

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «30» 08 2019г.  
Протокол № 1

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДДТ  
*С.В. Андреев*  
«30» августа 2019г.  
Приказ № 422



Авторская общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
**«Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка»**

Направленность – техническая  
Возраст учащихся: 12 – 17 лет  
Уровень программы – стартовый  
Срок реализации: 1 год

Автор:  
*Гладков Артур Андреевич,*  
педагог дополнительного образования

Белгород, 2019

### Лист регистрации образовательной программы

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «31» 08 2022 г.  
Протокол № 4

Утверждаю:  
И.о. директора МБУДО БДЦТ  
*П.А. Жандармова*  
«31» августа 2022 г.  
Приказ № 40

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «  »    20   г.  
Протокол №   

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДЦТ  
\_\_\_\_\_ П.А. Жандармова  
«  »    20   г.  
Приказ № \_\_\_\_\_

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «  »    20   г.  
Протокол №   

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДЦТ  
\_\_\_\_\_ П.А. Жандармова  
«  »    20   г.  
Приказ № \_\_\_\_\_

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «  »    20   г.  
Протокол №   

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДЦТ  
\_\_\_\_\_ П.А. Жандармова  
«  »    20   г.  
Приказ № \_\_\_\_\_

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «  »    20   г.  
Протокол №   

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДЦТ  
\_\_\_\_\_ П.А. Жандармова  
«  »    20   г.  
Приказ № \_\_\_\_\_

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «  »    20   г.  
Протокол №   

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДЦТ  
\_\_\_\_\_ П.А. Жандармова  
«  »    20   г.  
Приказ № \_\_\_\_\_

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «  »    20   г.  
Протокол №   

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДЦТ  
\_\_\_\_\_ П.А. Жандармова  
«  »    20   г.  
Приказ № \_\_\_\_\_

## Дополнение к образовательной программе

Данная авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка» ежегодно рассматривается и корректируется с учетом современных требований к общеобразовательным программам.

Август 2022 год. В Пояснительную записку данной авторской программы «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка» внесены дополнения в список нормативно-правовой базы:

– Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года №678 – р.

Изменения и дополнения рассмотрены на научно-методическом совете, Протокол № 1 от 29 августа 2022г. Принято решение о внесении дополнений в авторскую общеобразовательную общеразвивающую программу «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка».

Председатель НМС



И.Молочная

Лист регистрации образовательной программы

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «31» августа 2020 г.  
Протокол № 1

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДТТ  
С.В. Андреев  
«31» августа 2020 г.  
Приказ № 265

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «30» августа 2021 г.  
Протокол № 1

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДТТ  
С.В. Андреев  
«31» августа 2021 г.  
Приказ № 832

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «\_\_»\_\_ 20\_\_ г.  
Протокол №\_\_

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДТТ  
С.В. Андреев  
«\_\_»\_\_ 20\_\_ г.  
Приказ №\_\_

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «\_\_»\_\_ 20\_\_ г.  
Протокол №\_\_

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДТТ  
С.В. Андреев  
«\_\_»\_\_ 20\_\_ г.  
Приказ №\_\_

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «\_\_»\_\_ 20\_\_ г.  
Протокол №\_\_

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДТТ  
С.В. Андреев  
«\_\_»\_\_ 20\_\_ г.  
Приказ №\_\_

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «\_\_»\_\_ 20\_\_ г.  
Протокол №\_\_

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДТТ  
С.В. Андреев  
«\_\_»\_\_ 20\_\_ г.  
Приказ №\_\_

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «\_\_»\_\_ 20\_\_ г.  
Протокол №\_\_

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДТТ  
С.В. Андреев  
«\_\_»\_\_ 20\_\_ г.  
Приказ №\_\_

## Изменения и дополнения к образовательной программе.

Данная авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка» ежегодно рассматривается и корректируется с учетом современных требований к общеобразовательным программам.

**Август 2021г.**

1. На основании утверждения Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021г. «Об утверждении Санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности» для человека факторов среды обитания» (вместе с «СанПиН 1.2.3685-21. Санитарные правила и нормы...») внести в Пояснительную записку данной программы дополнение в список нормативно-правовой базы:

- «Об утверждении Санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности» для человека факторов среды обитания» (вместе с «СанПиН 1.2.3685-21. Санитарные правила и нормы...») от 28.01.2021г.

2. Согласно ФЗ-273 «Об образовании в Российской Федерации» ст.59 п.3 итоговая аттестация в учреждениях дополнительного образования, реализующих общеобразовательные общеразвивающие программы, не предусмотрена. На основании Локального акта Учреждения «Положение о контроле и аттестации учащихся муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода» внести коррективы:

- в Пояснительной записке общеразвивающей программы «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка» в разделе «Формы подведения итогов» формулировку «итоговая аттестация» заменить на «промежуточная аттестация».

Изменения и дополнения рассмотрены на научно-методическом совете, Протокол №1 от 31.08.2021г. Принято решение о внесении изменений в авторскую общеобразовательную общеразвивающую программу «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка».

Председатель НМС



И.С. Молочная



**Промежуточная аттестация  
программы «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка»**

Детское объединение: \_\_\_\_\_  
 Ф.И.О. педагога: \_\_\_\_\_  
 Дата проведения: \_\_\_\_\_ Форма проведения: \_\_\_\_\_  
 Номер группы: \_\_\_\_\_ Год обучения: \_\_\_\_\_

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированности качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
<b>Количество учащихся</b>								

Количество баллов:  
 - на низком уровне: 0-2;  
 - на среднем уровне: 3-4;  
 - на высоком уровне: 5-6

**Задание, вопросы:**

1. Классификация объективов для видеосъемки.
2. Отличие документальной съемки от художественной.
3. Рассказать параметры температуры при настройке баланса белого.
4. Что такое естественный свет? Использование освещения при съемке.
5. Произвести раскадровку сцены.
6. Подготовить видео мероприятия (ранее снимаемого) к загрузке в сеть интернет.

Подпись педагога \_\_\_\_\_

Старший методист/курирующий методист \_\_\_\_\_

## Изменения и дополнения к образовательной программе.

Данная авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка» ежегодно рассматривается и корректируется с учетом современных требований к общеобразовательным программам.

### Февраль 2021г.

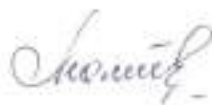
1. На основании Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020г. с 01.01.2021 года утратило силу постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

В связи с этим в Пояснительную записку данной программы внести изменения в список нормативно-правовой базы:

- «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» СП 2.4.3648-20 от 28 сентября 2020г. №28.

Изменения и дополнения рассмотрены на научно-методическом совете, Протокол №7 от 29. 01.2021г. Принято решение о внесении изменений в авторскую общеобразовательную общеразвивающую программу «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка».

Председатель НМС



И.С. Молочная

## Изменения к общеобразовательной программе

Авторская общеобразовательная программа «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка» технической направленности, стартового уровня ежегодно рассматривается и корректируется с учетом современных требований к общеобразовательным программам.

Август 2020г. В пояснительную записку авторской общеобразовательной программы «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка» внесена поправка в количество учащихся в учебной группе.

Группа учащихся: 6-8 чел.

Данная программа носит практико-ориентированный характер: большая часть учебного времени затрачивается на практическое овладение навыками кино съемки и тележурналистики.

Количественный состав учащихся обоснован необходимостью индивидуальной подготовки детей к участию в творческих проектах, а также в связи с трудностью донесения сложного материала для усвоения каждым учащимся. Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения сможет почувствовать себя важным звеном общей цепи (системы), от которого будет зависеть исполнение коллективной работы в целом. Организация такого образовательного процесса будет способствовать раннему развитию мотивации к познанию и техническому творчеству.

Изменения рассмотрены и утверждены на научно-методическом совете. Протокол № 1 от 30.08.2020г., на педагогическом совете Протокол №1 от 31 августа 2020г.

Председатель НМС:  И.С.Молочная



**Рецензия**  
**на авторскую общеобразовательную**  
**общеразвивающую программу «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка».**

Автор программы: Гладков Артур Андреевич,  
педагог дополнительного образования,  
методист Березовская Валентина Аполинаровна.  
Учреждение, реализующее программу: муниципальное  
бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода

Рецензируемая авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка» технической направленности. Программа представляет собой авторский вариант и рассчитана на возрастную категорию детей и подростков 12 – 17 лет, сроком реализации – 1 год.

Авторы общеобразовательной общеразвивающей программы в Пояснительной записке чётко определили новизну, содержание которой составлено с учётом изменений и нововведений, произошедших за период массового внедрения цифровых технологий, коснувшихся медиа сферы и кино. При отборе тем программы авторами учитывались: заказ общества, т.е. родителей, как возможность дальнейшего профессионального ориентирования детей в данной области; задачи созданного в учреждении детско-юношеского центра драматургии, режиссуры и современных видов искусств, и особенность Дворца детского творчества – его возможность сотрудничества с другими образовательными, информационными и культурными учреждениями города.

Актуальность данной программы обоснована тем, что в настоящее время изменение информационной структуры общества требует нового подхода к формам работы с детьми. Новые информационные технологии должны стать инструментом для познания мира и осознания себя в нём, а не просто средством для получения удовольствия от компьютерных игр и «скачивания» тем для рефератов из Интернета.

Программа соответствует специфике дополнительного образования детей, и способствует:

- формированию и развитию творческих способностей учащихся в технической области;
- выявлению, развитию и поддержке талантливых учащихся, а также лиц, проявивших выдающиеся способности;
- стимулированию познавательных процессов;
- развитию коммуникативных навыков;
- созданию социокультурной среды общения;
- поддержанию стремления к самостоятельной деятельности;
- творческому использованию жизненного опыта детей;
- самоопределению учащегося в рамках ведущей деятельности;

- формированию общей культуры учащихся.

Авторы, определяя педагогическую целесообразность, считают, что школьники смогут применять полученные знания и творческий опыт в практической работе по созданию домашнего видео, съемок событий в школе и классе, для участия в разнообразных кино конкурсах. Процесс создания видео ролика, выезд на съемки, создание сценария, безусловно, развивают интеллект ребенка, сообразительность, память, фантазию. Это способствует свободному и осознанному вхождению детей в мир технического прогресса, а также их приобщению к мировым культурным и духовным ценностям через творчество в области киноискусства и медиа.

