

Управление образования администрации Кавалеровского муниципального
округа Приморского края

Муниципальное образовательное бюджетное учреждение дополнительного
образования «Центр детского творчества» пгт Кавалерово

РАССМОТРЕНА методическим советом МОБУ ДО ЦДТ « 25 » мая 2023 г. Протокол № 2	ПРИНЯТА педагогическим советом МОБУ ДО ЦДТ « 31 » мая 2023 г. Протокол №	УТВЕРЖДАЮ Директор МОБУ ДО ЦДТ  - И.А. Привалихина « 01 » августа 2023 г.
--	--	---



КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И ДИЗАЙН

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности реализуемая в сетевой форме

Возраст учащихся: 7-11 лет

Срок реализации программы: 1 год

Иванова Светлана Сергеевна
педагог дополнительного образования

пгт Кавалерово

2023

Раздел № 1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Актуальность программы. Компьютерная графика – самый современный вид изобразительного искусства. Она развивает художественный вкус, расширяет и обогащает кругозор учащихся, способствует повышению культурного уровня. В последние годы наблюдается рост популярности цифрового рисунка. Компьютерный рисунок становится мощным средством популяризации изобразительного искусства.

Умение работать с компьютерной графикой является неотъемлемой частью информационной грамотности любого человека. Следовательно, начальные знания, в области компьютерной графики, полученные учащимися, имеют огромное значение в дальнейшей работе во всех сферах человеческой деятельности. В зависимости от используемых средств компьютерную графику можно разделить на несколько различных направлений:

Растровая графика – в первую очередь это работа с фотографиями и цифровой живописью, обработка сканированных изображений.

Векторная графика тесно связана с полиграфией, дизайном и конструированием.

Востребованность изучения программ компьютерной графики сегодня высока среди учащихся и их родителей. Это важнейший инструмент будущего дизайнера, оформителя, архитектора. Сложный материал адаптирован в данной программе для учащихся младшего и среднего школьного возраста.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика и дизайн» позволяет осуществить социальный заказ обучающихся и родителей, обусловленный значимостью информатизации современного общества; активизировать познавательную деятельность учащихся; реализовать их интерес к выбранному направлению. Программа дает возможность обучающимся реализовать свои творческие, интеллектуальные способности посредством информационных технологий.

Направленность программы - техническая.

Язык реализации программы – государственный язык РФ – русский.

Уровень освоения – стартовый.

Адресат программы. Программа адресована учащимся 7-11 лет, не имеющим навыки работы с компьютером, склонным к творческой деятельности и не имеющим противопоказаний для работы за компьютером.

Для обучения принимаются все желающие, наполняемость групп: 7-11 человек.

Особенности организации образовательного процесса.

Данная программа реализуется в сетевой форме на основании договора № 35 от 01 сентября 2023 г. «О сетевой форме реализации образовательных программ проекта Мобильный технопарк Кванториум» заключенного между МОБУ ДО «ЦДТ» и Краевое государственное автономное учреждение дополнительного образования «Региональный модельный центр Приморского края», в результате которой процесс обучения обеспечивается посредством ресурсов МОБУ ДО «ЦДТ» и материальных ресурсов краевого государственного автономного учреждения дополнительного образования «Региональный модельный центр Приморского края» (далее – КГАУ ДО «РМЦ Приморского края»).

КГАУ ДО «РМЦ Приморского края» предоставляет свое материально-техническое обеспечение, расходные материалы необходимые для реализации программы согласно договора.

Программа рассчитана на 1 год обучения. Объем программы - 64 часа.

Режим занятий - 1 раз в неделю по 2 академических часа. Продолжительность академического часа - 40 минут, с 10-минутным перерывом.

1.2 Цель и задачи программы.

Цель программы: Развитие творческих способностей обучающихся 7-11 лет, средствами графических редакторов.

Задачи:

Воспитательные:

- воспитывать самостоятельность, организованность, аккуратность;
- сформировать у учащихся культуру общения и поведения в коллективе, умение слушать собеседника или педагога;

- воспитывать культуру безопасного труда при работе за компьютером.

