

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 693  
НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА  
(ГБОУ школа № 693 Невского района Санкт-Петербурга)**

---

193318, Российская Федерация, Санкт-Петербург,  
муниципальный округ Невский округ,  
Нерчинская улица, дом 4, строение 1.

E-mail: school693@mail.ru

**РАССМОТРЕНА И ПРИНЯТА**  
Педагогическим советом  
ГБОУ школы № 693  
Невского района Санкт-Петербурга  
(протокол от 31.08.2021 №1)

**УТВЕРЖДЕНА**  
Приказом директора  
ГБОУ школы № 693  
Невского района Санкт-Петербурга  
от 31.08.2021 № 177-ОД  
\_\_\_\_\_ Соколова Н.А

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Компьютерная графика»**

Возраст учащихся: 8-12 лет  
Срок реализации: 2 года

Разработчик: Лаврова Алёна Викторовна  
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург  
2021

### **Пояснительная записка**

Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые специалисту приходится осваивать заново. В этих условиях велика роль фундаментального образования, обеспечивающего профессиональную мобильность человека, готовность его к освоению новых технологий, в том числе информационных. Данная программа описывает обучение математическим основам информатики. Настоящая программа разработана в целях реализации ФГОС нового поколения школы второй ступени. Она ориентирована на реализацию общеинтеллектуального направления. Содержание учебного материала программы соответствует целям предпрофильного обучения и обладает новизной для обучающихся.

Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться информатикой и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; научиться общаться с компьютером, который ничего не умеет делать, если не умеет человек.

### **Направленность программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (далее – Программа) имеет **научно-техническую направленность**, по уровню освоения является **общекультурной**.

### **Актуальность и новизна**

Новые задачи системы образования заставляют по-новому осмыслить и задачи эстетического воспитания, связав его с практической деятельностью.

Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

В кружках имеется возможность более детального и углубленного изучения отдельных разделов предмета «Информатика» за счет большего времени, нежели чем в школе. Причем за счет гибкости индивидуальной программы приблизить обучение к реалиям современной жизни.

Настоящая учебная программа реализует современные требования по изучению графических пакетов данной возрастной группой и созданию мультимедиа презентаций.

### **Отличительная особенность программы**

Отличительная особенность данной программы заключается в ее:

*доступности* – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподается, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал распределяется от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время;

*наглядности* – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются наглядные материалы, обучающие программы, презентации.

Для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия – игры, конкурсы, совместное творчество, дни свободно творчества, выставки.

### **Адресат программы**

Данная программа составлена для учащихся 8-12 лет (2-5) классов общеобразовательной школы, занимающихся в системе дополнительного образования. Ее основным направлением является комплексный подход к получению учащимися знаний, навыков и умений (в процессе занятий в творческом объединении). Программа является

вариативной (внутри каждого года элементы содержания расположены по спиральной системе, т.е. тематические разделы обучения могут повторяться из года в год для разных возрастных категорий учащихся, но на более высоком качественном уровне, расширяя и углубляя при этом учебный материал).

### **Объем реализации программы**

Для освоения программы необходимо 288 академических часа.

1-й год обучения – 144 часа;

2-й год обучения – 144 часа.

Продолжительность академического часа – 45 минут.

### **Срок реализации программы**

Срок реализации программы: 2 года.

### **Режим занятий**

Занятия по Программе проходят 2 раза в неделю по 2 академических часа.

Программа дополнительного образования может реализовываться с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в режиме удаленного доступа, комбинированных занятий (частично дистанционно) вне помещений образовательных учреждений. Форма проведения занятий: групповые, работа в малых группах, индивидуальные, очные, дистанционные, комбинированные (частично дистанционные), теоретические, практические. При осуществлении дистанционного обучения используются следующие ресурсы: zoom.us, социальная сеть «ВКонтакте», портал дистанционного обучения do2.rcokoit.ru, resh.edu.ru, uchi.ru, videouroki.net, Яндекс Учебник.

**Цель программы:** создание в образовательном пространстве школы условий для успешной пропедевтической подготовки обучающихся, формирование умения владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой, подготовив учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

#### **Задачи:**

##### **Образовательные:**

1. Научить учащихся создавать, обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий.
2. Включение учащихся в практическую исследовательскую деятельность.
3. Получение навыков сбора информации.
4. Научить учащихся пользованию Интернетом.

##### **Воспитательные:**

1. Формирование потребности в саморазвитии.
2. Формирование активной жизненной позиции.
3. Развитие культуры общения.
4. Развитие навыков сотрудничества.

##### **Развивающие:**

1. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
2. Развитие чувства прекрасного.
3. Развитие у учащихся навыков критического мышления.
4. Формирование у обучаемых системное представление о теоретической базе информационных и коммуникационных технологий.

## Условия реализации программы

### ***Условия набора детей и формирования групп:***

В группу первого года обучения принимаются все желающие заниматься в данном объединении, на основании письменного заявления родителей. Группы разновозрастные, разнополые.

Набор детей в группы 1 года обучения может проводиться с конца августа. Комплектование групп 1 года обучения проводится до 10 сентября.

Группы 2 года обучения комплектуются из детей, освоивших программу 1 года обучения или вновь прибывающие учащиеся, имеющие необходимые знания и умения. Комплектование групп 2 года проводится в конце мая и конце августа.

### ***Наполняемость учебной группы:***

1-й год обучения – 15 чел.

2-й год обучения – 12 чел.

### ***Особенности организации образовательного процесса***

Весь учебный материал Программы дается поэтапно в соответствии с возрастными особенностями учащихся и позволяет последовательно и постепенно расширять теоретические знания, и формировать практические умения и навыки.

В Программе используются основные педагогические принципы - систематичность, постепенность и последовательность.

Особенностью организации образовательного процесса обучения является последовательное и постепенное приобретение теоретических и практических знаний в соответствии с возрастными особенностями учащихся:

- в большом объеме получение теоретической информации по истории возникновения компьютерной графики, видам графики и ее отличий;
- обучение практической части компьютерной графики посредством создания и представления своих творческих работ, созданных в различных программах;
- приобщение к конкурсной деятельности посредством участия в различных конкурсах и соревнованиях по компьютерной графике.

### ***Формы проведения занятий:***

- Игровое занятие (дает возможность отработать приемы взаимодействия).
- Демонстрация (необходима для показа приемов, действий).
- Соревнование (данная форма дает возможность обеспечить формирование общей культуры поведения и выявить одаренных детей).

***Формы организации деятельности учащегося на занятии*** – групповая, индивидуальная, сочетание индивидуальной с групповыми. Включает в себя теоретическую и практическую часть.

