



**Информационная карта  
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

№	Наименование	Содержание
1	Название учреждения	МБУДО СЮТ
2	Адрес	Удмуртская Республика, г. Воткинск
3	Направленность программы	Техническая
4	Название дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	Графический дизайн-1 (инженерная площадка)
5	Автор - составитель	Кузнецова Наталия Михайловна
6	Целевая аудитория	Обучающиеся школ города 12-15 лет
7	Срок реализации	9 месяцев
8	Количество часов по Программе	72
9	Количество часов в неделю	2 часа
10	Режим занятий	1 раз в неделю по 2 часа
11	Уровень освоения программы	Базовый
12	Цель программы	Раскрытие и реализация личностного потенциала обучающихся через изучение графических редакторов для создания будущих творческих дизайнерских работ.
13	Задачи программы	<ul style="list-style-type: none"> <li>- формировать устойчивый интерес к графическому дизайну и творчеству в целом;</li> <li>- приобрести знания, умения и навыки в области графического дизайна с помощью 2D и 3D графики;</li> <li>- создать условия для выражения своих мыслей, чувств и образов посредством электронного рисунка; применять полученные знания в практической деятельности;</li> <li>- способствовать развитию интеллектуальных и творческих возможностей ребенка;</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- развивать личностные качества, способствующие повышению психологической устойчивости подростка в современных условиях и адаптации его к жизни в обществе;</li> <li>- способствовать созданию условий для активного и успешного участия подростков в коллективной работе, выставках, конкурсах;</li> <li>- формировать элементы IT- компетенций.</li> </ul>
14	Аннотация программы	<p>Программа дает возможность получения теоретических знаний и практических навыков работы в графических редакторах, позволяет расширить знания, обучающихся по информационным технологиям, помогает определиться в выборе будущей профессии. Данная программа способствует развитию интеллекта подростков, формированию социально-активной личности.</p> <p>Новизна программы предусматривает комплексное развитие обучающихся в области: дизайн-мышления, 3D моделирования, развития художественно-эстетического вкуса, конкретных знаний в области графического дизайна, а также обучает работать в современных графических редакторах и разработке конкретных дизайн-продуктов для участия в конкурсах и выставках различной направленности.</p>
15	Ожидаемые результаты	<p>После обучения по Программе обучающиеся будут <b>знать</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– приемы и способы обработки растрового и векторного изображения в программах;</li> <li>– способы создания полиграфической продукции при помощи программы векторной графики;</li> </ul>

		<p>– основы 3D – графики, моделирование.</p> <p><b>будут уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работать с инструментами графических программ;</li> <li>- создавать и редактировать файлы растровой и векторной графики;</li> <li>- редактировать и изменять геометрические формы объекта;</li> <li>- выполнять операции с текстом;</li> <li>- управлять цветом, объектами;</li> <li>- применять спецэффекты, анимацию;</li> <li>- создавать графические изображения и редактировать их в программе CorelDraw;</li> <li>- создавать 3D-модели в MagicaVoxel.</li> </ul> <p><b>Будут сформированы:</b></p> <p><b>личностные компетенции:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- заинтересованность в получении новых знаний;</li> <li>- умеет воспринимать и понимать поставленную перед ним задачу.</li> </ul> <p><b>метапредметные компетенции:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- умеет самостоятельно находить и обрабатывать информацию из дополнительных источников;</li> <li>- умение использовать полученные знания в учебной практике;</li> <li>- инициативность и творческий подход.</li> </ul>
--	--	---

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн-1» (инженерная площадка) (далее Программа) имеет техническую направленность. **Уровень сложности освоения программы - базовый.**

**Актуальность** Программы заключается в том, что она дает возможность получения теоретических знаний и практических навыков работы в графических редакторах 2D и 3D графики, позволяет расширить знания, обучающихся по информационным технологиям, помогает определиться в выборе будущей профессии.

Данная Программа способствует развитию интеллекта подростков, формированию социально-активной личности.

### **Отличительные особенности программы**

Программа знакомит обучающихся с профессией графического дизайнера, с основами компьютерного дизайна, знакомит с программами графических редакторов CorelDraw, Corel PHOTO-PAINT, MagicaVoxel, которые помогают создавать дизайнерские продукты и направлена на развитие дизайнерского мышления. Программа будет полезна тем обучающимся, которые собираются в дальнейшем выбрать профессию, связанную с рекламной деятельностью, дизайном, версткой.

Программа рассчитана для обучающихся от 12 до 15 лет. Возраст – становления интересов, активного обучения, саморазвития и самоопределения.

В основу Программы положен принцип соединения теоретического обучения с процессом практической деятельности. Отличительной особенностью данной Программы является частичное применение электронного обучения с применением дистанционных технологий. Материалы для дистанционных занятий хранятся в облачном сервисе Mail.ru. Ссылки на электронные ресурсы для реализации занятий через дистанционную форму указаны в Методическом обеспечении реализации Программы.