В Пояснительной записке раскрываются цели и задачи, что подтверждает соблюдение автором методических требований к разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.

Авторская общеобразовательная программа «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка» носит целостный характер, выделены структурные части, основные компоненты представлены внутри частей.

Авторами программы отмечена отличительная особенность данной программы от уже существующих в этой области - наличие широкого охвата вопросов, связанных с видами и возможностями современного киноискусства: учтены новейшие технологические изменения в области кино и видеосъемки. Эти изменения привели к включению в программу новых тем («Жанры съемки», «Монтаж: средство в кинематографе», «Съемочный процесс»).

Данная программа носит практико-ориентированный характер: большая часть учебного времени затрачивается на практическое овладение навыками киносъемки и тележурналистики.

Программа предлагает занятия в группе, подгруппах и индивидуально, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом.

Язык и стиль изложения четкий, ясный, доказательный, логичный. Методическое обеспечение программы достаточно полно представляет педагогические, психологические и организационные условия, необходимые для получения воспитательного и развивающего результатов.

Авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка» удовлетворяет всем методическим требованиям к разработке программ, соответствует статусу «авторская» и рекомендуется к реализации в учреждении дополнительного образования или общеобразовательном учреждении.

#### Рецензент:

Заведующий  
центром по связям с общественностью и СМИ  
ресурсного комплекса медиакоммуникаций  
и издательской деятельности  
ОГАОУ ДПО «БелИРО»



А.М. Яковчук



**Рецензия**  
**на авторскую общеобразовательную**  
**общеразвивающую программу «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка».**

**Автор программы:** Гладков Артур Андреевич, педагог дополнительного образования.

**Учреждение, реализующее программу:** муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода

**Авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка»**, представленная на рецензию, технической направленности. Программа разработана для учащихся возрастом 12 – 17 лет, сроком реализации – 1 год. Уровень программы – стартовый.

Программа нацелена на создание определенных условий для продуктивного и возрастающего процесса систематизации полученных знаний, а также получения профессиональных компетенций в области современных медиа технологий.

Авторы общеобразовательной общеразвивающей программы в Пояснительной записке чётко определили новизну, содержание которой составлено с учётом изменений и нововведений, произошедших за период массового внедрения цифровых технологий, коснувшихся медиа сферы и кино.

В программе конкретизирована деятельность учащихся, которые осваивают современную технику, учатся прогнозировать события, корректно и слаженно вести себя в коллективе, как неотъемлемой части детского объединения «ТВК-видео», познавать написание краткого сценария, тем самым развивая мыслительный и творческий процесс.

Данная программа актуальна - предназначена для обучения школьников средних и старших классов основам телевизионной журналистики и технологии производства телепрограмм, необходимые учащимся в современном развивающемся мире для профессионального самоопределения и творческой самореализации.

Особенностью программы является ее практическая направленность, так как в результате проведения занятий учащимися создаются школьные теленовости, которые транслируются в образовательном учреждении, на местном телевизионном канале. Школьники смогут применять полученные знания и творческий опыт в практической работе по созданию домашнего видео, съемок событий в школе и классе, для участия в разнообразных кино конкурсах. Это способствует свободному и осознанному вхождению детей в мир технического прогресса, а также их приобщению к мировым культурным и духовным ценностям через творчество в области киноискусства и медиа. В Пояснительной записке раскрываются цели и задачи, направленные на развитие творческих способностей учащихся в области искусства кинематографии и медиа.

Авторами программы указана отличительная особенность данной программы от уже существующих в этой области: наличие широкого охвата вопросов, связанных с видами и возможностями современного киноискусства. Учтены новейшие технологические изменения в области кино и видеосъемки, которые повлекли за собой к включению в программу новых тем («Жанры съемки», «Монтаж: средство в кинематографе», «Съемочный процесс»).

Данная программа носит практико-ориентированный характер: большая часть учебного времени затрачивается на практическое овладение навыками киносъемки и тележурналистики. Программа предлагает занятия в группе, подгруппах и индивидуально, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом.

Язык и стиль изложения четкий, ясный, доказательный, логичный. Методическое обеспечение программы достаточно полно представляет педагогические, психологические и организационные условия, необходимые для получения воспитательного и развивающего результатов.

Авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка» удовлетворяет всем методическим требованиям к разработке программ, соответствует статусу «авторская» и рекомендуется к реализации в учреждении дополнительного образования или общеобразовательном учреждении.

Программа носит целостный характер, представлены ее основные структурные компоненты. Пояснительная записка содержит цели, задачи и краткие аргументы в пользу актуальности и новизны программы. Содержательная часть программы раскрывает основные темы занятий, их содержание и обоснование. Язык и стиль изложения отличаются четкостью, ясностью, логикой.

Особое внимание авторами программы уделяется отслеживанию и контролю результатов работы: тестирование, анкетирование, устный опрос, конкурсы, тематические выставки.

Программа соответствует статусу «авторской» в учреждении дополнительного образования. В целом, структура и содержание программы разработаны согласно предъявляемым требованиям к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам и может быть рекомендована к практическому применению в системе дополнительного образования детей художественной направленности.

Старший методист центра  
информационно-методической  
работы МБУДО БДЦТ



И. С. Молочная

*Подпись Молочной Ирины Сергеевны удостоверено  
генеральным директором МБУДО БДЦТ И.В. Неманова*

## Пояснительная записка

Авторская дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка» технической направленности, стартового уровня.

В настоящее время всё более актуальным для человека становится владение новыми информационными технологиями. Развитие цифровых технологий идёт быстрыми темпами и уже сейчас делает доступным для молодых людей создание собственными силами видеоклипов, телевизионных передач, тем самым повысив удельный вес телевидения в системе средств массовой информации и пропаганды. Молодое поколение, в силу своей мобильности, осваивает новые информационные технологии довольно оперативно. Можно утверждать, что владение новыми информационными технологиями является одним из условий конкурентоспособности человека в современной жизни.

Сегодня детское кино и телевизионная журналистика имеют хорошие возможности для развития в системе дополнительного образования. Важная особенность состоит в том, что они являются коллективными. Телевизионная передача и видеоклип могут быть подготовленными к показу только общими усилиями большого творческого коллектива. Успех, зрительское внимание приходит только в том случае, если весь коллектив профессионально работает над воплощением единой творческой задачи. С другой стороны, телевидение сегодня занимает все большее коммуникационное поле, оказывает все большее воздействие на аудиторию. Телевидение – средство массовой коммуникации, оно затрагивает интересы многих людей, волнуя юное поколение. Как показывает практика – основным источником получения информации является именно телевидение. Поэтому детская тележурналистика становится всё более востребованной детскими и молодёжными организациями, как сфера социальной практики детей и подростков, в рамках которой они приобретают культурный, нравственный, мировоззренческий и социальный опыт, создавая собственный канал диалога с обществом.

В настоящее время среди учащихся показ рекламы в виде роликов, съемки видеofilмов, напоминающих об удачном отдыхе на каникулах, массовых мероприятиях или об увлекательной туристической поездке, а то и просто зафиксировать те или иные события в жизни становятся самым доступным массовым и популярным видом самодеятельного искусства. Созданные учащимися фильмы позволяют сверстникам увидеть мир образно, испытать свои силы в интересном и увлекательном процессе творческого отражения окружающего мира. Если коснуться обучения учащихся киноискусству, есть дополнительная образовательная программа «Юный кинолюбитель», одобренная министерством образования РФ (Сборник «Программы для внешкольных учреждений и общеобразовательных школ, художественные кружки». Издательство «Просвещение», 1981 год.). Программа во многом не устарела и сейчас. Но в случае медиа-образования обучение является спонтанным, бессистемным и незапланированным. Пользователи медиа приобретают знания интуитивным способом на практике, самостоятельно, на собственных ошибках, используя советы сверстников или подражая их поведению. Очень редко источником знаний являются учебники и пособия,



четкая общеразвивающая программа. Таким образом, необходимость целенаправленного обучения учащихся медиа-компетенциям является чрезвычайно актуальной. Поэтому была разработана авторская дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка», нацеленная на создание определенных условий для продуктивного и возрастающего процесса систематизации полученных знаний, а также получения профессиональных компетенций в области современных медиа технологий.

Идея разработки данной программы возникла из анализа существующих программ, методических пособий, публикаций в профессиональных журналах, интернет - материалов по современной технике съемки, монтажу, режиссуре и драматургии, специальной литературы. Программа разработана с учетом большой педагогической практики автора по обучению киноискусству, современных требований к оформлению и содержанию дополнительных общеобразовательных программ, с учетом нормативно-правовых документов для разработки дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ.
- СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» от 04.07.2014г. №41.
- Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014г. № 1726-р).
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242).
- Примерные требования к программам дополнительного образования детей. Нормативно-правовой аспект (из письма Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006г. №06-1844).
- Приказ Министерства образования и науки России от 05.05.2018 № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
- Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода.

**Новизна** авторской общеобразовательной общеразвивающей программы «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка» состоит в том, что содержание программы составлено с учётом изменений и нововведений, произошедших за период массового внедрения цифровых технологий, коснувшихся медиа сферы и кино. При отборе тем программы учитывались: заказ общества, т.е. родителей, как

возможность дальнейшего профессионального ориентирования детей в данной области; задачи созданного в учреждении детско-юношеского центра драматургии, режиссуры и современных видов искусств, и особенность Дворца детского творчества – его возможность сотрудничества с другими образовательными, информационными и культурными учреждениями города, средствами массовой информации города и региона.

В программе конкретизирована деятельность учащихся, которые осваивают современную технику, учатся прогнозировать события, корректно и слаженно вести себя в коллективе, как неотъемлемой части детского объединения «ТВК-видео», познавать написание краткого сценария, тем самым развивая мыслительный и творческий процесс.

**Актуальность программы** обусловлена тем, что в настоящее время изменение информационной структуры общества требует нового подхода к формам работы с детьми. Получили новое развитие средства информации: глобальные компьютерные сети, телевидение, радио, мобильные телефонные сети, факсимильная связь. Новые информационные технологии должны стать инструментом для познания мира и осознания себя в нём, а не просто средством для получения удовольствия от компьютерных игр и «скачивания» тем для рефератов из Интернета. У учащихся данного возраста есть потребность раскрываться творчески, показать свой взгляд на мир, свое ощущение к происходящему через объектив камеры, приобрести опыт практических навыков видеомонтажа и видеосъемки в создании видеоролика.