При изучении разделов программы применяются как общеобразовательные методы, так и специфические, основанные на активной деятельности: метод регламентированного упражнения, игровой и соревновательный методы, словесные и сенсорные методы, а также различные средства: подготовительные упражнения, игровые упражнения, учебные игры. При занятии с учащимися данной возрастной группы большое значение имеет наглядность

в обучении. Поэтому при изучении техники выполнения отдельных элементов необходимо использовать рассказ-показ, демонстрацию таблиц и рисунков изучаемого действия.

### ***Материально-техническое обеспечение:***

- персональные компьютеры с программным обеспечением, оснащенные выходом в Интернет;
- центральный компьютер (сервер) с более высокими техническими характеристиками, содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение
- сканер;
- наборы съемных носителей информации;
- мультимедийный проектор с экраном;
- компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам, например: «Графика и дизайн», «Дизайн на ПК», «Создание полиграфических изданий».

### ***Кадровое обеспечение Программы***

Для реализации Программы необходим педагог дополнительного образования имеющий соответствующее образование.

### **Планируемые результаты**

***Личностные результаты*** – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений, учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности.

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

***Метапредметные результаты*** – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Самостоятельно

обнаруживать и формулировать учебную проблему, определять цель учебной деятельности, выбирать тему проекта.

- Классифицировать текущие задачи по критериям важности, срочности, жёсткости/гибкости.
- Планировать пути реализации личных проектов, выделять в больших задачах подзадачи.
- Организовывать список текущих дел таким образом, чтобы нужные задачи извлекались в подходящий момент.
- Использовать компьютерные инструменты для планирования дел и повышения интенсивности и качества умственного труда.
- При выполнении плана действий принимать рациональные решения в ситуациях, когда нужно сделать выбор из нескольких вариантов.
- Использовать для принятия эффективного решения электронные таблицы.
- Понимать, как принимают рациональные решения в реальных задачах управления бизнесом, в том числе в условиях неопределённости, а также при проектировании новых изделий.
- Ставить информационную задачу, определять источники информации, осуществлять поиск с помощью специальных средств.
- Систематизировать получаемую информацию в процессе поиска и ознакомления, решать задачу с помощью полученной информации.
- Организовывать найденную информацию, создавать информационный продукт.
- Создавать и редактировать любой графический объект; осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом.
- Создать слайд.
- Изменить настройки слайда.
- Создать анимацию текста, изображения.
- Вставить в презентацию звук и видеоклип.
- Создать презентацию из нескольких слайдов.
- Создать фрагмент (кадр).
- Изменить настройки фрагмента (кадра).
- Создать анимацию текста и переходов.
- Создать проект из нескольких фрагментов (кадров).
- Планировать и готовить публичные выступления с компьютерным сопровождением, учитывая особенности аудитории.
- Привлекать и удерживать внимание слушателей во время выступления.

Создавать печатные издания разных видов, предназначенные для разных целей, оформленные с применением разных выразительных средств.

- Создавать изображения, предназначенные для разных целей.

**Предметные результаты** включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами.

- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;

- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

### Учебный план 1 год обучения

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Формы/способы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводные занятия	18	15	3	Устные опросы, тестирование, решение проблемных задач, письменные задания.
2.	Теоретические основы компьютерной графики	30	12	18	Творческое обобщение, творческий отчет, устные опросы.
3.	Компьютерная графика	26	11	15	Тематические кроссворды, устные опросы, письменные опросы.
4.	Мультимедийные презентации	44	22	22	Устный опрос, тестирование, письменный опрос, решение проблемных задач, творческое обобщение.
5.	Текстовый редактор MS Word	12	5	7	Тестирование, устная рефлексия.
6.	Контрольные и итоговые занятия	14	-	14	Конкурсы работ, письменная и устная рефлексия.
	<b>Итого:</b>	<b>144</b>	<b>65</b>	<b>79</b>	

**Учебный план  
2 года обучения**

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Формы/способы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводные занятия	18	15	3	Устные опросы, тестирование, решение проблемных задач, письменные задания.
2.	Программа Paint 3D	30	12	18	Творческое обобщение, творческий отчет, устные опросы.
3.	Теоретические и практические основы работы на онлайн платформе Canva	26	11	15	Тематические кроссворды, устные опросы, письменные опросы.
4.	Программа для создания мультимедийных презентаций Power Point	44	22	22	Устный опрос, тестирование, письменный опрос, решение проблемных задач, творческое обобщение.
5.	Программа для создания и редактирования видео Movie Maker	12	5	7	Тестирование, устная рефлексия.
6.	Контрольные и итоговые занятия	14	-	14	Конкурсы работ, письменная и устная рефлексия.
	<b>Итого:</b>	<b>144</b>	<b>65</b>	<b>79</b>	

**Оценочные материалы**

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся следующие виды контроля (Приложения 1-5):

**Входной контроль** – при поступлении в группу проводится входной тест для определения уровня владения компьютером.

**Текущий контроль** проводится в течение года по определению уровня подготовки учащихся по усвоению изучаемых тем, а также их практических умений.

**Промежуточный контроль** проводится в конце планируемых этапов овладения умениями и знаниями изучаемых тем и уровня практических умений (в конце полугодия, 1-го году освоения программы).

**Итоговый контроль** проводится по окончанию реализации программы.

**Формы контроля**

Педагогическое наблюдение, тестирование, выполнение практических заданий педагога, анализ качества выполнения работы.

В ходе реализации данной образовательной программы создается объективная картина таланта или отсутствие его у каждого занимающегося.

Контрольные занятия по проверке усвоения материала, опрос учащихся по пройденному материалу;

- Контроль соблюдения техники безопасности в компьютерном классе;
- Тестирование на знание теоретического материала;
- Самостоятельные задания для каждого обучающегося;
- Творческие задания на практических заданиях;
- Представление своих работ перед группой;
- Участие в районных, городских конкурсах;

### **Методические материалы**

#### ***Педагогические методики и технологии, используемые в процессе обучения:***

Наглядный метод - работа по образцу.

Словесный метод – объяснение тех или иных тем.

Практический метод – наглядный показ в сочетании с объяснениями.

