МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРОЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И ЮНОШЕСТВА «ТЕХНОПАРК»

ГОРОДСКОГО ОКРУГА ГОРОД НЕФТЕКАМСК

РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН

Принята на заседании Утверждаю.

педагогического совета Директор МБУ ДО ЦТТДиЮ «Технопарк»

от «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2019 г. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Р. Т. Ганиев

Протокол №\_\_\_\_\_\_\_ от «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2019 г.

 Приказ № \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |
| --- |
|  |
|  |

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая

программа технической направленности

**«Маленький гений»**

 **(Основы компьютерной графики)**

 Возраст обучающихся: 6-10 лет

 Срок реализации: 1 год

 Автор-составитель:

 Йылмаз Аида Брониславовна,

 педагог дополнительного образования
 высшей квалификационной категории

г. Нефтекамск, 2019 г.

**I.ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Одним из главных аспектов воспитания и развития подрастающего поколения в процессе обучения является интеллектуальное и творческое развитие детей. В настоящее время объем и уровень сложности информации, предлагаемой детям для усвоения, постоянно увеличивается, поэтому процесс интеллектуального развития обучающихся требует интенсификации и творческого подхода. Одним из путей повышения интенсивности обучения является использование компьютерных технологий обучения.

**Техническая направленность образовательной программы**

Основная задача учреждений дополнительного образования, создать условия для развития творческой одаренности обучающихся, их самореализация, раннего профессионального и личностного самоопределения. Появление персонального компьютера и широкое его применение в различных сферах влечет за собой изменение и совершенствование системы дополнительного образования.

Широкое использование компьютерных технологий в различных сферах человеческой деятельности ставит перед обществом задачу овладения графическим дизайном, как предмета изучения.

Сегодня развитие графического дизайна происходит с немыслимой скоростью и захватывает все большие пространства человеческой деятельности. Визуализация научных экспериментов, индустрия развлечений, полиграфия, кинематограф, видео, виртуальная реальность, мультимедиа и педагогические программы невозможны сегодня без графического дизайна.

Графический дизайн и компьютерная графика - наиболее распространенные и впечатляющие современные компьютерные технологии. Это самые популярные направления использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой дизайнеры и художники, ученые и инженеры, педагоги и профессионалы практически в любой сфере деятельности человека.

Графический дизайн настолько популярное явление современности, что практически все современные обучающие, развивающие, тренажерные, игровые и т.п. программы на компьютере немыслимы без использования средств мультимедиа. А без компьютерной графики, в свою очередь, не обходится ни одна современная мультимедийная программа. Работа над графикой в мультимедийных продуктах занимает до 90 % рабочего времени программистских коллективов, выпускающих программы массового применения.

Графический дизайн стал одним из самых увлекательных занятий для дошкольников, школьников и многих студентов. В процессе работы у обучающихся формируются базовые навыки работы в графических редакторах, рациональные приемы получения изображений; одновременно изучаются средства, с помощью которых создаются эти изображения. В процессе обучения дети приобретают знания об истоках и истории компьютерной графики; о ее видах, о принципах работы сканера и принтера, технологиях работы с фотоизображениями и т. п.

По содержанию программа «Маленький гений» (Основы компьютерной графики) имеет техническую **направленность;** по функциональному назначению является прикладной; по форме организации – индивидуально – ориентированной, групповой.

**Актуальность** программы обусловлена тем, что ребенок, занимающийся графическим дизайном, активно расширяет свой кругозор, приобретает навыки работы с различного рода изображениями, развивает и тренирует восприятие, формирует исследовательские умения и умения принимать оптимальные решения.

**Новизна** программы заключается в использовании на первом году обучения фронтально – индивидуальной формы занятий; информационных технологий; элементов проектной деятельности. Программа разработана с учетом возрастных особенностей детей.

**Отличительная особенность.** Данная программа является базой для последующего освоения навыков трехмерной графики, верстки, предпечатной подготовки и компьютерного видеомонтажа. В структуру программы входят образовательные блоки, которые предусматривают не только усвоение теоретических знаний, но и формирование практических умений и навыков. Для ребенка это важно в период идентификации, самоопределения. Чем больше ребенок имеет возможностей для доступной «пробы сил», тем осознаннее будет его выбор профессии, поскольку при этом закладываются основы его социальной активности в будущем.