Один из самых авторитетных медиа педагогов Л. Мастерман обосновал семь причин приоритетности и актуальности медиа образования подрастающего поколения в современном мире:

1. Высокий уровень потребления медиа и насыщенности современных обществ средствами массовой информации.
2. Идеологическая важность медиа, и их влияния на сознание аудитории.
3. Быстрый рост количества медиа информации, усиление механизмов управления ею и ее распространения.
4. Интенсивность проникновения медиа в основные демократические процессы.
5. Повышение значимости визуальной коммуникации и информации во всех областях.
6. Необходимость обучения школьников с ориентацией на соответствие будущим профессиональным требованиям.
7. Нарастающие национальные и международные процессы приватизации информации.

Данная программа «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка» предназначена для обучения школьников средних и старших классов основам телевизионной журналистики и технологии производства телепрограмм, необходимые учащимся в современном развивающемся мире для профессионального самоопределения и творческой самореализации.

Образовательная деятельность программы направлена на:

- формирование и развитие творческих способностей учащихся;
- удовлетворение индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном, нравственном, художественно-эстетическом и техническом развитии;
- формирование культуры здорового и безопасного образа жизни;

- обеспечение духовно-нравственного, гражданско-патриотического, трудового воспитания учащихся и т.д.

**Педагогическая целесообразность** программы объясняется тем, что она позволяет в условиях глубоких изменений социально-экономической среды, происходящих в российском обществе, где особую роль приобретает проблема адаптации детей и подростков к этим изменениям, подготовить их к дальнейшей самостоятельной творческой жизни. Особенностью данной программы является ее практическая направленность, так как в результате проведения занятий учащимися создаются школьные теленовости, которые транслируются в образовательном учреждении, на местном телевизионном канале. Школьники смогут применять полученные знания и творческий опыт в практической работе по созданию домашнего видео, съемок событий в школе и классе, для участия в разнообразных кино конкурсах. Процесс создания видео ролика, выезд на съемки, создание сценария, безусловно, развивают интеллект ребенка, сообразительность, память, фантазию. Это способствует свободному и осознанному вхождению детей в мир технического прогресса, а также их приобщению к мировым культурным и духовным ценностям через творчество в области киноискусства и медиа.

**Цель:** *развитие творческих способностей учащихся в области искусства кинематографии и медиа.*

**Задачи:**

**Обучающие:**

- обучать работать с различной видеотехникой и сопутствующим материалом;
- обучать навыкам владения монтажной программой;
- учить осуществлять съемку человеческой фигуры;
- дать первоначальные знания для самостоятельного кинопроцесса;
- выбирать «видео и фото объект», снимать его, обрабатывать в компьютерных программах-редакторах, презентовать продукт своей деятельности;
- обучить секретам тележурналистики;
- дать основные понятия о медиасфере и профессии телевизионного журналиста в частности;
- научить оперативно собирать полную информацию и обрабатывать ее;
- содействовать усвоению правил грамотного оформления сценария.

**Развивающие:**

- развивать интерес к видеосъемке до осознанного желания выбрать профессию кино-телеоператора, режиссера;
- развивать творческое мастерство;
- развивать художественный вкус;
- расширять общий кругозор;
- повышать уровень ИКТ - компетенций обучающихся по работе с компьютерными программами, используемыми при монтаже и обработке видеоматериала.

**Воспитательные:**

- воспитывать интерес к творческой и исследовательской деятельности в сфере кино и медиа;
- формировать коммуникативные навыки;

- воспитывать доброжелательное отношение друг к другу, эмоциональную отзывчивость;
- воспитывать у учащихся усидчивость, трудолюбие, аккуратность в работе.

**Отличительной особенностью** данной программы от уже существующих в этой области является наличие в программе широкого охвата вопросов, связанных с видами и возможностями современного киноискусства. В программе «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка» учтены новейшие технологические изменения в области кино и видеосъемки, которые получили большое развитие в последнее десятилетие и вызывают особый интерес у учащихся, что привело к включению в неё новых тем («Жанры съемки», «Монтаж: средство в кинематографе», «Съемочный процесс»).

Содержание раздела «Секреты тележурналистики» предполагает обучение учащихся основам видеомонтажа, знакомит с основой телевизионного сюжета, композицией, организацией и проведением интервью.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка» разработана с учётом современных образовательных технологий, которые отражаются в:

- принципах обучения (индивидуальность, доступность, преемственность, результативность);
- формах и методах обучения (дифференцированное обучение, комбинированные занятия);
- методах контроля и управления образовательным процессом (тестирование, анализ результатов и др.);
- средствах обучения.

Авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка» отличается от аналогичных образовательных программ удачным сочетанием нескольких факторов:

- актуальностью поставленных задач;
- высокой социальной обусловленностью;
- продуктивной личностной ориентацией учащихся;
- формированием эстетического вкуса и творческого мышления учащихся.

Данная программа носит практико-ориентированный характер: большая часть учебного времени затрачивается на практическое овладение навыками киносъемки и тележурналистики.

**Возраст учащихся: 12-17 лет.**

**12-15 лет.** Переход от детства к взрослости составляет главный смысл и специфическое различие этого этапа. Подростковый период считается «кризисным», такая оценка обусловлена многими качественными сдвигами в развитии подростка. Именно в этом возрасте происходят интенсивные и кардинальные изменения в организации ребенка на пути к биологической зрелости и полового созревания. Характерными новообразованиями подросткового возраста есть стремление к самообразованию и самовоспитанию, полная определенность склонностей и профессиональных интересов. Старший школьный возраст — **15-17 лет** (ранняя юность). Главное психологическое приобретение ранней юности — это открытие своего внутреннего мира, внутреннее «Я». Главным измерением времени в самосознании является

будущее, к которому он (она) себя готовит. Ведущая деятельность в этом возрасте — учебно-профессиональная, в процессе которой формируются такие новообразования, как мировоззрение, профессиональные интересы, возможности применять полученные знания и творческий опыт в практической работе по созданию домашнего видео, съемок событий в школе и классе, для участия в разнообразных кино конкурсах способствуют свободному и осознанному вхождению детей в мир технического прогресса, а также их приобщению к мировым культурным и духовным ценностям через творчество в области киноискусства и медиа. Эти качества смогут развиваться на занятиях кино.

**Срок реализации программы:** программа рассчитана на 1 год обучения.

**Формы занятий:** группой, в подгруппах и индивидуально, сочетая принцип обучения группой с индивидуальным подходом.

Занятия группой - количество учащихся в группе 7 – 12 человек. Обучение проходит в традиционной и нетрадиционной форме занятий, в зависимости от изучаемой темы, уровня подготовки, возрастных и творческих особенностей учащихся.

**Режим занятий:** 3 раза в неделю по 2 академических часа, 216 часов в год.

По усмотрению руководителя коллектива возможны изменения и перестановки изучаемых тем с учетом материально-технической базы, погодных условий, интересов учащихся и др.

Данная авторская общеобразовательная общеразвивающая программа предусматривает работу с детьми-инвалидами, с детьми с ОВЗ, если данный вид деятельности не противопоказан состоянию здоровья таких детей. Данная программа также предполагает работу с талантливыми детьми.

Предусматривается обучение учащихся по индивидуальному учебному плану в связи с необходимостью полноценной доступной подачи учебного материала как в группах одного возраста, так и в разновозрастных группах, являющихся основным составом детского объединения.

Данная программа может быть использована как в дистанционном, так и в сетевом обучении.

### **Ожидаемые результаты освоения программы**

К концу учебного года учащиеся будут **знать:**

- правила техники безопасности при работе с видеоаппаратурой, компьютером, проектором;
- киноматериалы кинотехники, используемые в работе;
- последовательность киносъемки;
- приемы видеосъемки;
- приемы элементарного видеомонтажа.
- знать основы тележурналистики: как взять интервью, как правильно выстроить сюжет, знать упражнения на дикцию, артикуляцию.

К концу учебного года учащиеся будут **уметь:**

- качественно вести видеосъемку;
- видеть и выбирать оптимальную точку съемки;
- уметь производить элементарный монтаж отснятого материала;
- грамотно строить композицию кадра;



- владеть основами операторского мастерства;
- настраивать и правильно использовать освещение;
- монтировать видеофильмы: производить захват видеофайлов;
- правильно использовать возможности съёмочной техники;
- правильно использовать планы;
- редактировать и группировать клипы; монтировать звуковую дорожку видеофильма; создавать титры; экспортировать видеофайлы;
- ориентироваться в наиболее распространенных форматах телепрограмм, интернет - СМИ, современной жанровой и стилевой специфике различного рода медиатекстов.

## **Будут сформированы универсальные учебные действия**

### ***Личностные:***

- самостоятельная постановка цели деятельности, планирование и организация своей работы;
- выбор оптимальных способов решения поставленных задач;
- творческий поиск в создании художественного образа, контроль достижения результата;
- интерес к новому виду технического творчества, к новым способам самовыражения;
- адекватное понимание причин успешности - неуспешности творческой деятельности.

### ***Регулятивные:***

- принимать и сохранять учебно-творческую задачу;
- планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- адекватно воспринимать оценку педагога;
- различать способ и результат действия;
- вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок;
- выполнять учебные действия в материале, речи, в уме.

### ***Коммуникативные:***

- допускать существование различных точек зрения и различных вариантов выполнения поставленной творческой задачи;
- учитывать разные мнения, стремиться к координации при выполнении коллективных работ;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;
- соблюдать корректность в высказываниях;
- задавать вопросы по существу;
- использовать речь для регуляции своего действия.

### ***Познавательные:***

- осуществлять поиск нужной информации для выполнения художественно-творческой задачи с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в том числе контролируемом пространстве Интернет;
- высказываться в устной и письменной форме;

- анализировать объекты, выделять главное;
- осуществлять синтез (целое из частей);
- проводить сравнение, классификацию по разным критериям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- проводить наблюдения и эксперименты, высказывать суждения, делать умозаключения и выводы.