#### ***Информационные источники, используемые при реализации программы***

##### **Методические материалы:**

Для педагога:

1. Богомолова ЕМ. Занимательные задания по базовому курсу информатики. // Информатика и образование. – 2004. – № 2. – С. 52-60.
2. Брыксина О.Ф. Планируем урок информационной культуры в начальных классах. // Информатика и образование. – 2001. – 2. – С. 86-93.
3. Горячев А.В. О понятии “Информационная грамотность. // Информатика и образование. – 2001. – №8 – С. 14-17.
4. Левкович О.А. Основы компьютерной грамотности. Минск, ТетраСистемс, 2005.
5. Информатика. 5 класс: Практикум. – Саратов: Лицей, 2004.
6. Информатика. 6 класс: Практикум. – Саратов: Лицей, 2004.
7. Образовательные сайты Интернет.
8. Онлайн учебник по курсу [www.dolinin-infografika.narod.ru](http://www.dolinin-infografika.narod.ru)
9. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
10. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум- М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006 г.
11. Государственный образовательный стандарт /Вестник образования. 2004 г. № 5. (Сайт Федерального агентства по образованию <http://www.ed.gov.ru/ob-edu/noc/rub/standart/>)
12. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы/ Составитель М.Н. Бородин. – 6-е изд. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. Жексенаев А.Г. ОСНОВЫ РАБОТЫ В ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ GIMP: Томск, 2007
13. Ю.П. Немчанинова. Создание и редактирование графических элементов и блок-схем в среде Open Office.org(Draw)/Учебное пособие, Москва, 2008
14. Ю.П. Немчанинова Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape/Учебное пособие, Москва., 2008
15. Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003

Для обучающихся:

1. Информатика 5-7 класс. Начальный курс. Под. Ред. Н.В. Макаровой, М.,2005.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
3. Ю.П. Немчанинова. Создание и редактирование графических элементов и блок-схем в среде Open Office.org(Draw)/Учебное пособие, Москва, 2008
4. Ю.П. Немчанинова Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape/Учебное пособие, Москва., 2008
5. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2005;

Интернет ресурсы:

[www.metod-kopilka.ru](http://www.metod-kopilka.ru) – Методическая копилка учителя информатики  
<http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках  
<http://ru.wikipedia.org/> - Википедия – свободная энциклопедия.  
<http://www.issl.dnttm.ru> — сайт журнала «Исследовательская работа школьника».  
[http://www.nmc.uvuo.ru/lab\\_SRO\\_opit/posobie\\_metod\\_proektov.htm](http://www.nmc.uvuo.ru/lab_SRO_opit/posobie_metod_proektov.htm)  
<http://www.fsu-expert.ru/node/2251> - ИНФОРМАТИКА и ИКТ. Программа для базового уровня (системно-информационная концепция);  
<http://www.5byte.ru/8/0006.php> - Информатика на пять  
<http://festival.1september.ru/> - фестиваль педагогических идей «Открытый урок»  
<http://go-oo.org> -Свободный пакет офисных приложений  
<http://www.gimp.org/> - GIMP (Гимп) — растровый графический редактор  
<http://www.inkscape.org/> - Inkscape Векторный графический редактор  
<http://www.softcore.com.ru/graphity> - Программа может служить отличной заменой стандартному графическому редактору Paint.  
<http://www.inernika.org/users/astana-ch-41/works> - Видеоуроки Gimp Кольцова Михаила Петровича взяты с сайта Открытого педагогического сообщества  
<http://www.progimp.ru/articles/> - уроки Gimp  
[http://snezhzhka.ya.ru/replies.xml?item\\_no=363](http://snezhzhka.ya.ru/replies.xml?item_no=363) про Gimp  
<http://www.openarts.ru> –уроки Gimp и Inkscape

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 693  
НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА  
(ГБОУ школа № 693 Невского района Санкт-Петербурга)**

---

193318, Российская Федерация, Санкт-Петербург,  
муниципальный округ Невский округ,  
Нерчинская улица, дом 4, строение 1.

E-mail: school693@mail.ru

**РАССМОТРЕНА И ПРИНЯТА**  
Педагогическим советом  
ГБОУ школы № 693  
Невского района Санкт-Петербурга  
(протокол от 31.08.2021 №1)

**УТВЕРЖДЕНА**  
Приказом директора  
ГБОУ школы № 693  
Невского района Санкт-Петербурга  
от 31.08.2021 № 177-ОД  
\_\_\_\_\_ Соколова Н.А

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
к дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программе  
«Компьютерная графика»**

1 года обучения  
Группа №1  
Возраст учащихся: 8-12 лет

Разработчик: Лаврова Алёна Викторовна  
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург  
2021

## Особенности организации образовательного процесса 1 года обучения

Особенностью организации образовательного процесса 1 года обучения является последовательное и постепенное приобретение теоретических и практических знаний в соответствии с возрастными особенностями учащихся:

- в большом объеме получение теоретической информации по истории возникновения компьютерной графики, видам графики и ее отличий.

Содержание объединения «Компьютерная графика» построено с учетом возрастных особенностей детей, а также с учетом особенностей развития их мышления, включает теоретическую и практическую части.

Теоретическая часть предполагает знакомство с программами Power Point, Paint 3D и MS Word, а также освоение учащимися различных функций программ.

Практическая часть основана на применении теоретических знаний в учебном и творческом процессе. В основу программы положена эффективная методика обучения основам компьютерной графики. Последовательно, в виде занятий рассмотрены основные инструменты, технологии и приемы создания графических объектов.

### Задачи 1 года обучения:

#### **Задачи:**

##### **Образовательные:**

1. Научить учащихся создавать, обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий.
2. Включение учащихся в практическую исследовательскую деятельность.

##### **Воспитательные:**

1. Формирование потребности в саморазвитии.
2. Формирование активной жизненной позиции.

##### **Развивающие:**

1. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
2. Развитие чувства прекрасного.

### Содержание I года обучения:

#### **1. Вводные занятия.**

##### **1.1. Основы компьютерной графики.**

Теория и практика:

- Типы компьютерной графики;
- характеристики растрового изображения;
- цветовые модели;

##### **1.2. Начало работы в программе.**

Теория и практика:

- Интерфэйс;
- палитры;
- панель инструментов;
- режимы отображения;
- способы изменения масштаба просмотра;
- быстрое перемещение по изображению;
- возможности программы.

## **2. Теоретические основы компьютерной графики**

### **2.1. Основные инструменты рисования.**

Теория и практика:

- выбор основного и фоновых цвета;
- инструмент «Кисть»;
- сохранение и восстановление параметров инструментов;
- инструмент «Карандаш»;
- инструмент «Резинка»;
- инструмент «Заливка»;
- команда «Редактирование/залить»;
- палитра «История»;
- палитра «кисти»

### **2.2. Инструмент «Градиент».**

Теория и практика:

- Параметры инструмента;
- использование редактора градиента;
- примеры создания градиента
- Самостоятельная работа: Создание творческой работы.

### **2.3. Проект «пейзаж» с использованием знаний пройденной темы.**

Теория и практика: Применение теоретических знаний на практике.