**Педагогическая целесообразность** программы объясняется тем, что посещая занятия, ребята смогут сделать первые шаги в изучении графического дизайна и уверенно продолжить свое движение в заданном направлении. Будущее докажет им необходимость этого, а занятия помогут им найти своё место в современном информационном мире. Чем раньше ребенок задумается о том, кем и каким ему быть, тем раньше он примет верное решение, тем меньше сделает ошибок на пути к профессиональному успеху.

**Адресат программы.** Программа объединения «Маленький гений» (Основы компьютерной графики) рассчитана на детей от 6 до 10 лет разного уровня подготовки.

**Объем и срок освоения программы.** Программа рассчитана на 1 год обучения. Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы составляет 144 часов.

**Первый год** является стартовым уровнем программы и направлен на первичное знакомство с основами графического дизайна и работой в программе 3D Paint.

**Форма обучения** - очная. Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;

- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;

- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

**Особенности организации образовательного процесса.** Обучение осуществляется в группах. Состав группы - постоянный. Количественный состав группы в 1-й год обучения - 10-12 человек.

**Режим занятий.** Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. Продолжительность одного занятия - 30 минут, между ними 10-минутный перерыв.

Важным методом обучения является разъяснение ребенку последовательности этапов работы. Характерными формами подведения итогов деятельности детей являются конкурсы, соревнования, защита проектов. Они наиболее эффективны для дошкольников и детей младшего школьного возраста.

**Цель:** данной программы является систематизация знаний о современных графических программах, овладение основными программными средствами для работы в графическом дизайне и приобретение практических навыков работы с программными продуктами компьютерной графики.

**Задачи:**

Личностные.

* формирование интереса к культуре и истории своего народа, к событиям в своей стране;
* содействовать воспитанию коммуникативной культуры, умению работать в группе;
* содействовать воспитанию, аккуратности, интереса и уважения к труду.

Метапредметные.

* развитие образного и пространственного мышления, внимания;
* развитие фантазии и творческого потенциала;
* формирование технической речи, развитие памяти.

Предметные (образовательные).

* расширить представление учащихся о компьютерной графике;
* [технику безопасности](http://pandia.ru/text/category/tehnika_bezopasnosti/) в компьютерном классе;
* развивать навыки компьютерной грамотности;
* обучение основам конструирования, моделирования, рисования, проектирования в программе 3D Paint;
* освоить специальную терминологию;
* уметь создавать собственные иллюстрации, используя главные инструменты графических программ, а именно: создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т. д.);
* выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др;
* формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях, закрашивать рисунки, используя различные виды заливок, работать с контурами объектов, создавать рисунки из кривых, создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов, получать объемные изображения;
* создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории, редактировать изображения в программе 3D Paint, а именно: перемещать, дублировать, вращать выделенные области; редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
* сформировать глубокое понимание принципов построения и хранения изображений.

**Формы подведения итогов реализации программы:**

- тестирование;

- защита проекта;

- выставка;

- конкурс, викторина.

**Формы контроля реализации программного материала (диагностика знаний):**

- первичная аттестация;

- промежуточная аттестация;

- итоговая аттестация.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Маленький гений» (Основы компьютерной графики) ежегодно обновляется в связи с развитием науки, техники, социальной сферы и изменениями в законодательных актах системы образования.

**II. УЧЕБНЫЙ ПЛАН.**

ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№****п/п** | **Тема занятия** | **Количество часов** | **Формы** **контроля** |
| **Теория** | **Практика** | **Всего** |
| 1 | Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Обзор программы 3D Paint. | 2 | 2 | 4 | Опрос |
| 2 | Знакомство с графическим редактором 3DPaint. | 10 | 10 | 20 | Выставка |
| 3 | Панель инструментов и основные приемы работы в графическом редакторе 3DPaint. | 8 | 16 | 24 | Защита проекта |
| 4 | Панель инструментов. 2D фигуры в графическом редакторе 3DPaint.  | 8 | 16 | 24 | Конкурс |
| 5 | Панель инструментов. 3D фигуры в графическом редакторе 3DPaint. | 8 | 16 | 24 | Конкурс |
| 6 | Панель инструментов. Наклейки в графическом редакторе 3DPaint. | 6 | 10 | 16 | Викторина |
| 7 | Панель инструментов. Текст в графическом редакторе 3DPaint. | 6 | 10 | 16 | Конкурс |
| 8 | Проект. Обьемное 3D изображение. Итоговое занятие.  | 6 | 10 | 16 | Тестирование, защита проекта |
|  | **Всего часов** | **54** | **90** | **144** |  |

Таблица 1

**СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.**

ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ.