### **Формы подведения итогов реализации авторской образовательной общеразвивающей программы «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка».**

Важнейшим элементом процесса обучения является контроль успеваемости учащегося, который является систематическим, результаты аргументированными. Исходя из этого, используются разные виды контроля:

- **контроль педагога** – по форме может быть фронтальным, групповым, парным, индивидуальным;
- **взаимоконтроль учащихся** – применяется при проведении практических, творческих и итоговых занятий;
- **самоконтроль** – применяется регулярно на учебных занятиях и в творческой деятельности. От осознания учащимся своих способностей зависит и его самоконтроль (самооценка), на основании которого возможен прогноз достижения высоких результатов.

Педагог детского объединения определяет не только конечную цель, но и отслеживает промежуточные результаты, благодаря которым он своевременно выявляет и предупреждает возможные отклонения от прогнозируемого результата.

Система отслеживания результатов образовательной деятельности включает в себя:

- **вводный контроль** – это предварительное выявление уровня подготовленности к выбранному виду деятельности. Вводный контроль проводится в начале учебного года при наборе в детское объединение согласно разработанным диагностическим материалам (Приложение);

- **текущий контроль** осуществляется педагогом на каждом занятии, результаты оцениваются педагогом при помощи вербального метода.

В систему отслеживания результатов в обязательном порядке входит аттестация учащихся:

- **промежуточная аттестация** осуществляется в процессе усвоения учебного материала за полугодие, по завершении основных разделов учебно-тематического плана. Промежуточная аттестация проводится 1 раз в год: декабрь (тестирование) согласно диагностическим материалам (Приложение) и оценивается по трем уровням: высокий, средний, низкий;

- **итоговая аттестация** осуществляется в конце обучения для проверки знаний, умений и навыков по программе. Все учащиеся готовят проекты «Защита творческого проекта», (видеосюжеты на выбранные темы, например: «Я и кино», «В мире прекрасного», «А где-то там...», «Там, на неведомых дорожках» и др.). Аттестация оценивается по трем уровням: высокий, средний, низкий.

– **Качество знаний** определяется сформированными у учащихся *знаниями, умениями и навыками*. Качество знаний (конструктивный, репродуктивный, творческий уровень) отражается в карте сформированности качеств знаний учащихся. (Приложение)

### Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий	Календарно-тематическое планирование, расписание занятий
1 год	1 сентября	31 мая	36	108	216 часов	3 раза в неделю по 2 часа	Согласно Локальному акту Учреждения календарно-тематическое планирование находится в Рабочей программе педагога. Занятия проводятся по расписанию, утвержденному директором МБУДО БДТ

### Учебно - тематический план

№ п/п	Разделы программы и темы занятий	Кол-во часов	В том числе		Форма контроля, аттестация
			теория	практика	
1.	<b>Введение в авторскую общеобразовательную общеразвивающую программу.</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>-</b>	
	1/1. Вводное занятие. Ознакомление с программой обучения. Техника безопасности.	2	2	-	Тестирование, беседа, игра на знакомство
	1/2. Введение в киноискусство: возникновение и развитие синематографа.	2	2	-	Беседа, устный опрос
2.	<b>Знакомство с киносъёмкой.</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	
	2/1. Устройство и принцип работы кинокамеры.	2	1	1	Тестирование, самостоятельная работа, выполнение задания
	2/2. Линза. Получение изображения.	2	1	1	
2./3. Типы объективов	2	1	1		
3.	<b>От пленки к цифре.</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	
	3/1. Устройство видеокамеры.	2	1	1	Устный опрос, практическая работа, выполнение задания
	3/2. Обращение с аппаратом на съемке: построение кадра (горизонтальная съемка).	2	1	1	
3./3. 3/4. Панорама.	4	1	3		
4.	<b>Понятия съёмочного процесса</b>	<b>20</b>	<b>3</b>	<b>17</b>	
	4/1.4/2.4/3.4/4. Композиция кадра.	8	1	7	Устный опрос, практическая самостоятельная работа, выполнение задания.
	4/5.4/6.4/7.4/8. Крупность планов.	8	1	7	
4/9.4/10. Глубина композиции.	4	1	3		
<b>5.</b>	<b>Съёмочный процесс</b>	<b>20</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	
	5/1.5/2.5/3.5/4.5/5. Съёмка на улице.	10	4	6	Устный опрос, выполнение задания, блиц-опрос, практическая работа,
	5/6. 5/7. 5/8. 5/9. 5/10. Ознакомление с компьютерной программой для монтажа.	10	4	6	

					викторина
<b>6.</b>	<b>Жанры съемки.</b>	<b>26</b>	<b>3</b>	<b>23</b>	
	6/1.6/2.6/3.6/4. Художественная.	8	1	7	Устный опрос, практическая работа, выполнение задания, деловая игра «Берем интервью».
	6/5.6/6.6/7.6/8. Документальная.	8	1	7	
	6/9.6/10.6/11.6/12.6/13. Интервью.	10	1	9	
<b>7.</b>	<b>Основы монтажа.</b>	<b>14</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	
	7/1. Монтаж-средство кинематографа.	2	2	-	Опрос, викторина, практическая работа, выполнение задания, тестирование
	7/2.7/3.7/4. Приемы монтажа.	6	2	2	
	7/5.7/6.7/7. Монтажные переходы.	6	2	4	
<b>8.</b>	<b>Программы для монтажа.</b>	<b>28</b>	<b>8</b>	<b>20</b>	
	8/1. Разнообразие программ для видеомонтажа.	2	2	-	Блиц-опрос, практическая работа, самостоятельная работа, тестирование, контрольные задания, защита проекта, собеседование
	8/2. Подготовка и создание проекта.	2	1	1	
	8/3.8/4.8/5.8/6.8/7.8/8.8/9.8/10.8/11. Видеомонтаж.	18	2	16	
	8/12. Использование музыки в проекте.	2	1	1	
	8/13. Титры.	2	1	1	
	8/14. Рендер и экспорт проекта.	2	1	1	
<b>9.</b>	<b>Съемочный процесс</b>	<b>18</b>	<b>4</b>	<b>14</b>	
	9/1.9/2.9/3.9/4.9/5.9/6. Съемка в помещении со светом.	12	2	10	Практическая работа, викторина, собеседование, контрольные задания
	9/7.9/8.9/9.Съемка в помещении без дополнительного источника света.	6	2	4	
<b>10.</b>	<b>Секреты тележурналистики</b>	<b>36</b>	<b>11</b>	<b>25</b>	
	10/1. Телевидение в системе СМИ. Место телевидения в системе СМИ. Функции телевидения.	2	1	1	Устный опрос, практическая работа, деловая игра, тестирование, блиц-опрос, деловые игры, практические задания, контрольные вопросы, наблюдение,
	10/2. Основы видеомонтажа. Добавление комментариев и музыки в фильм.	2	1	1	
	10/3. Телевизионный сюжет. Телевизионный язык: умение рассказывать «картинками». Понятия «закадровый текст», «стендап», «синхрон», «лайф», «экшн».	2	1	1	
		2	1	1	



	10/4. Композиция телевизионного сюжета. Типы и элементы телевизионных сюжетов. Взаимодействие журналиста и оператора во время работы над сюжетом. 10/5. Создание сюжета «Фильм – портрет» 10/6.10/7. Интервью для выпуска новостей. Обсуждение. 10/8.10/9.10/10. «Картинка» - основа телесюжета. Алгоритм работы оператора при съемке телесюжета. 10/11.10/12. Создание сюжета. 10/13.10/14. Создание Выпуска новостей. 10/15.10/16. Создание тематических сюжетов об интересных людях местного сообщества. 10/17. Съемка диалога. Правило «восьмерки». 10/18. Съемка интервью.	2 4 6 4 4 4 2 2	1 1 1 1 1 1 1 1	1 3 5 3 3 3 1 2	проверочная работа, тестирование, защита работ
<b>11.</b>	<b>Практикум</b>	<b>34</b>	<b>4</b>	<b>30</b>	
	11/1. Практикум на тему «Дружба». Сценарий. 11/2. Раскадровка по планам. 11/3. Съемка. 11/4. Монтаж сюжетов. 11/5. Практикум на тему «Весна». Сценарий. 11/6. Раскадровка по планам. 11/7. Съемка. 11/8. Монтаж сюжетов. 11/9. Практикум на тему «Окружающий мир». Сценарий. 11/10. Раскадровка по планам.	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	1 - - - 1 - - - 1 -	1 2 2 2 1 2 2 2 1 2	Практическая работа, проверочная работа, опросы, деловые игры, самостоятельная работа, тестирование, просмотр работ, контрольные задания,
	11/11. Съемка. 11/12. Монтаж сюжетов. 11/13. Практикум на тему «Игра». Сценарий. 11/14. Раскадровка по планам. 11/15. Съемка. 11/16.11/17. Монтаж сюжетов.	2 2 2 2 2 4	- - 1 - - -	2 2 1 2 2 4	Выполнение заданий, письменная проверка, блиц-опрос, викторина, самостоятельная работа
<b>12.</b>	<b>Итоговое занятие. «Защита творческого проекта».</b>	2	-	2	Практическая работа, защита творческого проекта, самоанализ

Всего:	216	57	159	
--------	-----	----	-----	--

## Содержание программы

### 1. Введение в авторскую общеобразовательную общеразвивающую программу.

1/1. **Вводное занятие.** Введение в общеобразовательную общеразвивающую программу «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка».

Теория: Ознакомление с программой. Цели и задачи на новый учебный год. Техника безопасности с приборами.

Форма проведения занятия: коллективная.

Методы и приемы: словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

1/2. Введение в киноискусство.

Теория. Возникновение и развитие синематографа.

Форма проведения занятия: коллективная.

Методы и приемы: словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный - слайдовая презентация.

### 2. Знакомство с киносъемкой.

2/1. Устройство и принцип работы кинокамеры. Форматы киноплёнки.

Понятие «Кадр».

Теория. Понятие об устройстве и принципе работы кинокамеры.

Практика. Использование кинокамеры в работе.

Форма проведения занятия: всей группой.

Методы и приемы: словесный, практический, иллюстративный.

Дидактический материал: кинокамера, инструкция по применению.

2/2. Линза.

Теория. Получение изображения с помощью линзы, ее свойства.

Практика. Действие линзы в кинокамере.

Форма проведения занятия: коллективная.