## **3. Компьютерная графика**

Теория и практика:

- интерфейс;
- основные функции;
- возможности программы;
- создание анимированной презентации;
- вставка видео и аудио фрагментов;

## **4. Мультимедийные презентации**

- Теория и практика:
- Знакомство с Power Point
- Редактор электронных презентаций
- Вставка текста, графики, звука в презентации
- Анимация объектов, смена слайдов
- Управляющие кнопки. Гиперссылки
- Создание движущихся объектов

## **5. Текстовый редактор MS Word**

### **4.1. Работа с текстом.**

Теория и практика:

- Особенности текста;
- ввод текста;
- параметры текста;
- трансформация текста.

Самостоятельная работа: повторение изученного материала.

## **6. Контрольные и итоговые занятия**

Теория и практика: Создание творческого продукта с использованием всех видов изученного материала.

## Планируемые результаты 1 года обучения

### Личностные:

- Развить навыки сотрудничества со сверстниками и взрослыми в процессе создания творческих работ;
- Сформировать умения работы с компьютерной техникой;
- Развить нравственные и волевые качества, развития психических процессов и свойств личности;

### Метапредметные:

- Сформировать умения организовывать свое время;
- Развивать навыки воображения и фантазии;

### Предметные:

- Овладеть основными умениями и приемами компьютерной графики;
- Приобрести необходимые теоретические и практические знания.

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 693  
НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА  
(ГБОУ школа № 693 Невского района Санкт-Петербурга)**

193318, Российская Федерация, Санкт-Петербург,  
муниципальный округ Невский округ,  
Нерчинская улица, дом 4, строение 1

E-mail: school693@mail.ru

**РАССМОТРЕН И ПРИНЯТ**

Педагогическим советом  
ГБОУ школа № 693  
Невского района г. Санкт-Петербурга  
(протокол от 31.08.2021 №1)

**УТВЕРЖДЁН**

Приказом директора ГБОУ школы № 693  
Невского района Санкт-Петербурга  
от 31.08.2021 № 177-ОД  
Соколова Н.А.

**Календарно-тематический план  
рабочей программы «Компьютерная графика»  
группа №1, 1 год обучения, количество часов - 144  
на 2021-2022 учебный год**

1	Планируемая дата (дд.мм.гг)	Фактическая дата	Раздел	Тема	Кол-во часов			Формы/Способы контроля
					Всего	Теория	Практика	
1	2	3	4	5	6	7	8	9

1	02.09.2021		Организация работы	Организационное занятие	2	2	-	-
2	06.09.2021		Организация работы	Организационное занятие	2	2	-	-
3	09.09.2021		Организация работы	Организационное занятие	2	2	-	-
4	13.09.2021		Вводные занятия	Правила поведения в компьютерном классе	2	2	-	Устный опрос, тестирование
5	16.09.2021		Вводные занятия	Правила поведения в компьютерном классе	2	1	1	Устный опрос, тестирование
6	20.09.2021		Вводные занятия	Техника безопасности в компьютерном классе	2	2	-	Решение проблемных задач
7	23.09.2021		Вводные занятия	Техника безопасности в компьютерном классе	2	1	1	Решение проблемных задач
8	27.09.2021		Вводные занятия	Основные правила работы с компьютером	2	2	-	-
9	30.09.2021		Вводные занятия	Основные правила работы с компьютером	2	1	1	Письменное задание
10	04.10.2021		Теоретические основы компьютерной графики	Знакомство с понятием «компьютерная графика»	2	2	-	-
11	07.10.2021		Теоретические основы компьютерной графики	Знакомство с понятием «компьютерная графика»	2	1	1	Групповая оценка работы

12	11.10.2021		Теоретические основы компьютерной графики	Знакомство с видами компьютерной графики	2	2	-	-
13	14.10.2021		Теоретические основы компьютерной графики	Знакомство с видами компьютерной графики	2	1	1	Групповая оценка работы
14	18.10.2021		Теоретические основы компьютерной графики	Форматы графических файлов	2	1	1	Устная рефлексия
15	21.10.2021		Теоретические основы компьютерной графики	Форматы графических файлов	2	1	1	Устная рефлексия
16	25.10.2021		Теоретические основы компьютерной графики	Цвет в компьютерной графике	2	1	1	Творческое обобщение
17	28.10.2021		Теоретические основы компьютерной графики	Цвет в компьютерной графике	2	1	1	Творческое обобщение
18	01.11.2021		Теоретические основы компьютерной графики	Создание растровых графических изображений	2	2	-	-
19	08.11.2021		Теоретические основы компьютерной графики	«Букет цветов», «Моя будущая машина»	2	-	2	Творческий отчет

20	11.11.2021		Теоретические основы компьютерной графики	«Букет цветов» , «Моя будущая машина»	2	-	2	Творческий отчет
21	15.11.2021		Теоретические основы компьютерной графики	«Дача моей мечты»	2	-	2	Творческий отчет
22	18.11.2021		Теоретические основы компьютерной графики	«Дача моей мечты»	2	-	2	Творческий отчет
23	22.11.2021		Теоретические основы компьютерной графики	«Геометрический вальс»	2	-	2	Творческий отчет
24	25.11.2021		Теоретические основы компьютерной графики	«Геометрический вальс»	2	-	2	Творческий отчет
25	29.11.2021		Графика	Введение в программу Paint 3D	2	2	-	-
26	02.12.2021		Графика	Введение в программу Paint 3D	2	1	1	Тематический кроссворд
27	06.12.2021		Графика	Рабочее окно программы Paint 3D	2	1	1	Тематический кроссворд
28	09.12.2021		Графика	Рабочее окно программы Paint 3D	2	1	1	Тематический кроссворд
29	13.12.2021		Графика	Основы работы с объектами программы Paint 3D	2	2	-	-

30	16.12.2021		Графика	Рабочая среда и интерфейс программы Paint 3D	2	1	1	Устный опрос
31	20.12.2021		Графика	Рабочая среда и интерфейс программы Paint 3D	2	1	1	Устный опрос
32	23.12.2021		Графика	Основы работы с объектами, закрашка рисунков, линии, заливка	2	1	1	-
33	27.12.2021		Графика	Основы работы с объектами, закрашка рисунков, линии, заливка	2	1	1	Мини-тестирование
34	30.12.2021		Графика	Практическая работа	2	-	2	Творческий отчет
35	10.01.2022		Графика	Практическая работа	2	-	2	Творческий отчет
36	13.01.2022		Графика	Практическая работа	2	-	2	Творческий отчет
37	17.01.2022		Графика	Практическая работа	2	-	2	Творческий отчет
38	20.01.2022		Мультимедийные презентации	Знакомство с Power Point	2	2	-	-
39	24.01.2022		Мультимедийные презентации	Знакомство с Power Point	2	1	1	Устный опрос
40	27.01.2022		Мультимедийные презентации	Редактор электронных презентаций	2	2	-	-
41	31.01.2022		Мультимедийные презентации	Редактор электронных презентаций	2	1	1	-
42	03.02.2022		Мультимедийные презентации	Вставка текста, графики, звука в презентации	2	2	-	-