Развивающие:

- развивать у обучающихся познавательную, творческую деятельности в ИКТ-технологиях;

- развивать технические и дизайнерские способности учащихся в освоении компьютерных технологий.

Обучающие:

- изучить различные технологии теоретического и практического применения программных средств по созданию и обработке компьютерной графики и анимации;

- научить применять продукты компьютерной графики и анимации в пользовательской среде;

- дать первоначальные навыки работы в следующих программах: Inkscape, Gimp;

- дать практические знания и навыки, необходимые для самостоятельной разработки коротких Gif-анимаций, презентаций, интерактивных элементов для различных приложений, для разработки объектов растровой графики.

1.3 Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Анкетирование
2.	История развития	2	1	1	Наблюдение.

	компьютерной графики.				
3.	Виды компьютерной графики.	2	1	1	Опрос.
4.	Форматы компьютерной графики.	2	1	1	Практическое задание
5.	Графический редактор Inkscape.	2	1	1	Практическое задание
6.	Приемы работы с объектами.	4	2	2	Выставка работ.
7.	Панель инструментов в графическом редакторе.	4	2	2	Контрольное задание
8.	Графический редактор Gimp.	4	2	2	Наблюдение
9.	Выделение областей изображения.	2	1	1	Практическое задание
10.	Работа со слоями.	6	2	4	Практическое задание
11.	Инструменты преобразования изображений.	6	1	5	Контрольное задание.

12.	Базовая обработка изображений.	8	1	7	Практическое задание.
13.	Текстовые эффекты.	4	1	3	Практическое задание
14.	Инструменты рисования.	4	1	3	Конкурс рисунков.
15.	Фотомонтаж, Коллаж.	4	1	3	Конкурс коллажей.
16.	Использование фильтров.	4	1	3	Практическое задание
17.	Создание анимации.	4	1	3	Конкурс анимационных изображений.
Итого:		64	21	43	

Содержание учебного плана

1. Тема: Вводное занятие.

Теория. Правила техники безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ. Требования к организации компьютерного рабочего места.

Практика. Игры на знакомство.

2. Тема: История развития компьютерной графики

Теория. Понятие - компьютерная графика. История развития компьютерной графики.

Практика. Области применения компьютерной графики. Просмотр презентации «История развития компьютерной графики».

3. Тема: Виды компьютерной графики

Теория. Компьютерная графика и ее виды (векторная, растровая). Особенности растровых и векторных программ.

Практика. Сравнение векторной и растровой графики. Просмотр презентации «Компьютерная графика».

4. Тема: Форматы компьютерной графики

Теория. Основные форматы компьютерной графики. Векторные форматы. Растровые форматы. Форматы растровых файлов и цветовые режимы. Методы сжатия графических данных.

Практика. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также в собственных форматах графических программ. Просмотр презентации «Векторные и растровые форматы».

5. Тема: Графический редактор Inkscape

Теория. Назначение и основные возможности графического редактора Inkscape. Алгоритм запуска графического редактора. Интерфейс программы (рабочее окно программы, панель инструментов, палитра).

Практика. Презентация «Возможности графического редактора Inkscape». Работа в программе. Создание первого рисунка в графическом редакторе.

6. Тема: Приемы работы с объектами

Теория. Основные приемы работы с объектами в графическом редакторе. Алгоритм сохранения изображения. Основные приемы работы с объектами.

Практика. Инструмент «Выделение» и «Выделение произвольной области». Режим совмещения объектов. Монтаж рисунка из объектов. Окно программы Inkscape. Команда «Правка». Основные операции с фрагментом изображения. Создание графических примитивов в Inkscape. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка. Операции с цветом. Выбор фрагмента изображения.

7. Тема: Панель инструментов в графическом редакторе Inkscape

Теория. Инструменты: карандаш, кисть, распылитель, линия, многоугольник, заливка, выбор цвета, кривая, эллипс, прямоугольник, скругленный прямоугольник, ластик, масштаб, надпись, выделение, выделение произвольной области.

