3.1. Конфликтность (отношение ребёнка к столкновению интересов (спору)в процессе взаимодействия)	Способность занять определённую позицию в конфликтной ситуации	Периодически провоцирует конфликты	1-3	Тестирование, метод незакончен- ного предложения. Наблюдение
		Сам в конфликтах не участвует, старается их избежать	4-7	
		Пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты	8-10	
3.2. Тип сотрудничества (отношение ребёнка к общим делам детского объединения)	Умение воспринимать общие дела как свои собственные	Избегает участия в общих делах	1-3	Тестирование, метод незакончен- ного предложения. Наблюдение
		Участвует при побуждении извне	4-7	
		Инициативен в общих делах	8-10	

Определение уровня личностного развития учащихся

№ п/п	Показатели	Критерии оценивания	Степень выраженности	Баллы	Формы выявления результативности
1	Усидчивость	Способность проявлять терпение в работе над долгосрочными проектами и доводить начатое дело до конца	- низкий уровень (не проявляет терпение, не доводит начатое дело до конца); - средний уровень (периодически не завершает проект); - высокий уровень (всегда доводит начатое дело до конца самостоятельно)	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение
2	Активная познавательная деятельность	Проявление желания узнать новую информацию и использовать ее в своих проектах	- низкий уровень (не проявляет желания узнать новую информацию) - средний уровень (с интересом слушает, но не задает вопросы) - высокий уровень (с интересом слушает и задает вопросы для расширения кругозора)	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение Представление проекта
3	Самооценка (ориентационное качество)	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	- низкий уровень (завышенная оценка себя по результатам достижений); - средний уровень (заниженная оценка себя по результатам достижений); - высокий уровень (нормальная оценка себя по результатам достижений)	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение Представление проекта
4	Значимость информационных технологий	Осознание значения информационных технологий в повседневной жизни человека	- низкий уровень (не представляет в каких сферах человеческой деятельности могут быть полезны информационные технологии и как они могут влиять на жизнь повседневную людей); - средний уровень (может назвать одну-две области, где могут быть полезны информационные технологии и	0-1 2-3 4-5	Устный опрос Беседа

			представляет, как они могут влиять на жизнь людей); - высокий уровень (понимает в каких сферах человеческой деятельности могут быть полезны информационные технологии и представляет, как они могут влиять на жизнь)		
--	--	--	--	--	--

Определение уровня сформированности метапредметных умений обучающихся

№ п/п	Показатели	Критерии оценивания	Степень выраженности	Баллы	Формы выявления результативности
1	Владение логическими действиями сравнения, анализа, обобщения	Способность оперировать логическими действиями	- низкий уровень умений (учащийся испытывает серьезные затруднения при выполнении логических действий); - средний уровень (учащийся выполняет логические действия, прибегая к помощи педагога в редких случаях); - высокий уровень (учащийся самостоятельно и легко выполняет логические действия)	0-1 2-3 4-5	Контрольное задание Педагогическое наблюдение
2	Творческое решение задач	Способность выдвигать и решать собственные оригинальные идеи	- низкий уровень умений (учащийся не выдвигает собственные оригинальные идеи); - средний уровень (не всегда решение задач отличается оригинальностью); - высокий уровень (самостоятельно генерирует и воплощает собственные идеи)	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение Представление, защита проектов

Определение уровня сформированности предметных умений и навыков обучающихся

№ п/п	Показатели	Критерии оценивания	Степень выраженности	Баллы	Формы выявления результативности
1	Знание основ компьютерной грамотности и навыки работы с	Соответствие знаний и навыков программным	- низкий уровень: правильно даны ответы менее, чем на 4 вопроса; файлы, использованные для проекта	0-1	Педагогическое наблюдение, тестовая викторина в игровой форме

	компьютером на уровне уверенного пользователя	требованиям	расположены на жестком диске хаотично (преимущественно на рабочем столе); исходные файлы графических объектов утрачены. - средний уровень: правильно даны ответы на 4-8 вопросов; на рабочем столе нет файлов учащегося, кроме ярлыка, ведущего на личную папку на компьютере; все файлы проекта хранятся в хаотичном виде в личной папке. - высокий уровень: правильно даны ответы более, чем на 9-10 вопросов; файлы, использованные для проекта расположены в папке и подпапках личной папки учащегося на компьютере; на рабочем столе нет файлов учащегося, кроме ярлыка, ведущего на личную папку; сохранены все исходные файлы, использованные в проекте; проект имеет реализацию в виде программного продукта	2-3 4-5	
2	Знание основ дизайна	Способность создания целостной композиции	- низкий уровень: созданная композиция не носит целостный характер; - средний уровень: создает целостную композицию с использованием преобразующих методов стилизации и трансформации для создания новых форм; - высокий уровень: создает целостную композицию с использованием преобразующих методов стилизации и трансформации для создания новых форм; демонстрирует знание современных тенденций в области дизайна; разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования	0-1 2-3 4-5	Педагогическое наблюдение Представление, защита проектов
3	Владение специальной терминологией по тематике	Осмысленность и правильность использования специальной	- низкий уровень (ребенок, как правило, избегает употреблять специальные термины);	0-1 2-3	Педагогическое наблюдение Представление, защита проектов