**Новизна** Программы предусматривает комплексное развитие обучающихся в области: дизайн-мышления, 3D моделирования, развития художественно-эстетического вкуса, конкретных знаний в области графического дизайна, а также обучает работать в современных графических редакторах и разработке конкретных дизайн-продуктов для участия в конкурсах и выставках различной направленности.

**Педагогическая целесообразность** Программы заключается в предоставлении возможности, обучающимся сделать осознанный выбор своей будущей профессии на основе полученных компетенций. Это отвечает возрастным особенностям и запросам подростков, характеризующимся повышенной потребностью в самоопределении и самовыражении, стремлении доказать себе и окружающим умение самостоятельно принимать и реализовывать собственные решения.

#### **Адресат программы**

Возраст обучающихся 12-15 лет, мужского и женского пола, без ограничений. В разновозрастные группы принимаются дети, желающие и проявляющие интерес к компьютерной графике и дизайну. Наполняемость в группах до 12 человек.

#### **Практическая значимость Программы**

Программа дает понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации. 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 именно творческие способности.

**Преимственность программы** с предметами общеобразовательной школы.

- Информатика: получение навыков работы с компьютером и графической средой, освоение таких программ как Microsoft PowerPoint, Microsoft Word.

- ИЗО: начальные навыки дизайна, развитие художественного вкуса.

- Технология: организация рабочего места, работа в группе, поиск информации и ее представление, творческая и проектная деятельность.

Благодаря своей универсальности и многогранности 2D и 3D графика нашла сегодня отражение в большинстве сфер жизни человека: кинематограф, реклама, инженерия, промышленность, архитектура, медицина. Графический дизайн позволит обучающимся в полной мере развить свои творческие способности, проявить исследовательскую активность и пространственное мышление, но и в последующей профессиональной и личностной самореализации. Развитие пространственного мышления и воображения, будет помогать в дальнейшем изучении таких предметов как математика, геометрия, черчение, технология.

**Объем программы** общее количество часов по Программе – 72 часа.

**Срок освоения программы** – 9 месяцев.

**Особенности реализации образовательного процесса, формы организации образовательного процесса** Образовательный процесс осуществляется в группах с учащимися разного возраста. Количество обучающихся до 12 человек. Программа включает в себя теоретические и практические занятия, ориентирована на объем практических творческих работ с использованием компьютера. Освоение материала в основном происходит в процессе практической творческой деятельности.

Виды занятий: беседа, показ иллюстраций, просмотр презентаций, мастер-классы, практическое занятие, тематическое задание, консультация, творческая работа.

Форма деятельности: групповые.

**Форма обучения** - очная с элементами дистанционного обучения.

В Учебном плане и Содержании указаны занятия, реализуемые в дистанционном формате в разделе: «Знакомство с программой CorelDraw».

Ссылки на электронные ресурсы для реализации занятий через дистанционную форму указаны в Методическом обеспечении реализации Программы.

**Режим занятий:**

Режим занятий - 1 раз в неделю по 2 часа.

## **ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

**Цель:** Раскрытие и реализация личностного потенциала обучающихся через изучение графических редакторов для создания будущих творческих дизайнерских работ.

### **Задачи:**

- формировать устойчивый интерес к графическому дизайну и творчеству в целом;
- приобрести знания, умения и навыки в области графического дизайна с помощью 2D и 3D графики;
- создать условия для выражения своих мыслей, чувств и образов посредством электронного рисунка; применять полученные знания в практической деятельности;
- способствовать развитию интеллектуальных и творческих возможностей ребенка;
- развивать личностные качества, способствующие повышению психологической устойчивости подростка в современных условиях и адаптации его к жизни в обществе;
- способствовать созданию условий для активного и успешного участия подростков в коллективной работе, выставках, конкурсах;
- формировать элементы IT- компетенций.

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	<b>1. Знакомство с программой CorelDraw (36 часов)</b>				
1.1.	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ, ПБ, ПДД. Интерфейс и главные элементы программы. <i>Входной контроль.</i>	2	1	1	Тест
1.2.	Графические объекты: фигуры и линии.	10	2	8	Наблюдение
1.3.	Инструменты трансформации. Формирование объектов.	6	2	4	Наблюдение
1.4.	Цвет. Различные виды заливки объекта.	6	2	4	Наблюдение
1.5.	Текст. Инструменты создания текста.	6	2	4	Наблюдение
1.6.	Вспомогательные объекты. Специальные эффекты. <i>Промежуточная аттестация.</i>	6	2	4	Практическая работа.
	<b>2. Работа с растровыми изображениями, Corel PHOTO-PAINT (8 часов)</b>				
2.	Работа с растровыми изображениями, Corel PHOTO-PAINT	8	2	6	Наблюдение
	<b>3. Анимация в Corel PHOTO-PAINT (8 часов)</b>				
3.	Анимация в Corel PHOTO-PAINT	8	2	6	Наблюдение
	<b>4. Введение в 3D - графику, моделирование (10 часов)</b>				
4.	Введение в 3D - графику, моделирование	10	4	6	Наблюдение
	<b>5. Творческие работы (10 часов)</b>				
5.1.	Макет-дизайн обложка для блокнота.	6	1	5	Творческое задание
5.2.	Итоговое занятие. <i>Итоговый контроль.</i> Творческая работа. Выставка работ учащихся.	4	0	4	Творческое задание, практическая работа, обсуждение
	<b>Итого:</b>	<b>72</b>	<b>20</b>	<b>52</b>	

## Содержание учебного плана

### Раздел 1. Знакомство с программой CorelDraw. (36 часов)

**Тема 1.1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ, ПБ, ПДД. Интерфейс и главные элементы программы. Входной контроль. (2 часа)** (может быть в дистанционной форме).