Практика. Горизонтальное меню. Работа с выделенными объектами, перемещение, копирование, удаление, изменение размеров, вставка надписи. Создание стандартных фигур. Заливка областей. Изменение масштаба просмотра. Инструменты рисования линий. Создание и редактирование рисунка в графическом редакторе с текстом. Создание праздничных открыток «С Новым годом».

8. Тема: Графический редактор Gimp

Теория. История создания Gimp. Работа с файлами в Gimp. Открытие и сохранение файлов.

Практика. Изменение масштаба изображения. Интерфейс программы Gimp. Стандартные окна GIMP. Панель инструментов. Окно изображения и его компоненты. Работа с файлами, с окнами и панелью инструментов.

9. Тема: Выделение областей изображения

Теория. Выделение областей изображения.

Практика. Использование режима «Быстрой маски». Вставка выделенного объекта в другое изображение.

10. Тема: Работа со слоями

Теория. Общее понятие о слоях. Панель слоев. Создание слоя.

Практика. Вставка выделенного объекта в другое изображение. Установка прозрачного фона. Понятие «Плавающее выделение». Работа с маской слоя. Практическая работа «Рамка для фотографии».

11. Тема: Инструменты преобразования изображений

Теория. Инструменты преобразования изображений: виды и их особенности.

Практика. Работа с инструментами: перемещение, выравнивание, кадрирование, вращение, масштаб, искривление, перспектива, зеркало. Порядок выполнения работы «Зеркальное отображение». Создание интерактивной игры для мероприятия «Бравые ребята», посвященного Дню защитника Отечества.

12. Тема: Базовая обработка изображений.

Теория. Структурное редактирование изображений. Композиции. Анализ и устранение дефектов композиции. Удаление ненужных деталей изображения. Дорисовка, клонирование. Инструменты цветокоррекции.

Практика. Коррекция изображения. Работа с инструментами «Лечебная кисть», «Штамп». Устранение эффекта красных глаз. Повышение яркости и контраста. Работа с инструментом «Кривые», «Уровни». Корректирующий слой выборочного осветления или затемнения. Раздельное тонирование изображения. Корректировка баланса белого. Изменение насыщенности и освещенности. Кадрирование. Изменение тональности. Применение технологии «умных масок». Превращаем фото в рисунок акварелью. Создание презентации, оформление зала к мероприятию «Вальс цветов», посвященному международному женскому Дню 8 марта.

13. Тема: Текстовые эффекты

Теория. Текстовые эффекты: виды и их особенности.

Практика. Создание светящегося текста. Каллиграфическое рисование. Практическая работа «Пламенный текст», «Создаем ледяной текст». Практическая работа «В королевстве волшебства» с использованием светящегося текста.

14. Тема: Инструменты рисования

Теория. Инструменты рисования: виды и их особенности.

Практика. Использование инструментов рисования: карандаша, кисти, ластика, заливки, градиента. Раскрашивание чёрно-белых фотографий.

15. Тема: Фотомонтаж. Коллаж.

Теория. Термин - фотомонтаж. Особенности создания компьютерного коллажа.

Практика. Работа со слоями. Как вставить часть одного изображения в другое. Плавный переход одного изображения в другое. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение. Практическая работа: коллаж «Цветочная поляна». Конкурс коллажей: «Мамочка, мамуля, как

тебя люблю я», «Они сражались, чтобы мир был таким!» Создание интерактивной викторины «Все о космосе».

16. Тема: Использование фильтров

Теория. Фильтр. Описание фильтров.

Практика. Работа с фильтрами: размывания, искажения, световых эффектов, шумовые фильтры, выделения края, общие, объединение, имитации, декорации, каты, визуализации, для интернета, анимации, альфа в логотип. Создание коллажа «Благодарим, солдаты, Вас за жизнь, за детство и весну...», посвященного Великой отечественной войне.

17. Тема: Создание анимации

Теория. Анимация. Простая покадровая анимация изображения, текста.