43	07.02.2022		Мультимедийные презентации	Вставка текста, графики, звука в презентации	2	2	-	Письменный опрос
44	10.02.2022		Мультимедийные презентации	Вставка текста, графики, звука в презентации	2	1	1	Письменный опрос
45	14.02.2022		Мультимедийные презентации	Вставка текста, графики, звука в презентации	2	-	2	Письменный опрос
46	17.02.2022		Мультимедийные презентации	Анимация объектов, смена слайдов	2	2	-	-
47	21.02.2022		Мультимедийные презентации	Анимация объектов, смена слайдов	2	1	1	Тестирование
48	24.02.2022		Мультимедийные презентации	Анимация объектов, смена слайдов	2	-	2	Тестирование
49	28.02.2022		Мультимедийные презентации	Управляющие кнопки. Гиперссылки	2	2	-	-
050	03.03.2022		Мультимедийные презентации	Управляющие кнопки. Гиперссылки	2	1	1	-
51	07.03.2022		Мультимедийные презентации	Управляющие кнопки. Гиперссылки	2	1	1	Решение проблемных задач
52	10.03.2022		Мультимедийные презентации	Управляющие кнопки. Гиперссылки	2	-	2	
53	14.03.2022		Мультимедийные презентации	Создание движущихся объектов	2	2	-	-
54	17.03.2022		Мультимедийные презентации	Создание движущихся объектов	2	1	1	-
55	21.03.2022		Мультимедийные презентации	Создание движущихся объектов	2	1	1	Творческий отчет
56	24.03.2022		Мультимедийные презентации	Творческая работа по созданию слайд - фильма	2	-	2	Творческий отчет

57	28.03.2022		Мультимедийные презентации	Творческая работа по созданию слайд - фильма	2	-	2	Творческий отчет
58	31.03.2022		Мультимедийные презентации	Творческая работа по созданию слайд - фильма	2	-	2	Творческий отчет
59	04.04.2022		Мультимедийные презентации	Творческая работа по созданию слайд - фильма	2	-	2	Творческий отчет
60	07.04.2022		Текстовый редактор MS Word	Знакомство с текстовым редактором MS Word	2	2	-	-
61	11.04.2022		Текстовый редактор MS Word	Знакомство с текстовым редактором MS Word	2	1	1	Тестирование
62	14.04.2022		Текстовый редактор MS Word	Знакомство с текстовым редактором MS Word	2	1	1	Тестирование
63	18.04.2022		Текстовый редактор MS Word	Работа над текстовым описанием созданного слайд -фильма	2	1	1	-
64	21.04.2022		Текстовый редактор MS Word	Работа над текстовым описанием созданного слайд -фильма	2	-	2	Устная рефлексия
65	25.04.2022		Текстовый редактор MS Word	Работа над текстовым описанием созданного слайд -фильма	2	-	2	Устная рефлексия
66	28.04.2022		Заключительные занятия	Подготовка итоговой творческой работы	2	-	2	-
67	05.05.2022		Заключительные занятия	Подготовка итоговой творческой работы	2	-	2	-
68	12.05.2022		Заключительные занятия	Подготовка итоговой творческой работы	2	-	2	-
69	16.05.2022		Заключительные занятия	Представление творческой работы	2	-	2	Конкурс работ
70	19.05.2022		Заключительные	Представление творческой работы	2	-	2	Конкурс работ

			занятия					
71	23.05.2022		Заключительные занятия	Рефлексия	2	-	2	-
72	26.05.2022		Заключительные занятия	Рефлексия	2	-	2	-
				<b>ВСЕГО:</b>	<b>144</b>	<b>65</b>	<b>79</b>	

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 693  
НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА  
(ГБОУ школа № 693 Невского района Санкт-Петербурга)**

---

193318, Российская Федерация, Санкт-Петербург,  
муниципальный округ Невский округ,  
Нерчинская улица, дом 4, строение 1.

E-mail: school693@mail.ru

**РАССМОТРЕНА И ПРИНЯТА**  
Педагогическим советом  
ГБОУ школы № 693  
Невского района Санкт-Петербурга  
(протокол от 31.08.2021 №1)

**УТВЕРЖДЕНА**  
Приказом директора  
ГБОУ школы № 693  
Невского района Санкт-Петербурга  
от 31.08.2021 № 177-ОД  
\_\_\_\_\_ Соколова Н.А

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
к дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программе  
«Компьютерная графика»**

Группа №2  
Возраст учащихся: 8-12 лет  
2 года обучения

Разработчик: Лаврова Алёна Викторовна  
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург  
2021

## Особенности организации образовательного процесса 2 года обучения

Особенностью организации образовательного процесса 2 года обучения является последовательное и постепенное расширение теоретических и практических знаний в соответствии с возрастными особенностями учащихся:

- в большом объеме получение теоретической информации по программам, в которых планируется работа;
- расширение приобретенных знаний посредством более глубокого изучения функционала программ;
- обучение практической части компьютерной графики посредством создания и представления своих творческих работ, созданных в различных программах;
- приобщение к конкурсной деятельности посредством участия в различных конкурсах и соревнованиях по компьютерной графике.

Содержание объединения «Компьютерная графика» построено с учетом возрастных особенностей детей, а также с учетом особенностей развития их мышления, включает теоретическую и практическую части.

Теоретическая часть предполагает знакомство с программами Power Point, Paint 3D и MS Word, Movie Maker, Canva, а также освоение учащимися различных функций программ.

Практическая часть основана на применении теоретических знаний в учебном и творческом процессе. В основу программы положена эффективная методика обучения основам компьютерной графики. Последовательно, в виде занятий рассмотрены основные инструменты, технологии и приемы создания графических объектов.

### Задачи 2 года обучения:

#### **Задачи:**

##### **Образовательные:**

1. Получение навыков сбора информации.
2. Научить учащихся пользованию Интернетом.

##### **Воспитательные:**

1. Развитие культуры общения.
2. Развитие навыков сотрудничества.

##### **Развивающие:**

1. Развитие у учащихся навыков критического мышления.
2. Формирование у обучаемых системное представление о теоретической базе информационных и коммуникационных технологий.

### Содержание 2 года обучения:

#### **1. Вводные занятия. Знакомство с программой.**

##### **1.1. Основные сведения о программе Paint 3D.**

Теория и практика:

- Отличие векторной от растровой графики;
- применение векторной графики;
- первый запуск;
- создание и сохранение документа.