**Раздел 1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Обзор программы 3D Paint.**

**Теория**: Вводное занятие. Знакомство. Инструктаж по ТБ. Знакомство с графическим редактором 3DPaint.(2 ч)

**Практика:** Создание, сохранение нового изображения. Особенности меню. Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния.

**Раздел 2. Знакомство с графическим редактором 3DPaint.**

**Теория:** Первоначальные сведения о возможностях графического редактора 3DPaint. Назначение и основные возможности графического редактора 3DPaint. Алгоритм запуска графического редактора 3DPaint. Проверка знаний, умений, навыков.

**Практика:** Создание, сохранение нового изображения. Особенности меню. Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния.

**Раздел 3. Панель инструментов и основные приемы работы в графическом редакторе 3DPaint.**

**Теория:** Работа с панелью инструментов. Кисти. Маркер. Перо. Масляная кисть. Акварельная кисть. Пиксельное перо. Карандаш. Ластик. Пастель. Аэрограф. Заливка. Структура этих инструментов. Расширенный функционал инструментов, связанных с поверхностью – матовая, глянцевая и т.д. Проверка знаний, умений, навыков.

**Практика:** Показ на практике возможностей инструментов. Создание эскиза, создание изображения на заданные темы.

**Раздел 4. Панель инструментов. 2D фигуры в графическом редакторе 3DPaint.**

**Теория:** Знакомство с панелью инструментов. Двухмерные фигуры. Огромный выбор геометрических фигур. Элементы векторной графики - Кривые Безье от 2 до 5 точек. Проверка знаний, умений, навыков.

**Практика:** Выполнение изображений на заданную тему с использованием 2D фигур.

Выполнение изображений на заданную тему с использованием 2D фигур и Кривых Безье. Выполнение заданий по теме.

**Раздел 5. Панель инструментов. 3D фигуры в графическом редакторе 3DPaint.**

 **Теория:** Знакомство с панелью инструментов. Трехмерные фигуры. Огромный выбор 3D шаблонов, различные 3D-модели (люди, животные и др.) и фигуры (сфера, куб и др.). Проверка знаний, умений, навыков.

**Практика:** Выполнение изображений на заданную тему с использованием 3D фигур. Выполнение заданий по теме.

**Раздел 6. Панель инструментов. Наклейки в графическом редакторе 3DPaint.**

**Теория:** Знакомство с панелью инструментов**.** Наклейки**.** Использование наклеек наклеек на 3D и 2D моделях. Текстуры. Выбор текстур. Демонстрация рисунков. Оформление работ. Проверка знаний, умений, навыков.

**Практика:** Выбор темы. Выполнение эскиза и рисунка. Выполнение изображений на заданную тему с использованием 3D фигур. Выполнение заданий по теме.

**Раздел 7. Панель инструментов. Текст в графическом редакторе 3DPaint.**

**Теория**: Знакомство с панелью инструментов**.** Текст**.** Этапы работы. Демонстрация рисунков. Оформление работ. Проверка знаний, умений, навыков.

**Практика**: Выбор темы. Выполнение эскиза и рисунка. Выполнение изображений на заданную тему с использованием текста. Выполнение заданий по теме.

**Раздел 8. Проект. Обьемное 3D изображение. Итоговое занятие.**

**Теория**: Создание авторского проекта. Работа с 3D моделями. Этапы работы. Итоговое занятие. Подведение итогов. Проверка знаний, умений, навыков.

**Практика**: Выполнение основных приемов создания объемной композиции. Умение выбирать тему изделия, работать в группе. Создание авторского проекта. Выставка творческих работ.