Практика. Практические работы: «Неизведанная галактика», «Планета приключений», «Галактика тайн и загадок», «А у нас во дворе...», «Подвиг Ваш бессмертен», «Поклонимся великим, тем годам!», «Беззаботное лето», «Летний калейдоскоп». Конкурс создания анимации в графическом редакторе Gimp «Мечты о космосе».

1.4 Планируемые результаты

Личностные:

Обучающиеся будут:

- самостоятельно находить пути решения при выполнении поставленных задач;
- уметь общаться в коллективе, внимательно слушать собеседника или педагога;
- уметь организовывать своё рабочее место для безопасного труда при работе за компьютером.

Метапредметные:

Обучающиеся приобретут:

- технические и дизайнерские способности учащихся в освоении компьютерных технологий.
- навыки познавательной, творческой деятельности в ИКТ-технологиях;

Предметные:

Обучающиеся будут знать:

- различные технологии теоретического и практического применения программных средств по созданию и обработке компьютерной графики и анимации программ Inkscape, Gimp;

Обучающиеся будут уметь:

– применять продукты компьютерной графики и анимации в пользовательской среде (создавать анимационные открытки, рисовать плакаты, создавать коллажи);

Обучающиеся будут владеть:

– первоначальными навыками работы в следующих программах: Inkscape, Gimp;

– практическими знаниями и навыками, необходимыми для самостоятельной разработки коротких Gif-анимаций, презентаций, интерактивных элементов для различных приложений, для разработки объектов растровой графики.

РАЗДЕЛ № 2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1 Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение

Учебный кабинет.

Перечень оборудования кабинета: столы и стулья для учащихся и педагога, шкаф для хранения дидактических пособий и учебных материалов.

Перечень оборудования для проведения занятий: проектор, экран, персональный компьютер, звуковое оборудование, для педагога и компьютер для каждого обучающегося, программа – графический редактор, доступ в Интернет с компьютеров обучающихся.

Требования к оснащению учебного процесса: маркеры, раздаточный материал.

2. Учебно-методическое и информационное обеспечение:

Аудио, видео-, фото-, интернет-источники:

- Все уроки по GIMP. [Электронный ресурс] URL: [<https://www.gimpart.org/vse-uroki-gimp>] (дата обращения: 20.08.2023);
- Тематическая подборка "Уроки в графическом редакторе ГИМП". [Электронный ресурс] URL: [<https://infourok.ru/tematicheskaya-podborka-uroki-v-graficheskom-redaktore-gimp-4601668.html>] (дата обращения: 20.08.2023);
- Копилка ИКТ-полезностей/Компьютерная графика. [Электронный ресурс] URL: [<https://goo.su/aNr0wd>] (дата обращения: 20.08.2023).

2.2 Оценочные материалы и формы аттестации

При изучении программ для обработки компьютерной графики осуществляется комплексный контроль знаний, умений и навыков учащихся, который включает:

Входящий контроль. Проходит в начале учебного года с целью выявления первоначальных навыков и умений работы с компьютером. Осуществляется путем анкетирования с последующим анализом анкет, выполнения несложных заданий.

Текущий контроль. Осуществляется с целью оперативного управления учебным процессом и его коррекции. Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения учащимися тематических заданий по каждому разделу программы. Задания составлены с учетом возраста учащихся. В качестве способов проверки результатов в процессе обучения проводятся выставки работ, конкурсы между обучающимися.

Промежуточная аттестация проводится 1 раз в середине учебного года (декабрь-январь) в форме выполнения контрольных заданий. По результатам проводится коррекция учебного плана (при необходимости).

Итоговый контроль проводится в виде конкурса или итоговой выставки, с общим обсуждением представляемых работ.

Формы аттестации и контроля: анкетирование, наблюдение, опрос, практическое и контрольное задание, выставка, конкурс.

Педагогическое наблюдение – форма контроля, при которой педагог составляет суждение об отношении обучающегося к занятиям, доступности и посильности для него материала занятий.

Устный опрос – это форма контроля, когда педагог выясняет готовность обучающихся к изучению нового материала. Опрос может проводиться фронтально, в формате интервью, в формате беседы.