##### **1.2. Интерфейс и главные элементы программы.**

Теория и практика:

- Главное меню, панель инструментов, панели управления, панель свойств;
- палитра цветов;
- настройки программы;
- масштаб отображения;
- окно документа;
- параметры страницы;
- режимы просмотра;
- установка различных опций параметров программы.

## **2. Контур и фигуры. Трансформация объектов.**

### **2.1. Способы создания и редактирования контуров**

Теория и практика:

- построение прямых линий;
- инструменты создания кривых: безье, прямая через 3 точки;
- контуры с сегментами разных типов;
- замкнутые контуры;
- инструмент выбора;
- выделение и перемещение объектов (настройка шага перемещения);
- масштабирование объектов;
- отражение и поворот объектов;
- панель(докер) трансформации;
- копирование и дублирование объектов;
- удаление объектов и команда «отменить».

### **2.2. Способы создания двухмерных и трехмерных фигур.**

Теория и практика:

- основные инструменты двумерного пространства;
- основные инструменты трехмерного пространства;
- возможности изменения фигур и их свойств;
- сочетание рисования в обеих плоскостях.

Практическое задание: с использованием изученных инструментов создать творческую работу.

## **3. Теоретические и практические основы работы на онлайн платформе Canva**

### **3.1. Вводные занятия по работе в Canva;**

Теория и практика:

- изучение интерфейса;
- изучение возможностей создания различных документов;
- изучение функционала программы;
- создание листовок, презентаций, плакатов, инфографик в программе;
- редактирование текста;
- редактирование изображений.

## **4. Программа для создания мультимедийных презентаций Power Point**

Теория и практика:

- более детальное изучение интерфейса;
- изучение дополнительных функций программы;
- возможности программы;
- создание анимированной презентации;
- вставка видео и аудио фрагментов;

- работа с ссылками и гиперссылками;
- создание презентации с анимацией.

## **5. Программа для создания и редактирования видео Movie Maker**

Теория и практика:

- изучение интерфейса программы;
- изучение основных функций программы;
- создание, нарезка видеофрагментов;
- наложение музыкальной дорожки на видео;
- работа с скоростью видео и звука;
- вставка изображений в видео;
- сохранение и изменение видео.

## **6. Контрольные и итоговые занятия**

Теория и практика:

Создание итоговой творческой работы, в которой будет включена деятельность по каждой из изученных программ.

### **Планируемые результаты 2 года обучения**

Личностные:

- Развить навыки сотрудничества со сверстниками и взрослыми в процессе создания творческих работ;
- Сформировать умения работы с компьютерной техникой и различными программами;
- Развить нравственные и волевые качества, развития психических процессов и свойств личности;

Метапредметные:

- Сформировать умения организовывать свое время;
- Развивать навыки воображения и фантазии и находчивости;
- Систематизация всех интересных находок позволит организовать последующие коллективные и персональные выставки работ.

Предметные:

- Овладеть основными умениями и приемами компьютерной графики;
- Приобрести необходимые теоретические и практические знания.
- Компьютерные навыки, полученные в кружке, могут быть востребованы в будущем и помогут самореализоваться в социуме.

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 693  
НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА  
(ГБОУ школа № 693 Невского района Санкт-Петербурга)**

193318, Российская Федерация, Санкт-Петербург,  
муниципальный округ Невский округ,  
Нерчинская улица, дом 4, строение 1

E-mail: school693@mail.ru

**РАССМОТРЕН И ПРИНЯТ**

Педагогическим советом  
ГБОУ школа № 693  
Невского района г. Санкт-Петербурга  
(протокол от 31.08.2021 №1)

**УТВЕРЖДЁН**

Приказом директора ГБОУ школы № 693  
Невского района Санкт-Петербурга  
от 31.08.2021 № 177-ОД  
Соколова Н.А.

**Календарно-тематический план  
рабочей программы «Компьютерная графика»  
группа № 1, 2 год обучения, количество часов- 144  
на 2021-2022 учебный год**

1	Планируемая дата (дд.мм.гг)	Фактическая дата	Раздел	Тема	Кол-во часов			Формы/Способы контроля
					Всего	Теория	Практика	
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	02.09.2021		Организация работы	Организационное занятие	2	2	-	-
2	07.09.2021		Организация работы	Организационное занятие	2	2	-	-

3	09.09.2021		Организация работы	Организационное занятие	2	2	-	-
4	14.09.2021		Вводные занятия	Правила поведения в компьютерном классе	2	2	-	Устный опрос, тестирование
5	16.09.2021		Вводные занятия	Правила поведения в компьютерном классе	2	1	1	Устный опрос, тестирование
6	21.09.2021		Вводные занятия	Техника безопасности в компьютером классе	2	2	-	Решение проблемных задач
7	23.09.2021		Вводные занятия	Техника безопасности в компьютером классе	2	1	1	Решение проблемных задач
8	28.09.2021		Вводные занятия	Основные правила работы с компьютером	2	2	-	-
9	30.09.2021		Вводные занятия	Основные правила работы с компьютером	2	1	1	Письменное задание
10	05.10.2021		Программа Paint 3D	Повтор информации программы прошлого года	2	2	-	-
11	07.10.2021		Программа Paint 3D	Повтор информации программы прошлого года	2	1	1	-
12	12.10.2021		Программа Paint 3D	Повтор информации программы прошлого года	2	2	-	-
13	14.10.2021		Программа Paint 3D	Повтор информации программы прошлого года	2	1	1	Групповая оценка работы
14	19.10.2021		Программа Paint 3D	Работа над созданием двумерных изображений	2	1	1	-

15	21.10.2021		Программа Paint 3D	Работа над создание двумерных изображений	2	1	1	-
16	26.10.2021		Программа Paint 3D	Работа над создание двумерных изображений	2	1	1	-
17	28.10.2021		Программа Paint 3D	Работа над создание двумерных изображений	2	1	1	Творческий отчет
18	02.11.2021		Программа Paint 3D	Работа над созданием трехмерных изображений	2	2	-	-
19	09.11.2021		Программа Paint 3D	Работа над созданием трехмерных изображений	2	-	2	-
20	11.11.2021		Программа Paint 3D	Работа над созданием трехмерных изображений	2	-	2	Творческий отчет
21	16.11.2021		Программа Paint 3D	Творческая работа по созданию изображений в нескольких плоскостях	2	-	2	-
22	18.11.2021		Программа Paint 3D	Творческая работа по созданию изображений в нескольких плоскостях	2	-	2	-
23	23.11.2021		Программа Paint 3D	Творческая работа по созданию изображений в нескольких плоскостях	2	-	2	-
24	25.11.2021		Программа Paint 3D	Творческая работа по созданию изображений в нескольких плоскостях	2	-	2	Творческий отчет
25	30.11.2021		Теоретические и практические основы работы на онлайн платформе Canva	Введение в программу Canva	2	2	-	-
26	02.12.2021		Теоретические и практические основы работы на	Введение в программу Canva	2	1	1	-