**Планируемые результаты** освоения программы.

*По окончании первого года обучения обучающийся будет ЗНАТЬ:*

- технику безопасности в компьютерном классе;

- определение графического редактора;

- алгоритм запуска графического редактора 3DPaint;

- основные инструменты в графическом редакторе 3DPaint;

- основные операции в графическом редакторе 3DPaint;

- основные графические примитивы и палитры цветов;

- алгоритм создания и редактирования изображений;

- форматы графических файлов;

- основные календарные праздники нашей страны, их значение.

*Обучающийся будет УМЕТЬ:*

- запускать графический редактор 3DPaint;

- работать с инструментами графического редактора 3DPaint;

- применять основные приемы работы с компьютерной графикой  редактора 3DPaint;

 (изменять размер  рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом);

- создавать стандартные фигуры в редакторе 3DPaint;

- создавать 2D изображения;

- создавать 3D изображения;

- исполнять надписи в редакторе 3DPaint;

- сочетать цвета при создании рисунка; согласовывать пропорции предмета и формата;

- использовать возможности графического редактора для выполнения проектных работ по компьютерной графике.

Диагностический материал первого года обучения**(приложение 1)**

**IV.МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ.**

 **Методы обучения:** словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, игровой, проектный.

**Методы воспитания:** убеждение, поощрение, упражнение, мотивация. **Педагогические технологии**: группового обучения, игровые, коллективной творческой деятельности, проектного обучения, здоровьесберегающие.

 *Групповые технологии* – обучение проходит в разновозрастных группах, объединяющих старших и младших общим делом. Применяются при создании крупных проектов, коллекций. Коллективная деятельность организуется, если при наименьших затратах времени и сил нужно выполнить трудоёмкую работу.

 *Игровые технологии* – это игры, способствующие развитию качеств, присущих творческой личности*.* Эмоциональность, память, наблюдательность, любознательность, чувство юмора, развиваются через коллективные игры, которые сплачивают группу, поднимают настроение, активизируют детей.

 *Технология коллективной творческой деятельности* - организуется совместная деятельность детей и педагога, вместе продумываются все этапы и тонкости изготовления задуманного изделия. Коллективная работа способствует разностороннему развитию учащихся, формирует нравственные качества детей. Дружно творить – вот что помогает детям получать для себя знания и умения, чувствовать при этом себя единым целым с коллективом.
 При выполнении коллективных заданий, на учащегося возлагается большая ответственность, от качества их работы, зависит результат коллективной работы. Коллективное исполнение работ – это наиболее эффективная форма организация труда, так как при наименьших затратах сил и времени удается выполнить трудоемкую работу. Такая форма работы способствует сплочению коллектива, а возможность соревнования между индивидуальными исполнителями позволяет ускорить работу и улучшить ее качество. Коллективное выполнение заданий содействует воспитанию общительности и дружеских взаимоотношений в коллективе.
 *Технология проектного обучения* - ребята учатся создавать дизайн-проекты по решению доступных им проблем и умело защищать их перед другими. Поощряется смелость в поисках новых форм, проявление фантазии, воображения.
 *Здоровьесберегающие технологии.* Важное значение в проведении занятий имеет организация динамических пауз. Введение этих упражнений в процесс занятия обеспечивает своевременное снятие физической усталости и оживление работоспособности детей. Количество таких пауз (физкультминутки) в течение занятия зависит от возраста детей, от сложности изучаемого материала, от состояния работоспособности. Занятия строятся с учетом индивидуальных и возрастных особенностей, степени подготовленности, имеющихся знаний и навыков.Основной **формой организации образовательного процесса** является групповая, используется и индивидуальная. Обучение проводится очно. Программа предусматривает использование следующих форм работы:

*фронтальной*- подача материала всему коллективу детей;
*индивидуальной*- самостоятельная работа детей с оказанием педагогом помощи при возникновении затруднения, не уменьшая активности и содействуя выработки навыков самостоятельной работы;

*групповой*- когда предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению заданий. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание так называемых минигрупп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

 **Формы организации учебного занятия:** беседа, защита проектов, мастер-класс, практическое занятие, представление, турнир, фестиваль, экскурсия, ярмарка.