**Теория (1 час):** Инструктаж по технике безопасности при работе за компьютером, инструктаж ТБ, ПБ, ПДД. Правила поведения в кабинете информатики. Виды дизайнерского творчества. Кто такой графический дизайнер? Виды компьютерной графики. Запуск программы, информация о текущем документе, масштаб, формат листа, вставка и экспорт объектов, настройка рабочего пространства, пристыковываемые окна, сохранение документа.

**Практика (1 час):** Рисуем наброски животных карандашом на бумаге из геометрических фигур. Загрузка и запуск программы. Создание и сохранение документа. Просмотр основных пунктов главного меню программы.

### **Тема 1.2. Графические объекты: фигуры и линии (10 часов)**

**Теория (2 часа):** Роль композиции в компьютерной графике. Инструмент «Выбора», инструменты создания объектов: «Прямоугольник», «Эллипс», «Многоугольник», «Спираль». Операции с объектами: выделение, удаление, перемещение, копирование, вращение, скос, зеркальное отражение, масштабирование, поворот. Упорядочение объектов. Отмена и возврат последних действий. Порядок объектов. Инструменты создания кривых линий. Работа на уровне узлов, сегментов.

**Практика (8 часов):** Создание плаката с образцами объектов (фигур) в виде таблицы. Создание узоров, простых логотипов по образцу. Создание собственного знака-символа или логотипа. Создание стилизованных цветов.

### **Тема 1.3. Инструменты трансформации. Формирование объектов. (6 часов)**

**Теория (2 часа):** Художественные средства, режимы линий: каллиграфия, заготовка, кисть, распылитель. Инструменты изменения формы объекта: лезвие, ластик, размывающая и грубая кисть. Объединение, пересечение, подгонка.

**Практика (4 часа):** Создание поздравительной открытки, создание различных рисунков и логотипов по образцу.

#### **Тема 1.4. Цвет. Различные виды заливки объекта. (6 часов)**

**Теория (2 часа):** Цветоведение. Модели цветов и виды цветной печати. Выбор цвета и цветовые библиотеки. Однородная заливка и цвет абриса. Вкладка «Модели». Вкладка «Смесители». Команды меню «Инструменты». Типы заливки. Инструмент Прозрачность. Типы и степень прозрачности. Режимы наложения прозрачности. Настройки обводки в окне «Перо абриса». Масштабирование обводки. Преобразование обводки в контур.

**Практика (4 часа):** Создание иллюстраций «Ночной город», «Закат на море».

#### **Тема 1.5. Текст. Инструменты создания текста. (6 часов)**

**Теория (2 часа):** Художественный и простой текст. Текст как объект. Шрифт, его настройки и особенности. Работа с текстом с помощью инструмента «Форма». Размещение фигурного текста вдоль контура. Взаимодействие текста и контура. Преобразование текста в кривую. Обтекание объектов текстом. Команды пункта меню «Текст».

**Практика (2 часа):** Создание простых и сложных объектов, используя цвет, линию, шрифт. Создание «Шрифтового плаката», используя свойства трансформации шрифтов.

**Дистанционно (2 часа) Теория:** Типографика. История возникновения, виды визиток. Требования и оформления визитных карточек.

**Практика:** Создание элемента полиграфической продукции - визитка, используя свойства шрифтов.

#### **Тема 1.6. Вспомогательные объекты. Специальные эффекты. (6 часов)**

**Теория (2 часа):** Выравнивание по направляющим. Выравнивание по объектам. Выравнивание по сетке. Команда «Выровнять и распределить». Интерактивные инструменты: Тень, перетекание, искажение, оболочка, вытягивание. Прозрачность. Перспектива. Линза.

**Практика (4 часа):** Создание логотипов по образцу. Создание новогодней открытки. Промежуточная аттестация.

## **Раздел 2. Работа с растровыми изображениями, Corel PHOTO-PAINT.**

**(8 часов)**

*Теория (2 часа):* Команда меню «Растровые изображения». Команды пункта меню «Эффекты». Импорт растровых изображений. Редактирование и трассировка. Контейнер. Наложение маски. Обрезка и изменение размеров изображения. Настройка цветокоррекции. Знакомство с Corel PHOTO-PAINT. Удаление фона с помощью инструментов.