Методы и приемы: словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный - слайдовая презентация.

2/3. Типы объективов

Теория. Объективы и их применение.

Практика. Действие объектива в практике.

Форма проведения занятия: коллективная.

Методы и приемы: словесный, проблемно-поисковый

### 3. От пленки к цифре.

3/1. Устройство видеокамеры.

Теория. Устройство и принцип работы видеокамеры. Понятие «матрица».

Практика. Умение владеть, включать, настраивать, держать ровно видеокамеру

при съемке.

Форма проведения занятия: коллективные, групповые.

Методы и приемы: словесный, практический, проблемно-поисковый, иллюстративный.

Дидактический материал: учебник, иллюстрации, видеотехника, наглядное оборудование.

Формы подведения итогов: проверочная работа.

3/2. Обращение с аппаратом на съемке: построение кадра (горизонтальная съемка).

Теория. Принципы пользования видеокамерой во время съемки

Практика. Применение видеокамеры во время съемок.

Форма проведения занятия: коллективные, групповые.

Методы и приемы: словесный, практический, проблемно-поисковый, иллюстративный.

Дидактический материал: иллюстрации, наглядное оборудование - видеокамера.

Формы подведения итогов: проверочная работа.

3/3.3/4. Панорама.

Теория. Представление понятия «Панорама». Ее виды.

Практика. Панорама в период съемки, умение правильно выбрать для удачной съемки.

Форма проведения занятия: коллективные, групповые.

Методы и приемы: словесный, практический, проблемно-поисковый, иллюстративный.

Дидактический материал: иллюстрации, наглядное оборудование - видеокамера.

Формы подведения итогов: проверочная работа.

#### **4. Понятие съемочного процесса.**

4./1.4/2.4/3.4/4. Композиция кадра.

Теория. Композиция кадра. Постановка объектов в кадре.

Практика. Поиск и съемка правильного композиционного решения кадра. Поиск выгодного ракурса.

Глубина композиции: передний, дальний план. План и ракурс.

Практика. Поиск и съемка правильного композиционного решения кадра. Поиск выгодного ракурса.

Форма проведения занятия: коллективные, групповые.

Методы и приемы: словесный, практический, проблемно-поисковый, иллюстративный.

Дидактический материал: учебник, иллюстрации, видеотехника.

Формы подведения итогов: проверочная работа, практическая работа.

4/5.4/6.4/7.4/8. Крупность планов.

Теория. Понятие «Крупность планов». Как она достигается в процессе съемок.

Практика. Достижение крупного плана на практике. Поиск нужной позиции.

Методы и приемы: словесный, практический, проблемно-поисковый,

иллюстративный.

Дидактический материал: учебник, иллюстрации, видеотехника.

Формы подведения итогов: проверочная работа, практическая работа.

4/9.4/10. Глубина композиции.

Теория. Понятие «Глубина композиции».

Практика. Глубина композиции, как ее достичь на практике. Методы и приемы достижения глубины композиции.

Методы и приемы: словесный, практический, проблемно-поисковый, иллюстративный.

Дидактический материал: учебник, иллюстрации, видеотехника.

Формы подведения итогов: проверочная работа, практическая работа.

### **5.Съемочный процесс.**

5/1.5/2.5/3.5/4.5/5. Съемка на улице.

Теория. Съемка на улице. Как организовать съемку на улице. Требования к ведению съемки архитектуры на улице. Требования к ведению съемки природы.

Практика: Съемка архитектуры (здание БДДТ, лица №32).

Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.

Методы и приемы: словесный, практический, контроль, самоконтроль.

Дидактический материал: учебник, видеосъемка.

Формы подведения итогов: практическая работа.

5/6.5/7.5/8.5/9.5/10. Ознакомление с компьютерной программой для монтажа.

Теория. Компьютерные программы и их роль в работе объединения.

Практика. Изучение компьютерных программ.

Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.

Методы и приемы: словесный, практический, контроль, самоконтроль.

Дидактический материал: учебник, иллюстрации

Формы подведения итогов: практическая работа.

### **6.Жанры съемки.**

6/1.6/2.6/3.6/4. Художественная съемка.

Теория. Требования к проведению художественной съемки.

Практика. Организация художественной съемки.

Форма проведения занятия: коллективные, групповые.

Методы и приемы: словесный, практический.

Дидактический материал: учебник, видеотехника, видеосъемки.

Формы подведения итогов: проверочная работа, практическая работа.

6/5.6/6.6/7.6/8. Документальная съемка.

Теория. Организация документальной съемки. Требования к ее организации и проведению.

Практика. Проведение документальной съемки на практике.

Форма проведения занятия: коллективные, групповые.

Методы и приемы: словесный, практический.

Дидактический материал: учебник, видеотехника, видеосъемки.  
Формы подведения итогов: проверочная работа, практическая работа.

6/9.6/10.6/11.6/12.6/13. Интервью.

Теория. Как организовать интервью во время видеосъемки. Требования к видео интервью.

Практика. Проведение видео интервью на практике.

Форма проведения занятия: коллективные, групповые.

Методы и приемы: словесный, практический.

Дидактический материал: учебник, видеотехника, видеосъемки.

Формы подведения итогов: проверочная работа, практическая работа.

## **7. Основы монтажа**

7/1. Монтаж – средство кинематографа.

Теория. Понятие «монтаж», как средство кинематографа.

Методы и приемы: словесный.

Дидактический материал: слайдовая презентация

7/2.7/3.7/4. Приемы монтажа

Теория. Художественные приемы на съемке и при монтаже.

Практика. Подготовка и съемка коротких сюжетов.

Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.

Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.

Дидактический материал: учебник, видеосъемка.

Формы подведения итогов: практическая работа.

7/5.7/6.7/7. Монтажные переходы

Теория. Понятие «Монтажные переходы». Требования к монтажным переходам.

Практика. Как практически организовать монтажные переходы.

Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.

Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.

Дидактический материал: учебник, видеосъемка, программы монтажа.

Формы подведения итогов: проверочная работа.

## **8. Программы для монтажа**

8/1. Разнообразие программ для видеомонтажа.

Теория. Различные и оптимальные программы для обработки видеоматериала.

Форма проведения занятия: групповые,

Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.

Дидактический материал: учебник, видеосъемка, программы монтажа.

Формы подведения итогов: проверочная работа. Практическая работа.

8/2. Подготовка и создание проекта.

Теория. Базовая подготовка к монтажу

Практика. Изучение программы монтажа.

Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.

Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.

Дидактический материал: учебник, видеофайлы, программа монтажа.

Формы подведения итогов: проверочная работа. Практическая работа.

8/3.8/4.8/5.8/6.8/7.8/8.8/9.8/10.8/11. Видеомонтаж.

Теория. Основные кнопки и меню для монтажа видео

Практика. Изучение и использование программы для монтажа видео

Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.

Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.

Дидактический материал: учебник, видеофайлы, программы монтажа.

Формы подведения итогов: проверочная работа. Практическая работа.

8.12. Использование музыки в проекте.

Теория. Изучение аудиодорожек в программе монтажа

Практика. Использование звуковых файлов.

Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.

Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.

Дидактический материал: учебник, видеофайлы, аудиофайлы, программы монтажа.

Формы подведения итогов: проверочная работа. Практическая работа.

8.13. Титры.

Теория. Меню создания титров и надписей

Практика. Оформление видеоряда в программе монтажа

Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.

Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.

Дидактический материал: учебник, видеоряд, программы монтажа.

Формы подведения итогов: проверочная работа. Практическая работа.

8.14. Рендер и экспорт проекта.

Теория. Типы и форматы видеофайлов

Практика. Сохранение видео в программе монтажа

Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.

Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.

Дидактический материал: учебник, видеоряд, программы монтажа.

Формы подведения итогов: проверочная работа. Практическая работа.

## **9. Съёмочный процесс.**

9/1.9/2.9/3.9/4.9/5.9/6. Съёмка в помещении со светом.

Теория. Разновидности источников света. Варианты постановки источников света на площадке.

Практика. Проведение съёмок в помещении с различными источниками света

Выполнение на практике требований проведения съёмок в помещении.

Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.

Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.

Дидактический материал: иллюстрации, видеокамера, световое оборудование

Формы подведения итогов: проверочная работа. Практическая работа.

9/7.9/8.9/9. Съемка в помещении без дополнительного источника света.

Теория. Принцип съемок в помещении без дополнительного источника света

Практика. Проведение съемок в помещении без искусственного освещения.

Выполнение на практике требований проведения съемок в помещении.

Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.

Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.

Дидактический материал: иллюстрации, видеокамера

Формы подведения итогов: проверочная работа. Практическая работа.

## **10.Секреты тележурналистики**

10/1. Телевидение в системе СМИ.

Теория. Место телевидения в системе СМИ. Функции телевидения.

Практика. Просмотр видеоматериала о телевидении России.

Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.

Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.

Дидактический материал: иллюстрации, видеокамера.

Формы подведения итогов: проверочная работа.

10/2. Основы видеомонтажа. Добавление комментариев и музыки в фильм.

Теория. Программы для производства и обработки видеоматериалов: Windows

Move Maker, Pinnacle Studio, Adobe Premier Pro, Adobe After Effect Pro, Boris

RED 3D, Maya. Захват видеофрагментов с камеры. Разрезание видеофрагментов.

Использование плавных переходов между кадрами. Использование в фильме

статичных картинок. Добавление комментариев и музыки в фильм. Основы

монтажа в Windows Movie Maker.

*Практическое задание:* создание фильма с использованием статических картинок, с видеофрагментами, добавление в фильм комментариев и музыки, использование переходов между кадрами.

Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.

Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.

Дидактический материал: иллюстрации, видеокамера

Формы подведения итогов: проверочная работа.

10/3. Телевизионный сюжет. Телевизионный язык.

Теория. Телевизионный сюжет. Телевизионный язык: умение рассказывать

«картинками». Композиция телевизионного сюжета. Типы и элементы

телевизионных сюжетов. Создание на произвольную тему. Понятия «закадровый

текст», «стендап», «синхрон», «лайф», «экшн».

Практика. Работа с видеокамерой. Создание сюжета на произвольную тему.

Взаимодействие журналиста и оператора при работе над сюжетом. Выпуск теленовостей.

Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.

Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.

Дидактический материал: иллюстрации, видеокамера



Формы подведения итогов: проверочная работа.