	программы	терминологии	- <i>средний уровень</i> (ребенок сочетает специальную терминологию с бытовой); - <i>высокий уровень</i> (специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием)	4-5	
--	------------------	--------------	---	-----	--

**Критерии определения уровней освоения дополнительной
общеразвивающей программы обучающимися**

№ п/п	Показатели освоения программы	Формы выявления уровня	1 низкий уровень	2 средний уровень	3 высокий уровень
1	У учащихся будет сформировано позитивное отношение к активной познавательной деятельности	Наблюдение, устный опрос	Не проявляет желание узнать новую информацию. Не способен побуждать себя к практическим действиям.	С интересом слушает, но не задает вопросы. Иногда стремится к самостоятельным практическим действиям, приобретению знаний.	С интересом слушает и задает вопросы для расширения кругозора. Ребенок сам стремится к самостоятельным практическим действиям и приобретению знаний.
2	Осознает значение информационных технологий в повседневной жизни человека	Устный опрос	Не представляет в каких сферах человеческой деятельности могут быть полезны информационные технологии и как они могут влиять на жизнь повседневную людей. Не может предположить как будут развиваться информационные технологии.	Может назвать одну-две области, где могут быть полезны информационные технологии и представляет, как они могут влиять на жизнь людей в этой области. Возможно, не предполагает как будут развиваться информационные технологии.	Понимает в каких сферах человеческой деятельности могут быть полезны информационные технологии и представляет, как они могут влиять на жизнь людей. Может предположить как будут развиваться информационные технологии.
3	Осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к истории, культуре, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира	Наблюдение	Не проявляет уважительное и доброжелательное отношение к истории, культуре, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира.	Уважительно и доброжелательно относится к истории, культуре, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира.	Осознанно проявляет уважительное отношение.
4	Повышение внимательности, усидчивости	Наблюдение	Терпения хватает меньше, чем на 1/2 занятия.	Терпения хватает более, чем на 1/2 занятия.	Терпения хватает на всё занятие.
5	Владение информационными умениями: определять	Игра на проверку логики из	Пройден успешно первый этап игры.	Пройдены два-четыре этапа игры.	Успешно пройдены все пять этапов игры.

	понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинноследственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы	пяти логических задач			
6	Владение навыками творческого решения разного рода задач	Представление итогового проекта	Присутствуют два пункта из трёх: - продукт проекта задуман для решения проблемы, которая уже была решена другими разработчиками; - предложены способы реализации продукта, которые уже были реализованы другими командами в графическом и функциональном плане; - интерфейс спроектирован стандартно или неудобно.	Нет одного из пунктов: - продукт проекта задуман для решения проблемы, которая ещё не была решена другими разработчиками или была решена неполностью; - предложены оригинальные способы реализации продукта в графическом или функциональном плане; - интерфейс спроектирован нестандартно	Продукт проекта задуман для решения проблемы, которая ещё не была решена другими разработчиками или была решена неполностью. Предложены оригинальные способы реализации продукта в графическом и функциональном плане. Интерфейс спроектирован нестандартно, но удобно.
7	Понимание общепредметных категорий: «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.	Тестовая викторина в игровой форме	Правильно даны ответы менее, чем на 4 вопроса	Правильно даны ответы на 4-8 вопросов	Правильно даны ответы более, чем на 9-10 вопросов
8	Владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной	Наблюдение	Учащийся испытывает затруднения при поиске или восприятии новой информации,	Полное соблюдение норм безопасности поведения в компьютерном классе. Умеет самостоятельно	Соблюдение правил безопасности поведения в компьютерном классе. Может самостоятельно

	деятельности, прогнозирования последствий своих решений и действий;		нуждается в постоянной помощи преподавателя. Может вести себя очень шумно на занятии. Сильно отклоняется от поставленных себе сроков по выполнению работы над проектом (неверное планирование). Не может справиться с поставленными себе в техзадании или дизайндокументе задачами. Может пытаться приносить еду или напитки.	искать информацию, не испытывает затруднений при восприятии новой. Может иногда просить педагога с помощью в поиске информации. Выполняет поставленные себе задачи при работе над проектами почти в срок и почти в полном объеме (может быть отклонение на дватри занятия).	находить информацию и понимает, какой именно ещё информации не хватает. Самостоятельно и адекватно воспринимает информацию. Выполняет поставленные себе задачи при работе над проектами в срок и в полном объеме. Может быть отклонение на одно занятие.
--	--	--	--	--	---

Для успешного проведения диагностики обученности разработана специальная система мониторинга для каждой возрастной группы.