*Практика (6 часов):* Дизайн-макет сувенирной продукции для кружки (термопечать), использование коллажа, редактирование или трассирование изображения, настройка цветокоррекции. Создание поздравительных открыток к праздникам (23 февраля и 8 Марта).

## **Раздел 3. Анимация в Corel PHOTO-PAINT. (8 часов)**

*Теория (2 часа):* Изучение интерфейса и настройка программы. Окно настройки «Фильм». Меню «Эффекты» (Погода). Добавление и создание слоев, отдельных кадров.

*Практика (6 часов):* Применение анимационных эффектов. Создание анимированной открытки к 8 марта.

## **Раздел 4. Введение в 3D - графику, моделирование. (10 часов)**

*Теория (4 часа):* Что такое 3D графика. Интерфейс программы, редактор моделей, панель - режимы кистей Brush, панель редактирования, проектная панель, редактор мира, создание палитры цветов, градиент, рендеринг, световая панель, панель материалов, экспорт объектов.

*Практика (6 часов):* Создание 3D моделей по образцу, создание космического пространства, космической техники.

## **Раздел 5. Творческие работы. (10 часов).**

### ***Тема 5.1. Макет-дизайн обложка для блокнота. (6 часов)***

*Теория (1 час):* Разработка идеи и замысла. Сбор материалов. Обработка текстовых и графических объектов. Создание композиции.

**Практика (5 часов):** Создать макет-дизайн обложки для блокнота, используя технику коллажа. Работа со сложными объектами, применяя цветовые переходы, используя растровые изображения, свойства шрифтов, прозрачность и заливку объектов.

**Тема 5.2. Итоговое занятие. Итоговый контроль. Творческая работа. Выставка работ учащихся. (4 часа)**

**Практика (4 часа).** Практическое применение знаний работы в графическом редакторе (шрифт, цвет, контрастность). Работа над эскизом. Порядок выполнения творческой работы. Творческая самостоятельная работа создать плакат, посвященный «Дню защиты детей».

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

### **Ожидаемые результаты.**

По итогам освоения Программы, результаты можно разделить на:

#### Предметные:

обучающиеся будут **знать:**

- приемы и способы обработки растрового и векторного изображения в программах;
- способы создания полиграфической продукции при помощи программы векторной графики;
- основы 3D – графики, моделирование.

будут **уметь:**

- работать с инструментами графических программ;
- создавать и редактировать файлы растровой и векторной графики.
- редактировать и изменять геометрические формы объекта;
- выполнять операции с текстом;
- управлять цветом, объектами;
- применять спецэффекты, анимацию;
- создавать графические изображения и редактировать их в программе CorelDraw;
- создавать 3D-модели в MagicaVoxel.

**Будут сформированы личностные компетенции:**

- заинтересованность в получении новых знаний;
- умеет воспринимать и понимать поставленную перед ним задачу.

**Будут сформированы метапредметные компетенции:**

- умеет самостоятельно находить и обрабатывать информацию из дополнительных источников;
- умение использовать полученные знания в учебной практике;
- инициативность и творческий подход.

Обучающиеся будут иметь сформированные элементы ИТ-компетенций.

**Календарный учебный график на 2025-2026 учебный год**  
Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования детей  
«Станция юных техников» имени Героя Социалистического труда Б.Г. Никитина  
города Воткинска Удмуртской Республики

МЕСЯЦ	Сентябрь				29- 05	Октябрь				27- 02	Ноябрь				Декабрь				29- 04	Январь			26- 01
	01- 07	08- 14	15- 21	22- 28		06- 12	13- 19	20- 26	03- 09		10- 16	17- 23	24- 30	01- 07	08- 14	15- 21	22- 28	05- 11		12- 18	19- 25		
№ недели	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		19	20	21	
1 год обучения	У/К В/К	У/К	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	П/А	У/ ПР	ПР	У	У	У	

МЕСЯЦ	Февраль			23- 01	Март				30- 05	Апрель			27- 03	Май			
	02- 08	09- 15	16- 22		02- 08	09- 15	16- 22	23- 29		06- 12	13- 19	20- 26		04- 10	11- 17	18- 24	25- 31
№ недели	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
1 год обучения	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У И/К	У	У/Р	У/Р

**Условные обозначения:**

У/К-комплектование групп

У – учебное время

В/К – входной контроль

П/А-промежуточная аттестация

И/К – итоговый контроль

У/Р – резервное время для выполнения учебного раздела образовательной программы

ПР- праздничные дни (проведение праздничных досуговых мероприятий)

**Считать нерабочими праздничными днями:** 4 ноября, 31 декабря, 1-8 января, 23 февраля, 8 марта, 1 мая, 9 мая

## УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

**Кадровое обеспечение** – педагог дополнительного образования со средним или высшим образованием, соответствующим направленности (профилю) Программы; к профессиональной категории педагога требований нет.

**Материально-техническое обеспечение** - занятия по Программе проходят в оборудованном персональными компьютерами/ноутбуками кабинете, с установленным программным обеспечением CorelDraw.