 **Учебное занятие** состоит из нескольких обязательных структурных элементов:
- приветствие: организация рабочего места, проверка отсутствующих, настрой на работу;
- сообщение новых знаний или постановка проблемы: сообщается тема занятия, цель и задачи;

- практическая работа: работа на компьютере продолжается не более 10 минут в заключительной части занятия. После работы с компьютером с детьми проводится гимнастика для глаз.

- подведение итогов: просмотр и анализ работ, рефлексия.

 Каждое занятие включает в себя теоретическую и практическую часть.

 Теоретические сведения – это объяснение нового материала, информация познавательного характера. Теоретический материал обычно дается в начале занятия, он объясняется просто и понятно. Изъяснение материала сопровождается демонстрацией наглядных пособий. Теоретический материал преподносится в форме информации-рассказа или беседы, сопровождаемой диалогом и вопросами педагога к детям.

 Важное место на занятиях отводится практическим работам, которые включают выполнение эскизов и рисунков. Практическая часть является основным закреплением знаний, полученных учащимися в результате объяснения новой темы.

 **Программа построена на принципах:**

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

 Наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больнее информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы.

 Сознательности и активности – для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

 **Организация контроля включает:** первичный, промежуточный и итоговый. (Приложения 1,2) А так же, используется диагностический инструментарий, применяемый для определения уровня обученности и уровня воспитанности обучающихся. (Приложение 3)

 **Обеспечение программы методическими видами продукции:** разработка игр, беседы, конкурсы, экскурсии, обсуждение, опрос, наблюдения, обзор и анализ материалов.

 Для успешной реализации программы применяются словесные методы (рассказ, беседа, обсуждение, объяснение), иллюстративно-демонстрационные (иллюстрации, фотографии, просмотр произведений изобразительного и прикладного искусства), эмоциональные методы (поощрение, познавательная игра), социальные методы (развитие желания быть полезным, создание ситуации взаимопомощи, заинтересованность в результатах), практические (упражнение, познавательные игры). Используется дидактический материал: шаблоны, карточки с заданиями, готовые изделия, плакаты с этапами работы. Содержание программы предусматривает использование самых разнообразных форм работы с обучающимися, позволяющих им максимально проявить свою активность и изобретательность, творческий потенциал, выполнять воспитательные задачи по формированию личности, развивать эмоциональное восприятие. В начале занятий дается обоснование изучаемого материала, отмечается актуальность, тематически разъясняется для чего это необходимо. Детям объясняется структура и функции системы, которую предстоит изучить.

 **Дидактические материалы**

Наглядные пособия: фотографии, альбомы, книги, журналы, слайды. Макеты и готовые изделия.

Раздаточный материал: образцы-схемы, шаблоны.

Диагностические материалы: опросы, тесты, карточки-контроля.

 **Материально-техническое обеспечение**

***Помещение*** для проведения занятий должно отвечать санитарным нормам проектирования промышленных предприятий, строительным нормам и правилам; объем помещения на каждого учащегося должен составлять не менее 15 куб. м., а площадь не менее 4,5 при высоте потолка не менее 3м; освещенность горизонтальных поверхностей на уровне 0,8 м от пола должна быть при лампах – не менее 400 ЛК; при люминисцентных лампах накаливания – 200 ЛК. Вентиляция должна быть естественной и обеспечивать воздухообмен, температуру и состояние воздушной среды, предусмотренные санитарными нормами.
 ***Оборудование:***- парты и стулья в соответствии с СанПиНом;

- наглядные пособия и материалы; шкафы для их хранения; интерактивная доска;

- компьютер, проектор;

· доска;

· экран;

· стол для педагога;

· раздаточный материал;

· компьютеры с комплектом программ по изучению компьютерной графики и анимации;

· Интернет

**Кадровое обеспечение программы.**

Йылмаз Аида Брониславовна педагог дополнительного образования высшей квалификационной категории с педагогическим стажем 18 лет. Осуществляет дополнительное образование обучающихся в соответствии с образовательной программой. Имеет высшее педагогическое образование. Регулярно повышает свою квалификацию на курсах для работников образования.

 *Диагностический инструментарий, применяемый для определения уровня обученностии уровня воспитанности обучающихся.*

Система оценки «внешнего» результата образовательной деятельности.