**Мониторинг успешности обучающихся по программе
«Векторная графика и основы моушн-дизайна»
1 года обучения.**

№	Младшая возрастная группа Темы	Уровень* (оценка по 5- балльной шкале)
1	Понятие: интерфейс программы, панель инструментов	5
2	Работа с простым фигурным текстом	5
3	Работа с объектами	4
4	Создание «обтравочной маски».	5
	ИТОГО за УЧЕБНЫЙ ГОД (сумма баллов)	19

* Уровни:

- высокий (5) за год - от 17 до 20 баллов
- оптимальный (4) за год - от 13 до 16 баллов
- удовлетворительный (3) за год - от 9 до 12 баллов
- низкий (2) за год - - за год ниже 8 баллов

Средняя возрастная группа

№	Темы	Уровень* (оценка по 5-балльной шкале)
1	Умение корректно работать инструментом «перо» при создании иллюстрации.	4
2	Создание изображений с применением «кистей».	5
3	Применение 3D эффекта к объекту.	5
4	Применение эффектов и фильтров.	5
	ИТОГО за УЧЕБНЫЙ ГОД (сумма баллов)	19

* Уровни:

- высокий (5) за год - от 17 до 20 баллов
- оптимальный (4) за год - от 13 до 16 баллов
- удовлетворительный (3) за год - от 9 до 12 баллов
- низкий (2) за год - - за год ниже 8 баллов

**Критерии оценивания освоения программ при проведении
Различных форм контроля:
2 год обучения**

Тестирование (Приложение 1. Примерные вопросы для промежуточного тестирования).

Процент результативности (правильных ответов при выполнении
тестовых заданий):

Выполнение теста	Итоговая оценка
65% и более правильных ответов	"Зачтено"
Менее 65% правильных ответов	"Не зачтено"

Проверка выполнения практических работ (Приложение 2. Примерные задания для проверки усвоения качества учебного материала).

Система оценивания:

"Зачтено" – необходимый уровень выполнения задания достигнут, обучающийся демонстрирует хорошее знание теоретической и практической части материала занятия/учебного модуля, достигнуты промежуточные и/или итоговые результаты работы над заданием.

"Не зачтено" - необходимый результат/уровень освоения не достигнут, обучающийся не усвоил теоретические основы и/или изученные практические приемы и инструменты создания анимации и видеоэффектов, не достиг промежуточных и итоговых результатов при выполнении задания.

Проверка результатов создания проекта на итоговой аттестации:

Критерии оценки анимации	Баллы
Обоснование выбора темы и ее актуальность	0-2 балла
Визуальная составляющая	0-3 балла
Аудио составляющая	0-3 балла
Сюжетная составляющая	0-3 балла
Применение изученных программных средств, техническая сложность роликов	0-3 балла
Креативность идеи	0-3 балла
Самостоятельность работы над проектом	0-2 балла
Компетентность докладчика (ответы на вопросы)	0-2 балла
Итоговая оценка: «Не зачтено» «Зачтено»	0-10 баллов 11-21 баллов

Анкета для мониторинга и оценки усвоения учебного материала
(1 год обучения)

Вопрос 1. Что можно отнести к достоинствам растровой графики по сравнению с векторной графикой

1. Малый объём графических файлов
2. Фотографическое качество изображения
3. Возможность просмотра на экране графического дисплея
4. Возможность преобразования изображения (наклон, вращение и т.п.)
5. Возможность масштабирования

Правильный ответ:

1. Малый объём графических файлов.
2. Фотографическое качество изображения.
3. Возможность просмотра изображения на экране графического дисплея.
4. Возможность масштабирования изображения без изменения его

качества

6. Вопрос 2. Графическим редактором называется программа, предназначенная для

1. Редактирования графического изображения символов шрифта
2. Построения диаграмм
3. Работы с графическими изображениями
4. Создания графического образа текста
5. Просмотра фотографий

Правильный ответ:

1. Создания графического образа текста.
2. Редактирования графического изображения символов шрифта
3. Работы с графическими изображениями
4. построения диаграмм

Вопрос 3. Могут быть легко масштабированы без потери качества...

1. векторные рисунки;
2. растровые изображения.

Правильный ответ:

1. векторные рисунки

Вопрос 4. Перечислите основные параметры области рисования в графических редакторах

1. размер
2. поля

3. ориентация

Правильный ответ:

1. ориентация

Билеты для итогового контрольного задания по освоению графической программы и применения практических знаний в работе

(2 год обучения)

Билет № 1. Создать мокап любой своей разработанной продукции

Билет № 2. Создать визитную карточку/этикетку.

Билет № 3. Импортировать материала из Adobe Illustrator в Adobe After Effects и сохранение проекта

Билет № 4. Добавление текста в анимацию/добавление анимации к тексту

Билет № 5. Создание анимации из простых геометрических объектов

Билет № 6. Создание любой персонажной анимации

Билет № 7. Установка виртуальной камеры в Adobe After Effects и установка освещения.