Компьютеры/ноутбуки объединены в локальную сеть и имеют доступ к сети Интернет и позволяют организовать персональную работу каждого обучающегося.

На занятиях используются наглядные пособия, раздаточный материал, доска для маркеров, демонстрационный экран.

Кроме этого для реализации Программы необходимы аппаратные и программные средства.

### Аппаратные средства:

1. Персональный компьютер/ноутбук преподавателя.
2. 12 учебных мест, включающих клавиатуру и мышь, либо только мышь, в случае использования ноутбуков.
3. Экран просмотра презентаций и показа различных материалов.
4. Принтер -1 шт.
5. Локальная сеть для обмена данными.
6. Выход в глобальную сеть Интернет.

### Программные средства:

1. Операционная система Windows.
2. Файловый менеджер (в составе операционной системы)
3. Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор.
4. Программное обеспечение CorelDraw, MagicaVoxel.

## **Информационные ресурсы для проведения дистанционных занятий:**

1. Наложение теней в графическом редакторе Corel Draw.

<https://disk.yandex.com/am/i/L4bScFUblTjJ-Q>

2. Трассировка растровых изображений и преобразования их в векторную графику CorelDraw. <https://disk.yandex.com/am/i/srDzZfdibfNh6g>

3. Самоучитель по CorelDrawX6.

<http://www.kavserver.ru/library/selftutorialcoreldrawx6.shtml>

4. Справочное руководство пользователя MagicaVoxel

<https://leonida.gitbooks.io/magicavoxel-user-reference-manual/content/>

5. Справочное руководство по пользовательскому интерфейсу MagicaVoxel. <https://magicavoxel.fandom.com/wiki/Interface>

6. Мастер-класс по программе MagicaVoxel (Часть 1)

<https://disk.yandex.com/am/i/IFmYmh8QkQj5Ng>

## **ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

Комплекс контрольно-измерительных материалов состоит из заданий, критериев оценки и таблицы фиксирования результатов. Для оценки результатов обучения по Программе используются входной, промежуточный и итоговый контроль. Этот процесс проходит в естественных для обучающихся условиях на занятиях, во время которых им предлагается выполнить работу и представить ее.

### **Входной контроль.**

**Цель:** определить уровень знаний, обучающихся по компьютерной графике в начале обучения по Программе.

**Форма проведения:** тестирование

**Дата проведения:** сентябрь

### **Инструкция:**

В тесте 12 вопросов. За каждый правильный ответ на вопросы с 2 по 12 начисляется 1 балл, на 1 вопрос – 4 балла. Максимальное количество баллов 15.

**Критерии уровня предметных знаний по сумме баллов:**



- A) **Квадрат**
- B) Круг
- C) Овал
- D) Треугольник

6. Как называется эффект, который наблюдается при увеличении масштаба растрового изображения?

- A) Деформация
- B) Растеризация
- C) **Пикселизация**
- D) Векторизация
- E) Визуализация

7. Первый цвет, на который реагирует глаз, если этот цвет попадает в поле зрения.

- A) **Красный**
- B) Зеленый
- C) Голубой
- D) Белый

8. Что такое стилизация?

- A) **Упрощение без потери узнаваемости**
- B) Переработка изображения в линейный формат
- C) Создание формы при помощи художественных средств
- D) Иконическая форма объекта

9. Что из этого не является элементом дизайна?

- A) Линия
- B) Фигура
- C) **единство**
- D) Текстура

10. Изображение, нарисованное в векторе...

- A) **Масштабируется**
- B) Ограничено большим размером
- C) Открывается в Photoshop

11. Базовые цвета модели RGB

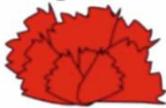
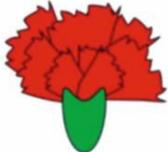
- A) Красный, желтый, синий
- B) **Красный, синий, зеленый**
- C) Голубой, желтый, пурпурный
- D) Синий, желтый, красный

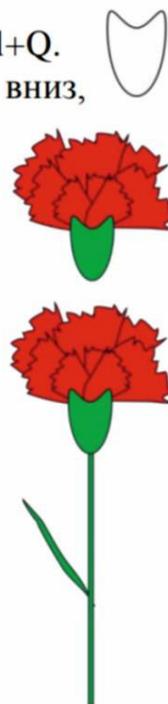
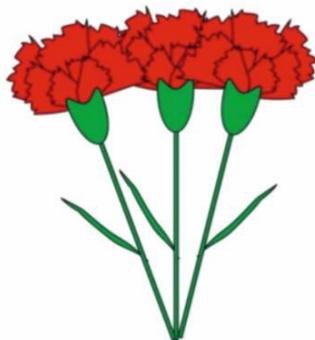
12. Какой вид графики используется в изображении, представленном на рисунке? *Изображение:*



**Промежуточная аттестация** за усвоением знаний и умений, обучающихся проводится в середине курса. Обучающимся предлагается выполнить задание в форме практической работы и представить ее. Педагог наблюдает за деятельностью обучающихся во время выполнения задания и оценивает работу по системе «зачет/не зачет».