			онлайн платформе Canva a					
27	07.12.2021		Теоретические и практические основы работы на онлайн платформе Canva	Рабочее окно программы Canva	2	1	1	-
28	09.12.2021		Теоретические и практические основы работы на онлайн платформе Canva	Рабочее окно программы Canva	2	1	1	Тематический кроссворд
29	14.12.2021		Теоретические и практические основы работы на онлайн платформе Canva	Создание открыток, логотипов и визиток	2	2	-	-
30	16.12.2021		Теоретические и практические основы работы на онлайн платформе Canva	Создание открыток, логотипов и визиток	2	1	1	-
31	21.12.2021		Теоретические и практические основы работы на онлайн платформе Canva	Создание открыток, логотипов и визиток	2	1	1	-
32	23.12.2021		Теоретические и практические основы работы на онлайн платформе	Создание инфографики, буклетов, афиш	2	1	1	-

			Canva					
33	28.12.2021		Теоретические и практические основы работы на онлайн платформе Canva	Создание инфографики, буклетов, афиш	2	1	1	-
34	30.12.2021		Теоретические и практические основы работы на онлайн платформе Canva	Создание инфографики, буклетов, афиш	2	-	2	Выставка работ
35	11.01.2022		Теоретические и практические основы работы на онлайн платформе Canva	Создание интеллект-карт и планеров	2	-	2	-
36	13.01.2022		Теоретические и практические основы работы на онлайн платформе Canva	Создание интеллект-карт и планеров	2	-	2	-
37	18.01.2022		Теоретические и практические основы работы на онлайн платформе Canva	Создание интеллект-карт и планеров	2	-	2	Выставка работ
38	20.01.2022		Программа для создания мультимедийных презентаций	Повтор изученной информации прошлого года обучения	2	2	-	-

			PowerPoint					
39	25.01.2022		Программа для создания мультимедийных презентаций Power Point	Повтор изученной информации прошлого года обучения	2	1	1	Устный опрос
40	27.01.2022		Программа для создания мультимедийных презентаций Power Point	Создание мультимедийной презентации	2	2	-	-
41	01.02.2022		Программа для создания мультимедийных презентаций Power Point	Создание мультимедийной презентации	2	1	1	Представление творческих работ
42	03.02.2022		Программа для создания мультимедийных презентаций Power Point	Управляющие кнопки, гиперссылки, анимация, графики	2	2	-	-
43	08.02.2022		Программа для создания мультимедийных презентаций Power Point	Управляющие кнопки, гиперссылки, анимация, графики	2	2	-	-
44	10.02.2022		Программа для создания мультимедийных презентаций Power	Управляющие кнопки, гиперссылки, анимация, графики	2	1	1	-

			Point					
45	15.02.2022		Программа для создания мультимедийных презентаций Power Point	Управляющие кнопки, гиперссылки, анимация, графики	2	-	2	Творческий тест
46	17.02.2022		Программа для создания мультимедийных презентаций Power Point	Работа с фильмами, видео и звуком	2	2	-	-
47	22.02.2022		Программа для создания мультимедийных презентаций Power Point	Работа с фильмами, видео и звуком	2	1	1	-
48	24.02.2022		Программа для создания мультимедийных презентаций Power Point	Работа с фильмами, видео и звуком	2	-	2	-
49	01.03.2022		Программа для создания мультимедийных презентаций Power Point	Работа с фильмами, видео и звуком	2	2	-	Показ презентаций
50	03.03.2022		Программа для создания мультимедийных презентаций Power	Работа с изображениями	2	1	1	-

			Point					
51	08.03.2022		Программа для создания мультимедийных презентаций Power Point	Работа с изображениями	2	1	1	-
52	10.03.2022		Программа для создания мультимедийных презентаций Power Point	Работа с изображениями	2	-	2	-
53	15.03.2022		Программа для создания мультимедийных презентаций Power Point	Работа с изображениями	2	2	-	-
54	17.03.2022		Программа для создания мультимедийных презентаций Power Point	Работа с изображениями	2	1	1	Решение проблемных задач
55	22.03.2022		Программа для создания мультимедийных презентаций Power Point	Эффекты и возможности программы	2	1	1	-
56	24.03.2022		Программа для создания мультимедийных презентаций Power	Эффекты и возможности программы	2	-	2	-

			Point					
57	29.03.2022		Программа для создания мультимедийных презентаций Power Point	Эффекты и возможности программы	2	-	2	-
58	31.03.2022		Программа для создания мультимедийных презентаций Power Point	Эффекты и возможности программы	2	-	2	-
59	05.04.2022		Программа для создания мультимедийных презентаций Power Point	Эффекты и возможности программы	2	-	2	Творческий отчет
60	07.04.2022		Программа для создания и редактирования видео Movie Maker	Знакомство с программой Movie Maker	2	2	-	-
61	12.04.2022		Программа для создания и редактирования видео Movie Maker	Создание видео-нарезок	2	1	1	-
62	14.04.2022		Программа для создания и редактирования видео Movie Maker	Создание видео-нарезок	2	1	1	-
63	19.04.2022		Программа для создания и	Работа с наложением звука на видео	2	1	1	Кинопоказ

			редактирования видео Movie Maker					
64	21.04.2022		Программа для создания и редактирования видео Movie Maker	Работа с наложением звука на видео	2	-	2	Кинопоказ
65	26.04.2022		Программа для создания и редактирования видео Movie Maker	Эффекты и возможности программы	2	-	2	Устная рефлексия
66	28.04.2022		Контрольные и итоговые занятия	Подготовка итоговой творческой работы	2	-	2	-
67	26.04.2022		Контрольные и итоговые занятия	Подготовка итоговой творческой работы	2	-	2	-
68	28.04.2022		Контрольные и итоговые занятия	Подготовка итоговой творческой работы	2	-	2	-
69	03.05.2022		Контрольные и итоговые занятия	Представление творческой работы	2	-	2	Конкурс работ
70	05.05.2022		Контрольные и итоговые занятия	Представление творческой работы	2	-	2	Конкурс работ
71	12.05.2022		Контрольные и итоговые занятия	Рефлексия	2	-	2	-
72	17.05.2022		Контрольные и итоговые занятия	Рефлексия	2	-	2	-
				<b>ВСЕГО:</b>	<b>144</b>			

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 693  
НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА  
(ГБОУ школа № 693 Невского района Санкт-Петербурга)**

---

193318, Российская Федерация, Санкт-Петербург,  
муниципальный округ Невский округ,  
Нерчинская улица, дом 4, строение 1.