Критерии и показатели уровня освоения детьми содержания дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Критерии** | **Показатели** | **Индикаторы** | **Баллы** | **Методы диагностики** |
| **Теоретическая подготовка** |
| Уровень теоретических знаний по основным разделам УТП программы | Соответствие теоретических знаний программным требованиям | - не усвоил теоретическое содержание программы | 0 | Наблюдение, тестирование, конкурс, викторина |
| - овладел менее чем 0,5 объема знаний, предусмотренных программой | 1 |
| - объем усвоенных знаний составляет более 0,5 | 2 |
| - освоил весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период | 3 |
| Уровень владения специальной терминологией | Осмысленность и правильность использования специальной терминологии | - не употребляет специальные термины | 0 | Наблюдение,собеседование,викторина, тестконкурс |
| - знает отдельные специальные термины, но избегает их употреблять | 1 |
| - сочетает специальную терминологию с бытовой | 2 |
| - специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием | 3 |
| **Практическая подготовка** |
| Уровень умений и навыков,предусмотрен-ных программой (по разделам УТП) | Соответствие практических умений и навыков программным требованиям | - не овладел умениями и навыками | 0 | Наблюдение, контрольное задание |
| - овладел менее чем 0,5 предусмотренных умений и навыков | 1 |
| - объем усвоенных умений и навыков составляет более 0,5 | 2 |
| - овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период | 3 |
| Уровень владения специальным оборудованием и оснащением | Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения | - не пользуется специальными приборами и инструментами | 0 | Наблюдение, контрольное задание |
| - испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием | 1 |
| - работает с оборудованием с помощью педагога | 2 |
| - работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей | 3 |
| Уровень креативности | Наличие творческого подхода при выполнении практических заданий | - начальный (элементарный) уровень развития креативности – ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога | 0 | Наблюдение, контрольное задание |
| - репродуктивный уровень – в основном, выполняет задания на основе образца | 1 |
| - творческий уровень (I) – видит необходимость принятия творческих решений, выполняет практические задания с элементами творчества с помощью педагога | 2 |
| - творческий уровень(II) – выполняет практические задания с элементами творчества самостоятельно | 3 |

Система оценки «внутреннего» результата образовательной деятельности.

Критерии и показатели оценки динамики личностного роста обучающихся.

|  |  |
| --- | --- |
| Качества личности |  Степень проявления |
| Ярко проявляются 3 балла | Проявляются 2 балла | Слабо проявляются1 балл | Не проявляются 0 баллов |
| 1.Активность, организатор -ские способности | Активен, проявляет устойчивый познавательный интерес, целеустремлен, трудолюбив и прилежен, добивается высоких результатов, инициативен, организует деятельность других. | Активен, проявляет устойчивый познаватель-ный интерес, трудолюбив, добивается хороших результатов. | Малоактивен, наблюдает за деятельностью других,забывает выполнить задание.Результатив -ность низкая. | Пропускает занятия, мешает другим. |
| 2.Коммуни -кативные умения, коллективизм | Легко вступает и поддерживает контакты, разрешает конфликты конструктивным способом, дружелюбен со всеми, инициативен, по собственному желанию и, как правило, успешно выступает перед аудиторией | Вступает и поддерживает контакты, не вступает в конфликты, дружелюбен со всеми, по инициативе руководителя или группы выступает перед аудиторией | Поддерживает контакты избирательно, чаще работает индивидуально, публично не выступает. | Замкнут, общение затруднено, адаптируется в коллективе с трудом, является инициатором конфликтов. |
| 3.Ответствен-ность, самостоя -тельность, дисциплини -рованность | Выполняет поручения охотно, ответственно, часто по собственному желанию, может привлечь других. Всегда дисциплинирован,соблюдает правила поведения,требует соблюдения правил другими. | Выполняет поручения охотно, ответственно. Хорошо ведет себя независимо от наличия или отсутствия контроля, но не требует этого от других.  | Неохотно выполняет поручения. Начинает работу, но часто не доводит ее до конца. Справляется с поручениями и соблюдает правила поведения только при наличии контроля и требовательности педагога или товарищей. | Уклоняется от поручений, выпоняет поручения недобросовестно. Часто не дисциплинирован, нарушает правила поведения, не всегда реагирует на воспитательные воздействия. |
| 4.Нравствен -ность, гуманность | Доброжелателен, правдив, верен своему слову, вежлив, заботится об окружающих, пресекает грубость, недобрые отношения к людям. | Доброжела -телен, правдив, верен своему слову, вежлив, заботится об окружающих, но не требует этих качеств от других. | Помогает другим по поручению преподавателя, не всегда выполняет обещания, в присутствии старших чаще скромен, со сверстниками бывает груб. | Недоброжела -телен, груб, пренебрежи -телен,высокомерен с товарищами и старшими, часто говорит неправду,неискренен. |
| 5.Креатив -ность, склонность к исследова -тельской и проектной деятельности | Имеет высокий творческий потенциал. Самостоятельно выполняет исследовательские, проектные разработки. Является автором проекта, может создать творческую команду и организовать ее деятельность. Находит нестандартные решения, новые способы выполнения заданий. | Выполняет исследова -тельские, проектные работы, может разработать свой проект с помощью преподавателя. Способен принимать творческие решения, но, в основном, использует традиционные способы решения. | Может работать в творческой группе при постоянной поддержке и контроле. Способен принимать творческие решения, но, в основном, использует традиционные способы решения. | В творческую деятельность не вступает. Уровень выполнения заданий, как правило, репродуктивный. |