### Практическая работа. Рисуем гвоздики.

1. Нарисуйте с помощью инструмента “свободная форма” (F5) один лепесток. Залейте цветом. 
2. Копируйте лепестки и поворачивайте их: 
3. Копируйте лепестки и увеличивайте их в размере (или уменьшайте). Если вы увеличили, то располагать большие лепестки следует на уровень назад (Shift+Pfade Down). А если уменьшали, то лепестки следует располагать на переднем плане (Shift+Pade Up). Копируя и изменяя размер лепестков, получите бутон: 
4. Сгруппируйте объекты (выделить все объекты и нажать ctrl +G)
5. Нарисуйте овал и преобразуйте его в кривую Ctrl+Q. 
6. Удерживая самую верхнюю точку потяните вниз, чтобы образовалась чашечка цветка:
7. Залейте зеленым цветом и сгруппируйте с цветком (выделите все и нажмите Ctrl+G). 
8. Рисуем тонкий прямоугольник - стебель и инструментом “свободная форма” (F5) рисуем листок. Заливаем цветом.
9. Выделяем всё и группируем( ctrl+G).
10. Для получения букета копируйте цветок (ctrl+C, ctrl+V) и поворачивайте. Можно отразить цветок по горизонтали.



## **Итоговый контроль.**

**Цель:** определить уровень освоения Программы.

**Тема:** создать плакат, посвященный «Дню защиты детей». (практическая работа)

**Задание:** обучающимся предлагается выполнить работу, используя инструменты графического редактора и представить ее. Сохранить файл на съемный носитель с названием «Плакат, Фамилия, Имя ученика», тип файла JPEG.

Работы оцениваются по следующим параметрам:

1. Умение использовать и применить эффекты, виды текста.
2. Умение редактировать и создавать объекты с применением основных инструментов графического редактора.
3. Умение правильно применить основы композиционного и колористического решения.
4. Умение сохранить файл в нужном типе.

### **Критерии оценки:**

Результаты работ, обучающихся оцениваются по бальной системе:

3 балла – выполнение задания самостоятельно и творчески.

2 балла – выполнение задания с помощью подсказок педагога.

1 балл – выполнение задания при непосредственном участии педагога.

Далее баллы суммируются по всем четырем критериям и определяется уровень освоения Программы:

Высокий уровень – 12-9 баллов

Средний уровень – 8-5 баллов

Низкий уровень – 4 баллов

Таблица фиксирования результатов

№	Ф.И. обучающегося	Параметры оценивания работы	Кол-во баллов	Уро- вень
---	----------------------	-----------------------------	------------------	--------------

		Умение использовать и применить эффекты, виды текста.	Умение редактировать и создавать объекты с применением основных инструментов графического редактора.	Умение правильно применить основы композиционного и колористического решения.	Умение сохранить файл в нужном типе.		

### **Контроль личностных и метапредметных компетенций обучающихся.**

**Цель:** контроль сформированности личностных и метапредметных компетенций после прохождения Программы.

**Форма проведения:** сформированность определяется методом наблюдения за деятельностью обучающихся во время занятий.

**Наблюдение** проводится по следующим параметрам:

#### Личностные компетенции

1. Заинтересованность в получении новых знаний.
2. Умеет воспринимать и понимать поставленную перед ним задачу.

#### Метапредметные компетенции

1. Умеет самостоятельно находить и обрабатывать информацию из дополнительных источников.
2. Умение использовать полученные знания в учебной практике.
3. Инициативность и творческий подход.

#### **Критерии оценивания:**

- сформированы (обозначены в таблице 1 балл)
- не сформированы (обозначены в таблице 0 баллов)

Полученные баллы суммируются и уровень сформированности определяется общей суммой баллов:

Высокий: 5 баллов

Средний: 4-3 балла

Низкий: 2 и менее балла

Результаты заносятся в таблицу.

№	ФИ обучающегося	Личностная компетенция		Метапредметная компетенция			Общее количество баллов	Уровень
		Заинтересованность в получении новых знаний.	Умеет воспринимать и понимать поставленную перед ним задачу	Умеет самостоятельно находить и обрабатывать информацию из дополнительных источников	Умение использовать полученные знания в учебной практике	Инициативность и творческий подход		

## МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

### Методическое обеспечение Программы.

Методическое обеспечение Программы включает в себя:

- учебные презентации;
- электронные и печатные алгоритмы выполнения заданий и действий;
- электронную библиотеку изображений;
- цифровые учебники;
- видео-уроки;
- образцы полиграфической продукции.

### Методы обучения и воспитания:

- Объяснительно-иллюстративный метод обучения: обучающиеся получают знания в ходе беседы, объяснения, дискуссии, из учебной или методической литературы, через экранное пособие.

- Репродуктивный метод обучения: деятельность обучаемых носит алгоритмический характер, выполняется по инструкциям, предписаниям, правилам в аналогичных, сходных с показанным образцом ситуациях.