E-mail: school693@mail.ru

**РАССМОТРЕН И ПРИНЯТ**  
Педагогическим советом  
ГБОУ школы № 693  
Невского района Санкт-Петербурга  
(протокол от 31.08.2021 №1)

**УТВЕРЖДЁН**  
Приказом директора  
ГБОУ школы № 693  
Невского района Санкт-Петербурга  
от 31.08.2021 № 177-ОД  
\_\_\_\_\_ Соколова Н.А

**КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК  
на 2021-2022 учебный год  
Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа  
«Компьютерная графика»**

Год обучения, № группы	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год, группа № 1	01.09.2021	31.05.2022	36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа
2 год, группа № 1	01.09.2021	31.05.2022	36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа

**Промежуточная диагностика (по 10-ти бальной школе)**

**Название объединения:** \_\_\_\_\_

**Педагог ДО:** \_\_\_\_\_

**Группа №** \_\_\_\_\_

**Год обучения:** \_\_\_\_\_

	ФИ учащегося	Теоретическая подготовка		Практическая подготовка		Учебно-интеллектуальные умения		Учебно-коммуникативные умения		Учебно-организационные умения и навыки		Предметные достижения учащихся		Итого		%		%	
		полугодие		полугодие		полугодие		полугодие		полугодие		полугодие		полугодие		полугодие		полугодие	
		1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			

15																		
----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

### Динамика освоения программы

#### Сводная таблица усвоения программы

№	Учащиеся	1-е полугодие %	2-е полугодие %
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

#### Сводная таблица усвоения программы за учебный год

№ группы	Количество учащихся	1-е полугодие %	2-е полугодие %
1			

#### Теоретическая подготовка ребёнка

Теоретические знания

Владение специальной терминологией

#### Практическая подготовка ребёнка

Практические умения и навыки, предусмотренные программой

Владение специальным оборудованием и оснащением

Творческие навыки

#### Учебно-интеллектуальные умения:

Подбирать и анализировать специальную литературу

Пользоваться компьютерными источниками информации

Осуществлять учебно-исследовательскую работу

**Учебно-коммуникативные умения:**

- Слушать и слышать педагога
- Выступать перед аудиторией
- Вести полемику, участвовать в дискуссии

**Учебно-организационные умения и навыки:**

- Умение организовать своё рабочее место
- Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности
- умение аккуратно выполнять работу

**Предметные достижения ребёнка:**

- На уровне детского объединения
- На уровне школы
- На уровне района, города
- На региональном, всероссийском, международном уровне

Приложение 2

**Протокол педагогического наблюдения**

**Педагог (Ф.И.О.):** \_\_\_\_\_

**Объект исследования: (Ф.И. учащегося, год обучения)** \_\_\_\_\_

**Предмет исследования:** (например, способности ребёнка, личностные качества учащегося)

\_\_\_\_\_

**Цель исследования:** (например, выявление детей, склонных к проявлению одарённости)

\_\_\_\_\_

**Ситуация исследования: (вид занятия по программе «название»)** \_\_\_\_\_

**Факты поведения:**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Заключение**

**педагога:**

---



---



---



---



---



---



---

Дата: \_\_\_\_\_

Подпись педагога: \_\_\_\_\_

### Приложение 3

#### Педагогическая диагностика

##### Участие в мероприятиях

	<i>Списочный состав учащихся</i>	<i>Школьный уровень</i>	<i>Районный уровень</i>	<i>Городской уровень</i>	<i>За год (количество)</i>
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
<i>Название</i>					
<i>Дата</i>					

**Диагностика результативности освоения программы 1 год обучения**

Наименование объединения: «Компьютерная графика»

Вид диагностики: входная/промежуточная/итоговая

Год обучения: 1 год

№ п/п	Ф.И. обучающегося	Теоретическая подготовка	Практическая подготовка	Основные общеучебные компетенции	Средний показатель результативности Программы
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
Итог в %		Высокий			

15 чел. – 100%		Средний			
1 чел. – 6,6%		Низкий			

В – высокий уровень С – средний уровень Н – низкий уровень

### 1. Теоретическая подготовка

Высокий уровень: знание основных отличий между растровой и векторной графикой, описание редакторов, знание основных функций текстового редактора и мультимедийной презентации.

Средний уровень: 1-2 ошибки.

Низкий уровень: Более 2х ошибок.

### 2. Практическая подготовка

Высокий уровень: самостоятельное создание и редактирование изображений в растровом или векторном редакторе, создание анимированных мультимедийных презентаций с использованием создания текста в текстовом редакторе.

Средний уровень: 1-2 ошибки при редактировании изображений.

Низкий уровень: минимальное использование возможностей графических редакторов.

### 3. Основные общеучебные компетенции

Высокий уровень: развита способность выполнять самостоятельное наблюдение, находить информацию в сообщении и тексте, формулировать поисковые запросы, планировать учебную деятельность и следовать составленному плану, применять полученные знания и навыки для решения различных проблемных ситуаций.

Средний уровень: развиты почти все перечисленные выше компетенции.

Низкий уровень: перечисленные выше компетенции практически не развиты.

Диагностика результативности освоения программы 2 год обучения

Наименование объединения: «Компьютерная графика»

Вид диагностики: входная/промежуточная/итоговая

Год обучения: 2 год

№ п/п	Ф.И. обучающегося	Теоретическая подготовка	Практическая подготовка	Основные общеучебные компетенции	Средний показатель результативности Программы
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					

15					
15 чел. – 100%	Итого в %	Высокий			
		Средний			
1 чел. – 6,6%		Низкий			

В – высокий уровень С – средний уровень Н – низкий уровень

### 1. Теоретическая подготовка

Высокий уровень: Знание основных характеристик графических онлайн-редактора, основных возможностей Paint 3D, основных функций программы для редактирования видео Movie Maker и основных функций создания мультимедийных презентаций в Powet Point.

Средний уровень: 1-2 ошибки/

Низкий уровень: Более 2х ошибок

### 2. Практическая подготовка

Высокий уровень: Самостоятельное создание и редактирование изображений в онлайн-редакторе Canva, умение редактировать видео, самостоятельное создание презентаций с различными эффектами и звуковым сопровождением.

Средний уровень: 1-2 ошибки при редактировании изображений.

Низкий уровень: минимальное использование возможностей графических редакторов.

### 3. Основные общеучебные компетенции

Высокий уровень: развита способность выполнять самостоятельное наблюдение, находить информацию в сообщении и тексте, формулировать поисковые запросы, планировать учебную

деятельность и следовать составленному плану, применять полученные знания и навыки для

решения различных проблемных ситуаций.

Средний уровень: развиты почти все перечисленные выше компетенции.

Низкий уровень: перечисленные выше компетенции практически не развиты.