10/4. Композиция телевизионного сюжета. Типы и элементы телевизионных сюжетов.

Теория. Композиция телевизионного сюжета. Типы и элементы телевизионных сюжетов.

Практика. Работа с видеокамерой. Создание ролика на произвольную тему. Взаимодействие журналиста и оператора при работе над композицией телевизионного сюжета. Выпуск теленовостей.

Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.

Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.

Дидактический материал: иллюстрации, видеокамера

Формы подведения итогов: проверочная работа.

10/5. Создание сюжета «Фильм-портрет»

Теория. Методика создания сюжета «Фильм-портрет»

Практика. Сбор информации для сюжета. Источники информации. Достоверность информации. Создание сюжета «Фильм – портрет» Выпуск новостей. Работа с видеокамерой

Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.

Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.

Дидактический материал: иллюстрации, видеокамера

Формы подведения итогов: проверочная работа.

10/6.10/7. Интервью для выпуска новостей. Обсуждение.

Теория. Цели и особенности жанра, его виды: интервью - монолог; интервью - диалог; интервью - зарисовка; коллективное интервью; анкета.

Практика. Активное слушание. Подготовка вопросов для интервью. Требования к вопросу. Взаимодействие оператора и журналиста при съемке интервью.

Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.

Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.

Дидактический материал: иллюстрации, видеокамера

Формы подведения итогов: проверочная работа.

10/8.10/9.10/10. «Картинка – основа телесюжета». Алгоритм работы оператора при съемке телесюжета.

Теория. «Картинка – основа телесюжета». Алгоритм работы оператора при съемке телесюжета.

Практика. Работа с видеокамерой. Применение на практике умения рассказывать «картинками». Создание телесюжета.

Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.

Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.

Дидактический материал: иллюстрации, видеокамера

Формы подведения итогов: проверочная работа

10/11.10/12. Создание сюжета.

Теория. Типы и элементы телевизионных сюжетов.

Практика. Работа с видеокамерой.

Создание сюжета на произвольную тему. Взаимодействие журналиста и оператора при работе над сюжетом.

Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.

Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.

Дидактический материал: иллюстрации, видеокамера

Формы подведения итогов: проверочная работа

10/13.10/14. Создание выпуска новостей.

Теория. Новости. Критерии отбора новостей. Верстка новостного выпуска.

Практика. Экскурсия на местное телевидение.

10/15.10/16. Создание тематических сюжетов об интересных людях города.

Теория. Создание тематических сюжетов об интересных людях города.

Практика. Работа с видеокамерой.

Сбор материала об интересных людях города для создания сюжетов

Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.

Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.

Дидактический материал: иллюстрации, видеокамера.

Формы подведения итогов: проверочная работа.

10/17. Съёмка диалога. Правила «восьмерки».

Теория. Съёмка диалога. Правила «восьмерки».

Практика. Работа с видеокамерой. Алгоритм оператора во время съёмки диалога.

Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.

Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.

Дидактический материал: иллюстрации, видеокамера.

Формы подведения итогов: проверочная работа.

10/18. Съёмка интервью

Теория. Съёмка интервью.

Практика. Работа с видеокамерой. Алгоритм работы оператора при съёмке интервью. Совместная работа оператора и корреспондента при съёмке интервью.

## **11.Практикум**

11/1. Практикум на тему «Дружба»

Теория. Разработка тематического сценария

Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.

Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.

Дидактический материал: иллюстрации, рабочая тетрадь.

Формы подведения итогов: проверочная работа.

11/2. Раскадровка по планам.

Теория. Разработка съёмочного процесса.

Практика. Предварительные съемки по раскадровке.  
Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.  
Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.  
Дидактический материал: иллюстрации, рабочая тетрадь, видеокамера.  
Формы подведения итогов: проверочная работа.

#### 11/3. Съемка.

Практика. Съемки подготовленных сюжетов по раскадровке.  
Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.  
Методы и приемы: практический, проблемный.  
Дидактический материал: иллюстрации, рабочая тетрадь, видеокамера.  
Формы подведения итогов: проверочная работа.

#### 11/4. Монтаж сюжета.

Практика. Монтаж снятого материала.  
Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.  
Методы и приемы: словесный, практический.  
Дидактический материал: иллюстрации, видеоряд, компьютер.  
Формы подведения итогов: проверочная работа.

#### 11/5. Практикум на тему «Весна». Сценарий.

Теория. Разработка тематического сценария.  
Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.  
Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.  
Дидактический материал: иллюстрации, рабочая тетрадь.  
Формы подведения итогов: проверочная работа.

#### 11/6. Раскадровка по планам.

Теория. Разработка съемочного процесса.  
Практика. Предварительные съемки по раскадровке.  
Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.  
Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.  
Дидактический материал: иллюстрации, рабочая тетрадь, видеокамера.  
Формы подведения итогов: проверочная работа.

#### 11/7. Съемка.

Практика. Съемки подготовленных сюжетов по раскадровке.  
Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.  
Методы и приемы: практический, проблемный.  
Дидактический материал: иллюстрации, рабочая тетрадь, видеокамера.  
Формы подведения итогов: проверочная работа.

#### 11/8. Монтаж сюжета.

Практика. Монтаж снятого материала  
Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.  
Методы и приемы: словесный, практический

Дидактический материал: иллюстрации, видеоряд, компьютер  
Формы подведения итогов: проверочная работа.

11/9. Практикум на тему «Окружающий мир». Сценарий.  
Теория. Разработка тематического сценария.  
Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.  
Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.  
Дидактический материал: иллюстрации, рабочая тетрадь.  
Формы подведения итогов: проверочная работа.

11/10. Раскадровка по планам.  
Теория. Разработка съемочного процесса.  
Практика. Предварительные съемки по раскадровке.  
Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.  
Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.  
Дидактический материал: иллюстрации, рабочая тетрадь, видеокамера.  
Формы подведения итогов: проверочная работа.

11/11. Съемка.  
Практика. Съемки подготовленных сюжетов по раскадровке.  
Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.  
Методы и приемы: практический, проблемный.  
Дидактический материал: иллюстрации, рабочая тетрадь, видеокамера.  
Формы подведения итогов: проверочная работа.

11/12. Монтаж сюжета.  
Практика. Монтаж снятого материала.  
Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.  
Методы и приемы: словесный, практический  
Дидактический материал: иллюстрации, видеоряд, компьютер.  
Формы подведения итогов: проверочная работа.

11/13. Практикум на тему «Игра». Сценарий.  
Теория. Разработка тематического сценария.  
Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.  
Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.  
Дидактический материал: иллюстрации, рабочая тетрадь.  
Формы подведения итогов: проверочная работа.

11/14. Раскадровка по планам.  
Теория. Разработка съемочного процесса.  
Практика. Предварительные съемки по раскадровке.  
Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.  
Методы и приемы: словесный, практический, проблемный.  
Дидактический материал: иллюстрации, рабочая тетрадь, видеокамера  
Формы подведения итогов: проверочная работа.

11/15.

Практика. Съёмки подготовленных сюжетов по раскадровке.

Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.

Методы и приемы: практический, проблемный.

Дидактический материал: иллюстрации, рабочая тетрадь, видеокамера.

Формы подведения итогов: проверочная работа.

11/16.11/17. Монтаж сюжета.

Практика. Монтаж снятого материала

Форма проведения занятия: групповые, индивидуальные.

Методы и приемы: словесный, практический

Дидактический материал: иллюстрации, видеоряд, компьютер

Формы подведения итогов: проверочная работа.

## **12. Итоговое занятие.**

12.1. Итоговое занятие

Практика. Подведение итогов. Просмотр интересных работ, созданных за год.

Форма проведения занятия: коллективная «Защита творческого проекта».

Методы и приемы: словесный, практический, контроль, самоконтроль.

Дидактический материал: видео.

## Методическое обеспечение программы

Содержание авторской дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка» состоит из разделов: «Вводное занятие», «Знакомство с киносъёмкой», «От пленки к цифре», «Понятия съёмочного процесса», «Съёмочный процесс», «Жанры съёмки», «Основы монтажа», «Программы для монтажа», «Съёмочный процесс», «Секреты тележурналистики», «Практикум» и «Итоговое занятие». Каждый раздел общеобразовательной программы органично сочетает в себе обучение как практическим, так и теоретическим знаниям и предполагает показ творческих работ учащихся на итоговом занятии.

Своеобразие программы состоит в том, что все теоретические знания, включенные в содержание программы, апробируются в творческой практике. Организация процесса образования строится с использованием таких технологий как личностно-ориентированное и развивающее обучение с направленностью на развитие творческих качеств личности, игровая, здоровьесберегающая, индивидуального и дифференцированного обучения; технологии развивающего обучения; технологии проектного обучения; технология коммуникативного обучения.

В реализации программы параллельно с обучением идет *процесс воспитания*. Воспитательная идея направлена на трудолюбие, готовность к осознанному выбору будущей профессии, стремление к профессионализму, конкурентоспособности. Много внимания уделяется работе над психологическими особенностями: чувством уверенности в себе, умении общаться, слышать других, четко выражать свои мысли, работать в команде.

### Принципы содержания программы:

1. Комфортность: атмосфера доброжелательности, создание ситуации успеха.
2. Творчество: реализация творческих задач через использование активных методов и форм работы.
3. Деятельность: переход от совместных действий педагога и учащегося к самостоятельным.
4. Опора на внутреннюю мотивацию: эмоциональное вовлечение учащегося в творческий процесс.
5. Личностно-ориентированное взаимодействие: создание в творческом процессе раскованной, стимулирующей творческую активность атмосферы.

В ходе занятий просматриваются обучающиеся фильмы, тематические проекты телекомпаний, используются дидактические материалы (иллюстрации, видеотехника, слайды, фильмы и др.).

### Учебно-методические средства обучения

Обучение проводится в виде лекционных, практических и индивидуальных занятий. Занятия предусматривают проведение дискуссий, тренингов, просмотра фильмов, ролевых актерских игр.

Результаты освоения образовательной программы проверяются в ходе

практических занятий и при подведении итогов. По окончании учебного года каждый учащийся готовит «Защиту творческого проекта».

Многообразие приемов в обучении позволяет создать условия для раскрытия способностей и талантов каждого ребенка.

На занятиях используются следующие **формы обучения**:

- демонстрация авторских проектов, игровая ролевая деятельность;
- просмотр обучающих фильмов, тематических проектов телекомпаний и студий;
- проведение конкурсов;
- закрепляющие практикумы (в форме игр или тематических заданий).