- Частично поисковый, или эвристический: метод обучения заключается в организации активного поиска решения выдвинутых в обучении (или самостоятельно сформулированных) познавательных задач в ходе подготовки и реализации творческих проектов.

- Исследовательский метод обучения: обучающиеся самостоятельно изучают и выполняет действия поискового характера.

**Педагогические технологии:** педагогика сотрудничества, проблемное обучение, проектные технологии, личностно-ориентированное обучение, наглядность обучения.

По всем разделам программы, не зависимо от формы проведения занятий, используется методический материал в цифровом формате:

Цифровые учебники:

1. © Corel Corporation, 2012. Руководство по CorelDraw® Graphics Suite X6.

2. Камолова Н. В., Е.С. Яковлева. Самоучитель CorelDRAW X8. — СПб. БХВ-Петербург, 2017. - 368 с. Ссылка на электронные ресурсы

<https://books.google.ru/books?id=6jAxDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=ru#v=onepage&q&f=false>

3. Основы MagicaVoxel. ВИКИУЧЕБНИК.

[https://ru.wikibooks.org/wiki/%D0%9E%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D1%8B\\_MagicaVoxel](https://ru.wikibooks.org/wiki/%D0%9E%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D1%8B_MagicaVoxel)

По форме реализации Программа является очной с элементами дистанционного обучения. Основная часть программы реализуется в очной форме.

Методические материалы для дистанционных занятий хранятся в облачном сервисе Mail.ru

**Занятия в электронном виде для проведения дистанционного обучения:**

Раздел 1. Знакомство с программой CorelDraw.

Тема 1.1. Интерфейс и главные элементы программы. Ссылка на электронные ресурсы <https://cloud.mail.ru/public/PzHu/V9n6yUwwq>

Раздел 1. Знакомство с программой CorelDraw.

Тема 1.5. Текст. Инструменты создания текста. Ссылка на электронные ресурсы <https://cloud.mail.ru/public/hxro/5ZZhaL3eW>

**Информационные ресурсы для проведения дистанционных занятий:**

1. Наложение теней в графическом редакторе Corel Draw.

<https://disk.yandex.com.am/i/L4bScFUblTjJ-Q>

2. Трассировка растровых изображений и преобразования их в векторную графику CorelDraw. <https://disk.yandex.com/am/i/srDzZfdibfNh6g>
3. РЕДАКТОР ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКИ COREL DRAW. Основы работы в CorelDraw. <https://disk.yandex.ru/i/jE6Owsa-kabsEQ>
4. Учебное пособие по MagicaVoxel для начинающих.  
<https://www.megavoxels.com/2019/08/magicavoxel-3d-art-tutorial-for.html>
5. Справочное руководство по пользовательскому интерфейсу MagicaVoxel.  
<https://magicavoxel.fandom.com/wiki/Interface>
6. Мастер-класс по программе MagicaVoxel (Часть 1)  
<https://disk.yandex.com/am/i/IFmYmh8QkQj5Ng>

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ, КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ**

Во время реализации Программы педагог большое значение уделяет воспитательной деятельности. Содержанием Программы предусмотрены мероприятия различного уровня и направленности. Это участие в творческих мероприятиях, участие в выставках и конкурсах, беседы о различных видах иллюстрации и ее истории. Планом воспитательной работы предусмотрены также досуговые, культурно-просветительные мероприятия к календарным датам. Участие в воспитательных мероприятиях позволяет сплотить детей в единый дружный коллектив, создать в объединении благоприятную атмосферу доброжелательности и сотрудничества.

**Цель воспитания** – создание условий для формирования творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики, а также способной на сознательный выбор жизненной позиции, создать условия к духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

### **Задачи воспитания:**

- способствовать развитию творческой личности обучающегося, с позитивным отношением к себе и миру, способного вырабатывать и реализовывать собственный взгляд на мир, развитие его субъективной позиции;

- способствовать умению самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности.

- формировать информационную и полиграфическую культуры обучающихся, а также привить детям видения красоты окружающего мира на бумажных и электронных носителях.

**Ожидаемый результат воспитания:**

- Будет сформирована основа активной жизненной позиции.
- Будет сформирован собственный взгляд на мир.
- Будет развита способность самостоятельно оценивать происходящее.

**Работа с родителями:**

- организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации);
- родительские собрания на темы: организация учебного процесса, итоговое собрание;
- индивидуальные консультации на темы: участие в различных конкурсах;
- информационная страничка для родителей, созданная через социальную сеть Сферум, по вопросам воспитания детей и отслеживание итоговых успехов участия детей в конкурсах.