Практическое задание – это один из видов активной самостоятельной работы обучающихся, для закрепления теоретических знаний.

Контрольное задание - это практическое задание, в котором раскрываются наиболее важные темы, умения решать конкретные теоретические и практические задачи.

Выставка – это форма наглядного показа достижений.

Анкета - методическое средство для получения первичной информации об обучающемся. Анкета представляет собой набор вопросов, каждый из которых логически связан с центральной задачей исследования, и возможные варианты ответов, из которых респондент должен выбрать самые подходящие, или по их образцу предложить собственные.

Конкурс - форма итогового (иногда текущего) контроля или аттестации, которая проводится с целью определения уровня усвоения содержания образовательной программы, степени подготовленности к самостоятельной работе, выявления наиболее способных и талантливых детей.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: предполагается сочетание различных форм проверки знаний и умений: опрос, наблюдение, практические задания, контрольные задания, конкурс коллажей, конкурс анимационных изображений, конкурс рисунков, выставка работ.

Основное требование к указанным выше работам – комплексный характер. При их выполнении обучающийся должен проявить все знания и умения, приобретенные в ходе обучения по программе.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

– аналитическая справка;

- демонстрация практических работ;
- конкурсы;
- открытое занятие;
- выставка.

Оценочные материалы:

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

Результатом обучения считается способность учащегося выполнить творческую работу (коллаж, рисунок, фотография) в графическом редакторе определённого уровня сложности.

Далее выделяются следующие уровни сложности:

A: начальный уровень, воспроизведение изучаемого материала с незначительными изменениями;

B: средний уровень, способность применять изученный материал для создания творческих работ, которые отличаются от изученных;

C: высокий уровень, способность применять изученный материал для самостоятельного выполнения творческой работы, решающей нестандартные задачи.

Большая часть занятий отводится практической работе, по окончании которой проходит обсуждение и анализ. В ходе практической деятельности педагог тактично контролирует, советует, направляет учащихся.

Механизм оценивания результативности освоения программы

Параметры оценивания знаний, умений и навыков обучающихся

Измеряемые параметры	Критерии оценки			
	<i>Минимальный уровень знаний и умений: 1 балл</i>	<i>Допустимый уровень знаний и умений: 2 балл</i>	<i>Приемлемый уровень знаний и умений: 3 балл</i>	<i>Оптимальный уровень знаний и умений: 4 балл</i>

1. Знания в области техники безопасности				
Знания правил внутреннего распорядка и техники безопасности при работе с вычислительной техникой	Ребенок слабо формулирует правила ТБ при работе с компьютерной техникой	Ребенок неуверенно формулирует правила ТБ при работе с компьютерной техникой	Ребенок уверенно формулирует правила ТБ при работе с компьютерной техникой, но не всегда знает, как их применять	Ребенок уверенно формулирует правила ТБ при работе с компьютерной техникой, и самостоятельно применяет их
2. Теоретические знания в области компьютерной графики				
2.1. Знания инструментов графического редактора	Ребенок имеет недостаточное общее представление об основных инструментах графического редактора	Ребенок недостаточно уверенно разбирается в основных инструментах графического редактора с помощью педагога	Ребенок разбирается в основных инструментах графического редактора с помощью педагога	Ребенок самостоятельно разбирается в основных инструментах графического редактора
2.2. Знание основных правил создания коллажа в графическом редакторе	Ребенок слабо ориентируется в основных правилах создания коллажа в	Ребенок недостаточно уверенно ориентируется в основных правилах создания	Ребенок ориентируется в основных правилах создания коллажа в	Ребенок самостоятельно ориентируется в основных правилах создания