При проведении занятий необходимо широко использовать иллюстративный материал, демонстративное кино, слайды, кино- и видеоаппаратуру.

Каждому участнику коллектива желательно завести тетрадь или блокнот (куда будут записываться различные сведения из практики, теории) и носитель информации (для видеоработ).

Основные **методы** организации учебно-познавательной деятельности, используемые на занятиях по программе «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка»:

**Словесные:**

- беседа - «Выбор профессии»;
- рассказ - «История искусства», «Гармония композиции кадра», «Как это делал Голливуд»;
- инструкции - «Приступая к работе», «Выбор темы».

**Наглядные:**

- иллюстрации (устройство кинокамеры, устройство видеокамеры, композиция в кадре, крупность плана съемки, раскадровка);
- показ последовательности действия (киносъемки, съемка на новом месте (репортаж), составления сценария и др.).

**Практические:**

- подготовка и съемка коротких сюжетов по темам: «Архитектура родного города», «Красота природы», «Рекламный ролик», «Настроение» и др.

**Игровые:**

- конкурсы: «Зеркало», «Десятая муза», «Наши дела - родному Белогорью», «СТУДАВР», «Короткий метр».

**Проектный:**

- создание проектов на заданные педагогом и выбранные учащимися темы.

**Проблемно - поисковый:**

- нахождение различных и оптимальных программ для обработки видеоматериала (Adobbe premiere).

**Контроль и самоконтроль.**

Использование разнообразных форм и методов обучения повышает эффективность учебного занятия, интерес обучающихся к учебному процессу. Осознание учащимися своих способностей, достигнутых успехов, повышает творческую активность.

В процессе обучения применяются следующие **формы учебного занятия**:

*(Третьяков, Шамова, Давыденко)*

1. Вводное учебное занятие (начало учебного года, раздела, темы).



2. Учебное занятие по закреплению знаний и способов действий.
3. Учебное занятие по комплексному применению знаний и способов действий.
4. Систематизация и обобщение знаний.
5. Учебное занятие по контролю, оценке и коррекции.

Для оценки эффективности образовательной программы разработан **оценочно-результативный блок**:

- текущий самоанализ, контроль и самооценка учащимися образовательных результатов;
- взаимооценка работ друг друга;
- публичная защита выполненных учащимися творческих проектов (индивидуальных или групповых);
- участие в различных кино конкурсах и фестивалях;
- портфолио учащегося (Архив конкурсантов).

**Условия**, позволяющие реализовать содержание учебного курса, предполагают:

- наличие кабинета для проведения занятий, соответствующего нормам и правилам СанПиН;
- демонстрационный и раздаточный материал (карточки, схемы и др.);
- иллюстрированная техническая литература (Азбука видеосъемки. - М.: ОЛМА Медиа Групп, Олма-ПРЕСС Экслибрис, 2006. - 128 с.);
- демонстративная киноаппаратура («Красногорск 2», «Кварц», «Экран 4», «Кама» «Русь»);
- видеоаппаратура («Sony»);
- монтажный стол;
- задний фон «Хромакей»;
- стойки с прожекторами постоянного света;
- микрофоны;
- обучающие фильмы «Великие комбинаторы»;
- различные типы киноплёнки («35мм», «8мм»);
- система стабилизации съёмки (штатив, монопод, плечевой упор).
- 

### **Информационное обеспечение**

1. <http://www.edu.ru>– Федеральный портал «Российское образование»;
2. <http://dopedu.ru>– информационный портал системы дополнительного образования;
3. <http://nsportal.ru/cvrmagdagachi/v-pomoshch-pedagogam-dopolnitelnogo-obrazovaniya>- в помощь педагогам дополнительного образования;
4. <http://www.vipress.ru>- журнал Дополнительное образование;
5. <http://pdo-online.ru> – портал для педагогов дополнительного образования;
6. <http://dop-obrazovanie.com>– сайт о дополнительном образовании.
7. <http://youtu.be/bINToD1MB8>
8. <http://school.animationclub.ru>
9. <https://animationclub.ru/>
10. <https://www.mixamo.com/#/>
11. <https://render.ru/>

## Литература для педагога

1. Аверин В.Л. Психология детей и подростков. – СПб.: Издательство Михайлова В.А. 1998.
2. Александров Г. Эпоха и кино / Г. Александров. - М.: 1976.- 211 с.
3. Конвенция о правах ребенка (принятая резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеей от 20 ноября 1989 года);
4. Лысенков А. Азбука видеосъемки / А. Лысенко. - М.: ОЛМА Медиа Групп, ОЛМА ПРЕСС Экслибрис, 2006.- 123 с.
5. Нечай О. Основы киноискусства / О. Нечай. - Минск: 1978. - 322 с.
6. Устав Белгородского Дворца детского творчества.
7. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
8. Юренев Р. А. Чудесное око. Краткая история мирового кино / Р.А. Юренев.- М.: 1983. - 402 с.
9. Мелик-Пашаев А.А. Педагогика искусства и творческие способности / А.А. Мелик-Пашаев. - М.: Знание, 2010. - 231 с.
10. Журнал “Digitalfoto”.
11. Журнал “Фототехника и видеокамеры”.

## Литература для учащихся

1. Краткий справочник фотолюбителя. - М.: Искусство, 1985. - 211 с.
2. Курский Л. Иллюстрированное пособие по обучению фотосъемке / Л. Курский, Я. Фельдман. - М.: Высшая школа, 1991. - 328 с.
3. Фомин А.В. Азбука фотографии. Общий курс / А.В. Фомин. - М.: Искусство, 1990. - 177 с.

Приложение

### Вводный контроль программы «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка»

Детское объединение: \_\_\_\_\_  
Ф.И.О. педагога: \_\_\_\_\_  
Дата проведения: \_\_\_\_\_ Форма проведения: \_\_\_\_\_

Номер группы: \_\_\_\_\_ Год обучения: \_\_\_\_\_

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированности качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
<b>Количество учащихся</b>								

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2;
- на среднем уровне: 3-4;
- на высоком уровне: 5-6

### Задание, вопросы:

1. В каком году прошел первый коммерческий кинопоказ?
2. Что такое диафрагма?
3. Устройства стабилизации видеотехники
4. Какие форматы видео существуют?
5. Принцип работы матрицы.
6. Что такое панорама? Произвести съемку панорамы.

Подпись педагога \_\_\_\_\_

### Промежуточная аттестация программы «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка»»

Детское объединение: \_\_\_\_\_

Ф.И.О. педагога: \_\_\_\_\_

Дата проведения: \_\_\_\_\_ Форма проведения: \_\_\_\_\_

Номер группы: \_\_\_\_\_ Год обучения: \_\_\_\_\_

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированности качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
<b>Количество учащихся</b>								

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2;
- на среднем уровне: 3-4;
- на высоком уровне: 5-6

### Задание, вопросы:

1. Расскажите о планах в съемке. Каким планом в основном начинают и заканчивают фильмы. Почему?
2. Что такое интервью? Какова последовательность действий для осуществления интервью?
3. Назовите программу для видеомонтажа. Отличие линейного монтажа от нелинейного.
4. Создать рабочий проект и смонтировать минутный файл. Добавить титры.
5. Для чего нужна цветокоррекция? Произвести над видео перевод в монохромный свет.
6. Что такое синхронная съемка? Произвести монтаж видео с нескольких камер.

Подпись педагога \_\_\_\_\_

Старший методист/курирующий методист \_\_\_\_\_

### Итоговая аттестация программы «Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка»

Детское объединение: \_\_\_\_\_

Ф.И.О. педагога: \_\_\_\_\_

Дата проведения: \_\_\_\_\_ Форма проведения: \_\_\_\_\_

Номер группы: \_\_\_\_\_ Год обучения: \_\_\_\_\_

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированности качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
<b>Количество учащихся</b>								

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2;
- на среднем уровне: 3-4;
- на высоком уровне: 5-6

### Задание, вопросы:

1. Классификация объективов для видеосъемки.
2. Отличие документальной съемки от художественной.
3. Рассказать параметры температуры при настройке баланса белого.
4. Что такое естественный свет? Использование освещения при съемке.
5. Произвести раскадровку сцены.
6. Подготовить видео мероприятия (ранее снимаемого) к загрузке в сеть интернет.

Подпись педагога \_\_\_\_\_

Старший методист/курирующий методист \_\_\_\_\_



**Система критериев оценки сформированности качеств знаний учащихся  
«Мир Кино и Медиа «ИнфоЗнайка» в детском объединении «ТВК-видео»  
педагог: Гладков Артур Андреевич**

Уровни	Шкала оценок	Критерии		
		Образовательный аспект	Воспитательный аспект	Развивающий аспект
Показатели				
<b>Творческий</b>	5-6	<p>Прекрасно выполняет практические задания, используя теоретическую базу знаний. Четко понимает в каком случае применяется различные устройства стабилизации камеры. -знают основные кинематографические понятия – план, ракурс, освещенность, баланс белого. Ребенок владеет приемами внутрикадрового монтажа, умеет смонтировать в готовый результат свой, коллективный видеоряд. Сформированы умения самостоятельно применять полученные знания в быту.</p>	<p>Сформировано четкое осознание социальной значимости полученных знаний. Творческое отношение к обучению: устойчивый интерес к содержанию и процессу учебно-познавательной деятельности, творческая активность, познавательная самостоятельность, критический подход в создании проектов (рассматривает сюжет, сценарий с разных сторон, даёт оценку снятому материалу). Высокий мотивационный уровень к результативности своего проекта. Активное участие в жизнедеятельности Дворца.</p>	<p>Преобладает творческое мышление (быстро ориентируется в новом проекте, легко применяет полученные знания на практике, вносит свои идеи). Преобладает усидчивость, высокая концентрация на завершение проекта. Сформированы умения организовывать направленную деятельность, совершенствовать стиль съемки, ориентироваться в информационных потоках. Сформированы умения и навыки самообразовательной деятельности. Наблюдается стремление к творческой самореализации через создание сюжетов и проектов.</p>
<b>Конструктивный</b>	3-4	<p>Владеет теоретическими знаниями видеосъемки, но недостаточно отработаны умения и навыки. Прочное усвоение последовательности выполнения технических действий и операций позволяет самостоятельно использовать полученные ранее знания в изменённых ситуациях.</p>	<p>Достаточно полное понимание социальной значимости получаемых знаний. Постоянный интерес к выполняемым заданиям. Самостоятельность в реализации частичных этапов проектной деятельности. Критический подход к изучаемому материалу не сформирован. Ответственность за</p>	<p>При осуществлении мыслительных этапов обучения нуждается в некоторой помощи учителя (наводящие вопросы, примеры, напоминания). Проявляет в неполной мере трудоемкость, способность организовывать свою операторскую деятельность,</p>