**V.СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

**Нормативно-правовые документы:**

1. Конституция Российской Федерации.
2. Конвенция ООН о правах ребенка.
3. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
4. Закон Республики Башкортостан «Об образовании в Республике Башкортостан».
5. Концепция развития дополнительного образования детей (Утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 г. №1726-р).
6. Приказ МОиН РФ от 9.11.2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
7. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)

Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. п 09-3242.

1. Федеральный закон от 24.07.1998 г. №124-ФЗ (ред.от 28.12.2016г.) «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации».
2. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4.07.2014 г. №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
3. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г.«О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)». Методические рекомендации разработаны Министерством образования и науки РФ совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», Автономная некоммерческая организация дополнительного профессионального образования «Открытое образование».
4. Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».
5. Целевая программа «Развитие образования Республики Башкортостан на 2018-2022гг».
6. Комплексная программа развития МБУ ДО ЦТТДиЮ на 2018-2020г.г.
7. Устав МБУ ДО ЦТТДиЮ «Технопарк».

 **Основная литература.**

1.Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.

2.Фролов М. Самоучитель. Учимся рисовать на компьютере. ЛБЗ - Бином. 2017.

3.Гринберг А.Д., Гринберг С. Цифровые изображения. - Минск, ООО Попурри, 2014.

4.Корриган Дж. Компьютерная графика. - М: Энтроп, 2005.

6. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/ Л.А.Залогова. – 2—е издание – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017.

7. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.

8. Угринович Н. В.М. Морозов, В. Нечаев. Преподавание курса « Информатика и информационные технологии» методическое пособие, 2014.

9. Шалаева Г. П. «Учимся рисовать», АСТ «Слово» - 2017.

**Дополнительная литература.**

1. «Весёлая геометрия». Раскраска-книжка в стихах. Рисунки Надежды Губаревой. Издательство «ХАТБЕР-М», Москва, 2015.

2. Раскраска «Время» для самых маленьких. Издание для досуга. Составитель О.Б.Пенкина, 2014.

3. Ковтанюк Ю. С. Рисуем на компьютере в Corel Draw X3/4. 2014.

4. Развивающие задания – Озорная логика. Идея и иллюстрации - А. Копырин, для старшего дошкольного возраста. Издательство «Махаон», Москва, 2017.

5. «Игры с Бимбо» - угадай, раскрась, реши. Выпуск 1. Для самых маленьких. Издательство «Омега», Москва, 2016.

**Электронные ресурсы.**

1. http://webpractice.cm.ru

2. http://graphics.cs.msu.ru/

3. http://www.openclass.ru/pages/184433

4. http://fcior.edu.ru/

5. http://photoshop.demiart.ru/gfx\_01.shtml

6. <http://school-collection.edu.ru/>

7. http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/2/files/tsor\_semakin.zip

8. http://school-collection.edu.ru