	графическом редакторе	коллажа в графическом редакторе	графическом редакторе с помощью педагога	коллажа в графическом редакторе с помощью педагога
2.3. Знание основных приемов ретуширования в графическом редакторе	Ребенок слабо ориентируется в основных приемах ретуширования в графическом редакторе	Ребенок недостаточно уверенно ориентируется в основных приемах ретуширования в графическом редакторе	Ребенок ориентируется в основных приемах ретуширования в графическом редакторе с помощью педагога	Ребенок самостоятельно ориентируется в приемах ретуширования в графическом редакторе
3. Практические навыки в области компьютерной техники				
3.1 Практические навыки работы в графическом редакторе	Ребенок с трудом выполняет задания в графическом редакторе	Ребенок неуверенно выполняет задания по работе в графическом редакторе с помощью педагога	Ребенок неуверенно самостоятельно выполняет задания в графическом редакторе	Ребенок уверенно самостоятельно выполняет задания в графическом редакторе
4. Личностные качества ребенка				
4.1 Коммуникабельность	Ребенок замкнут, плохо идет на	Ребенок обращается за помощью	Ребенок легко общается с людьми, но не	Ребенок всегда обращается за

	контакт с товарищами и педагогом, боится обратиться за помощью	только в том случае, если совсем заходит в тупик	всегда обращается за помощью при затруднениях в работе	помощью при затруднениях и сам готов помочь товарищам, легко общается с людьми
4.2 Трудолюбие	Работу выполняет небрежно, не хочет исправлять ошибки	Работу выполняет не всегда аккуратно, неохотно исправляет ошибки	Работу выполняет охотно, но ошибки исправляет после вмешательств а педагога	Работу выполняет охотно и тщательно, стремится самостоятельно о исправлять ошибки
4.3 Творческие способности	Не склонен проявлять фантазию и творческий подход при работе	Неохотно проявляет фантазию и творческий подход при работе	Неохотно проявляет фантазию, но использует творческий подход при работе	Всегда проявляет фантазию, и творческий подход при работе

2.3 Методическое обеспечение программы.

Методы обучения и воспитания. В процессе реализации программы во время проведения занятий используется словесный (беседы, описания, объяснения, указания, убеждение, инструктаж, оценка) и практический (выполнение упражнений, разработка проекта) методы обучения.

Формы организации учебной деятельности определяются видами учебной работы, спецификой учебной группы, изучаемым материалом, учебными целями

– групповая работа. Возможна работа групп обучающихся по индивидуальным заданиям. Предварительно педагог формирует блоки объектов или общий блок, на основании демонстрации которого происходит обсуждение в группах общей проблемы либо, при наличии компьютерного класса, обсуждение мини-задач, которые являются составной частью общей учебной задачи;

– самостоятельная работа учащихся по изучению нового материала, отработке учебных навыков и навыков практического применения приобретенных знаний, выполнение индивидуальных заданий творческого характера.

Педагогические технологии.

В процессе реализации программы применяются следующие педагогические технологии:

Технология индивидуализации обучения.

Главным достоинством индивидуального обучения является то, что оно позволяет адаптировать содержание, методы, формы, темп обучения к индивидуальным особенностям каждого обучающегося, следить за его продвижением в обучении, вносить необходимую коррекцию. Это позволяет ученику работать экономно, контролировать свои затраты, что гарантирует успех в обучении.

Групповые технологии

Групповые технологии предполагают организацию совместных действий, коммуникацию, общение, взаимопонимание, взаимопомощь, взаимокоррекцию.

Особенности групповой технологии заключаются в том, что учебная группа делится на подгруппы для решения и выполнения конкретных задач; задание выполняется таким образом, чтобы был виден вклад каждого обучающегося. Состав группы может меняться в зависимости от цели деятельности. Обучение осуществляется путем общения в динамических

группах, когда каждый учит каждого. По мнению создателей технологии, основные принципы предложенной системы – самостоятельность и коллективизм (все учат каждого и каждый учит всех). Во время групповой работы педагог выполняет различные функции: контролирует, отвечает на вопросы, регулирует споры, оказывает помощь.

Технология проектного обучения

Технология проектного обучения - технология, при которой не даются готовые знания, а используется технология защиты индивидуальных проектов. Проектное обучение является непрямым, и здесь ценен не только результат, но в большей мере сам процесс.