**Работа с коллективом обучающихся:**

Направление	Цель	Вид деятельности
Гражданско-патриотическое	Воспитание патриотизма	Создание графических творческих работ на темы: - Участие в акции «Во славу Отечества» - Участие в акции «День Победы» - Конкурс творческих работ «Герои Отечества»
	Формирование правовой грамотности и воспитание понимания гражданских ценностей	Создание буклета или плаката по Правам ребенка: - Акция правовых знаний «Фемиды»

<b>Духовно-нравственное</b>	Формирование семейных ценностей	Создание графического рисунка или открытки к Дню Матери.
	Формирование ценностных представлений о морали, об основных понятиях этики, воспитание чувства сострадания и понимания основных социальных проблем	– Создание информационных буклетов на социальную тематику.
	Формирование командных ценностей	Принять участие в конкурсах: - Новогодние мероприятия.
<b>Культура здорового и безопасного образа жизни</b>	Формирование культуры здорового и безопасного образа жизни	Создание плакатов, эмблем, открыток: Просмотр видеосюжета на тему: «Пожарная безопасность»
<b>Художественно-эстетическое</b>	Формирование художественного вкуса и понимания эстетических ценностей	- Создание графических работ.
<b>Трудовое и профориентационное</b>	Формирование трудолюбия, сознательного, творческого отношения к образованию, труду в жизни, подготовка к сознательному выбору профессии	Городской конкурс Технобудущее.

### Календарный план воспитательной работы

<b>№</b>	<b>Мероприятие</b>	<b>Сроки проведения</b>
1	Акция «День пожилого человека» «День учителя» - открытка	Октябрь
2	Всероссийский урок безопасности в сети Интернет	Октябрь
3	Акция «Маме посвящается...»	Ноябрь
4	Акция правовых знаний «Фемида»	Ноябрь-декабрь
5	Новогодние мероприятия	Зимние каникулы
6	Республиканский конкурс творческих работ, профилактика алкоголизма	Декабрь-январь
7	Республиканская акция «Во славу Отечества», посвященная Дню защитника Отечества	Февраль

8	Конкурс творческих работ «Герои Отечества»	Февраль – май
9	Месячник пожарной безопасности	Апрель
10	Научно-практическая конференция «Дети. Техника. Творчество»	Апрель
11	Акция «День Победы», выставка «Мы помним»	Апрель-май

### **Список используемой литературы для педагога.**

- 1.Ахтямов Р.Б. Программа CorelDraw. Основные понятия и принципы работы: учебное пособие/ Р.Б. Ахтямов, С.С. Ахтямова, А.А. Ефремова. – Казань: КНИТУ, 2014. - 112 с.
- 2.Бурлаков М. В. CorelDRAW 12/ М. В Бурлаков. - СПб. БХВ-Петербург, 2004. - 688 с.
- 3.Гурский Ю. CorelDRAW 12. Трюки и эффекты/ Ю. Гурский, И. Гур-ская, А. Жвалевский. - СПб. Питер, 2005. - 464 с.
- 4.Комолова Н. В. Самоучитель CorelDRAW X6/ Н. В. Камолова. - СПб. БХВ-Петербург, 2012. - 336 с.
- 5.Ковтанюк Ю.С. CorelDRAW 12 на примерах/ Ю.С. Ковтанюк. - Киев: МК-Пресс, 2005. - 416с.
- 6.Миронов Д. CorelDRAW 11. Учебный курс/ Д. Миронов. - СПб. Питер, 2003. - 448 с.
- 7.Яцюк О. Г. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий /О. Г. Яцюк. - СПб. БХВ-Петербург, 2004. – 240с.
8. Руководство обозревателя CorelDraw Graphics Suite X8. - URL [https://www.coreldraw.com/static/product\\_content/cdgs/x8/CorelDRAWGraphics-SuiteX8\\_ReviewersGuide\\_ru.pdf](https://www.coreldraw.com/static/product_content/cdgs/x8/CorelDRAWGraphics-SuiteX8_ReviewersGuide_ru.pdf) (дата обращения: 20.03.2025)

### **Список используемой литературы для обучающихся.**

- 1.Ахтямов Р.Б. Программа CorelDraw. Основные понятия и принципы работы: учебное пособие/ Р.Б. Ахтямов, С.С. Ахтямова, А.А. Ефремова. – Казань: КНИТУ, 2014. - 112 с.

- 2.Ковтанюк Ю.С. CorelDRAW 12 на примерах/ Ю.С. Ковтанюк. - Киев: МК-Пресс, 2005. - 416с.
- 3.Макарова В. В. Подарки своими руками с CorelDRAW и Photoshop/ В. В. Макарова. - СПб. БХВ-Петербург, 2010. - 192 с.
- 4.Обучение по CorelDraw. Видео уроки: [Электронный ресурс] //сайт 24 LEBEDA. - URL: <https://rutube.ru/plst/59187/?ysclid=m8qalc89zo308040410>  
(дата обращения: 20.03.2025)
5. Справочное руководство по пользовательскому интерфейсу MagicaVoxel. [Электронный ресурс] //сайт Вики сообщества MagicaVoxel. - URL: <https://magicavoxel.fandom.com/wiki/Interface> (дата обращения: 20.03.2025)
- 6.Уроки CorelDraw для начинающих: бесплатные видео для домашнего обучения [Электронный ресурс] //сайт Все курсы онлайн. - URL: <https://rutube.ru/plst/87626/> (дата обращения: 20.03.2025)