Эффективность применения проектной деятельности в дополнительном образовании заключается в том, что:

- происходит развитие творческого мышления;
- качественно меняется роль педагога: устраняется его доминирующая роль в процессе присвоения знаний и опыта, ему приходится не только и не столько учить, сколько помогать ребенку учиться, направлять его познавательную деятельность;
- вводятся элементы исследовательской деятельности;
- формируются личностные качества обучающихся, которые развиваются лишь в деятельности и не могут быть усвоены вербально;
- происходит включение обучающихся в «добывание знаний» и их логическое применение.

Педагог превращается в куратора или консультанта.

Информационно-коммуникационные технологии.

информационные технологии развивают идеи программированного обучения, открывают совершенно новые варианты обучения, связанные с уникальными возможностями современных компьютеров и телекоммуникаций.

Компьютер используется на всех этапах процесса обучения: при объяснении нового материала, закреплении, повторении, контроле знаний, умений, навыков. При этом для ребенка он выполняет различные функции:

учителя, рабочего инструмента, объекта обучения, сотрудничающего коллектива, досуговой (игровой) среды.

Дидактические средства, инструкции, задания:

– GNU Image Manipulation Program или GIMP («Гимп») — свободно распространяемый растровый графический редактор. [Электронный ресурс] URL: [<http://www.timosh.ru/on-a-note/16-gimp.html>];

– Методические указания к выполнению практических работ «Информационные технологии». [Электронный ресурс] URL: [<https://infourok.ru/metodicheskie-ukazaniya-k-vypolneniyu-prakticheskikh-rabot-informacionnye-tehnologii-5308953.html>]

2.4 Календарный учебный график

Этапы учебного процесса		1 год
Продолжительность учебного года, неделя		32
Количество учебных дней		32
Продолжительность учебных периодов	1 полугодие	15.09.2023 – 31.12.2023
	2 полугодие	10.01.2024 – 31.05.2024
Возраст детей, лет		7-11
Продолжительность занятия, час		2
Режим занятий		1 раз / нед
Годовая учебная нагрузка, час		64

2.5 Календарный план воспитательной работы

Раздел	Мероприятия, форма проведения	Сроки проведения	Объём времени
Гражданско-патриотический	«День единства», беседа. Триколор	Ноябрь 2023 г	10 мин
		Февраль 2024 г	10 мин

	«День защитника Отечества», беседа «9 мая – День Победы», беседа	Май 2024 г	10 мин
Формирование культуры здорового образа жизни	Профилактика БЖД, инструктаж Профилактика заболеваемости ОРВИ, беседа	Сентябрь 2023 г Декабрь 2023 г Сентябрь 2023 г Апрель 2024 г	5 мин 5 мин 5 мин 5 мин
Духовно-нравственный	«Тепло наших рук», акция «Мамины руки», беседа. Подарок «Подарок для бабушки», беседа. Подарок «Пасхальный благовест», конкурс	Ноябрь 2023 г Ноябрь 2023 г Март 2024 г Апрель 2024 г	40 мин 40 мин 40 мин 80 мин

Эстетический	«Наш полосатый друг», беседа	Сентябрь 2023г	10 мин
	«Это сделали мы сами», выставка	Ноябрь 2023 г	40 мин
	«Лесная красавица», конкурс	Декабрь 2023 г	80 мин
	«Такие разные кошки», конкурс «Пасхальный благовест», конкурс	Март 2024г	80 мин

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Зайцева, Е.А.*, Компьютерная графика: Учебно-методическое пособие. / Е. А. Зайцева, Т. Г. Пунина. - Тамбов: Пролетарский светоч, 2020.

2. *Мосина, В.Р.* Художественное оформление в школе и компьютерная графика: Учебное пособие. / Вал.Р. Мосина, Вер.Р. Мосина. - М.: Академия, 2020

3. ПРОГРАМИШКА.РФ Видеоуроки - учиться с нами просто. GIMP уроки. [Электронный ресурс] URL: [https://programishka.ru/catalog/list_catalog/3/] (Дата обращения 20.08.2023)

4. Уроки INKSCAPE. [Электронный ресурс] URL: [<https://inkscape.paint-net.ru/?id=3>] (Дата обращения 20.08.2023)