			результативность своей деятельности достаточная.	совершенствовать приобретённые умения и навыки. Мотивация на самообразовательную деятельность развита недостаточно.
<b>Репродуктивный</b>	0-2	Программным материалом владеет в недостаточной степени, на уровне интуитивного опыта. Репродуцирование необходимой техники съёмки, позволяют выполнять задания по образцу, повторять действия за преподавателем, что не способствует формированию достаточно обобщённых и прочных связей. Недостаточно сформированы основные учебные умения.	Социальная значимость знаний и умений по видеосъёмке не в полной мере осознаётся. Познавательный интерес к процессу съёмки на уровне любопытства, проб своих творческих возможностей, желание общения со сверстниками, побуждение к участию в деятельности посредством контроля со стороны, внешними стимулами. Познавательная активность воспроизводящая, самостоятельное не развита, критический подход к изучаемому материалу не наблюдается. Исполнительское отношение к учению. Ответственность за готовый результат своей работы не сформирована.	Репродуктивное мышление (выполнение заданий по подготовленному плану, после объяснения). Формирование новых знаний на уровне восприятия. Преобладает механическая память. В основном не сформированы умения самостоятельно производить съёмки сюжета : составлять сценарий проекта, чётко видеть конечный результат, соблюдать последовательность выполнения съёмки



Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «30» июня 2023г.  
Протокол № 6

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДТ  
П.А. Жандармова  
от «30» июня 2023г.  
Приказ № 440



Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
**«Инфографика»**

Направленность: техническая  
Возраст учащихся: 10 – 17 лет  
Уровень программы: стартовый  
Срок реализации: 1 год

Автор:  
*Друшляк Владимир Владимирович,*  
педагог дополнительного образования

Белгород, 2023 г.

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Инфографика»** имеет **техническую направленность**, так как процесс обучения изобразительному искусству организован посредством использования современных информационно – коммуникационных технологий (графических редакторов). В программе происходит интеграция двух направленностей – технической и художественной, где техническая направленность в приоритете. Программа реализуется на стартовом уровне.

Как правило, на занятия по изучению программы приходят дети, большинство которых уже владеют первоначальными навыками работы с компьютером (запуск приложений, выполнение типовых операций с файлами, папками и т.д. и знаниями основ изобразительного искусства).

Программа направлена на освоение программы графических редакторов растровой и векторной графики, развитие творческой личности через овладение навыками работы с графическими файлами, дизайном. Графические программы содержат в себе сотни эффектов, способных изменить любое изображение, сделав работу необычной и интересной. Графический редактор можно использовать для небольшой коррекции фотографии и создания ярких образов в фантастическом стиле. Графический редактор в настоящее время является главным инструментом фотографов и дизайнеров. В настоящее время невозможно представить ни одно мероприятие или концерт без афиши или плаката. Популярность разрабатываемой продукции для полиграфии набирает существенные обороты. Овладение навыками работы с графическими редакторами и компьютером в целом является одним из приоритетных направлений развития современных школьников.

Изучение графических программ способствует повышению мотивации учащегося к обучению и совершенствованию практических навыков работы за компьютером.

Дополнительная общеразвивающая программа базируется на современных требованиях модернизации системы образования, анализе педагогического опыта автора, детского и родительского спроса на образовательные услуги в техническом воспитании, на потенциале образовательного учреждения в развитии созданного центра инновационных технологий и технического творчества.

Нормативно-правовую основу для разработки дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы **«Инфографика»** составили:

- Конституция Российской Федерации.
- Федеральный закон от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Федеральным законом от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

– Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года №678-р.

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации (МинПросвещения России) от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам.

– Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242) – (в рамках действующего законодательства).

– Примерные требования к программам дополнительного образования детей. Нормативно-правовой аспект (из письма Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 №06-1844) – (в рамках действующего законодательства).

– Приказ Минобрнауки России от 05.05.2018г. №298н «Об утверждении профессионального стандарта «педагог дополнительного образования детей и взрослых»».

– Методические рекомендации по организации современной системы дополнительного образования детей в Белгородской области. ОГБУ «Белгородский региональный модельный центр дополнительного образования детей», 2019.

– «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» П 2.4.3648-20 от 28 сентября 2020г. №28.

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. N 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания".

– Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода.

**Новизна данной программы** заключается в том, что в процесс обучения включена проектная деятельность (коллективные творческие проекты) с использованием компьютерных технологий. Программа не дублирует общеобразовательную программу в области информатики. Ее задачи иные – развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся; воспитание правильных моделей поведения в областях применения растровой и векторной графики. Большая часть времени отводится практической деятельности, способствующей развитию творчества и достижению высоких результатов в области информационно-коммуникационных технологий. Программа имеет практическую значимость по развитию IT-компетентности. Программа открывает новые возможности деятельности юных фотографов на стыке фотографии, рисования и

оформления посредством использования компьютерной техники, позволяет сохранить архивные и любительские фотографии, создать фотоархивы, в том числе и семейные, и оформлять различные макеты и коллажи с использованием фотографии.

**Актуальность программы** обусловлена стремительными изменениями в сфере информационных технологий, которые являются неотъемлемой частью учебного и научного прогресса. Для творческой личности персональный компьютер предоставляет неограниченные возможности для совершенствования. Информационные технологии не стоят на месте, происходит постоянное обновление, вследствие чего появляется необходимость постоянно совершенствовать знания в этой области. Знакомство с новыми программными продуктами и новыми методиками, отсутствие качественных учебно-методических изданий – всё это актуализирует потребность в создании подобных программ. Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем графическим дизайном занимаются не только профессиональные художники и дизайнеры.

Сегодня векторная и растровая графика приобрели колоссальную популярность. При помощи графических редакторов создаются всевозможные плакаты, постеры, верстаются флайеры и листовки, создаются визитки и всевозможные компоненты фирменного стиля.

**Педагогическая целесообразность программы** обусловлена тем, что занятия по программе способствуют формированию творческого мастерства, содействуют интеллектуальному развитию ребенка. Учащимся предлагается целый ряд специальных заданий на наблюдение, сравнение, домысливание, фантазирование. Дети получают дополнительные знания по таким предметам, как изобразительное искусство, информатика, дизайн, знакомятся с деятельностью профессий художника, дизайнера.

Внедрение в изобразительную деятельность компьютерных технологий способствует тому, что Программа является актуальной, интересной для подростков. Обучение построено так, что знания, полученные на одном занятии, применяются и на следующих занятиях.

Обсуждение детских работ с точки зрения их содержания, выразительности, оригинальности активизирует внимание детей, формирует опыт творческого общения. Организация выставок дает детям возможность заново увидеть и оценить свои работы, ощутить радость успеха. Выполненные на занятиях работы могут быть использованы как подарки для родных и друзей, могут применяться в оформлении кабинета, при выпуске буклетов, агитационных плакатов, иллюстраций для докладов по другим предметам. Каждый ребенок видит результат своего труда, получает положительные эмоции. Занятия рационально заполняют свободное время ребят любимым увлечением, которое часто влияет на выбор профессии.

**Цель программы:** *развитие творческих способностей учащихся через обучение основам векторной и растровой графики при создании цифровых изображений.*



## **Задачи Программы:**

### ***Обучающие:***

- содействовать расширению представления учащихся о возможностях компьютера, областях его применения;
- формировать систему базовых знаний и навыков для практической работы с векторной и растровой графикой;
- расширять базу для ориентации учащихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера.

### ***Развивающие:***

- развивать интеллектуальные способности и познавательные интересы школьников;
- развивать художественный вкус, трудовую и творческую активность;
- формировать творческий подход к поставленной задаче.

### ***Воспитательные:***

- формировать навыки сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной и учебной жизни;
- формировать установку на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- ориентировать учащихся на выбор технологического профиля обучения;
- расширять базу для ориентации обучающихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера.

### **Отличительные особенности.**

Реализация программы создает интеграционную среду. В данной программе осуществляется интеграция двух направленностей – технической и художественной. Приоритетной выступает техническая направленность, так как окончательный вариант продукта создается с помощью компьютерных технологий.

Интеграция способствует гармоничному развитию личности учащихся, формированию единства и целостности в восприятии окружающего мира, способности к креативным решениям и созданию новых прорывных технологий.

Программа дает полную свободу для творчества, действия учащихся ничем не ограничены. Исключается возможность «ошибок», поскольку в любой момент ребенок может отменить то, что его не устраивает.

Программа позволяет объединить знания различных областей (изобразительное искусство, технология, информатика, история, окружающий мир и др.) в единое целое. Современная жизнь во всех ее проявлениях становится разнообразнее и сложнее: она, чем дальше, тем больше требует от человека не шаблонных, привычных действий, освященных многовековыми традициями, а подвижности мышления, быстрой ориентировки, творческого подхода к решению больших и малых задач. Программа создает условия для активизации познавательного и социального интереса учащихся, т.к. учащиеся не только выполняют стандартные тренировочные упражнения по созданию

текстовых и графических документов, а проводят поиск материала для работ, информации для создания образа, воплощения идеи.

**Возраст учащихся: 10 – 17 лет.**

*Возрастные особенности детей 10 –14 лет*

У школьника-подростка этот переход связан с включением его в доступные ему формы общественной жизни. Вместе с тем меняется и реальное место, которое ребенок занимает в повседневной жизни окружающих его взрослых, в жизни своей семьи. В этом возрасте происходит бурный рост и развитие всего организма. Продолжается развитие нервной системы, мыслительной деятельности.

В этом возрасте ведущим видом деятельности является развернутая общественно полезная деятельность во всех ее вариантах (учебная, трудовая, общественно-организационная, художественная, спортивная и др.). В процессе обучения совершенствуется мышление подростка. Содержание и логика изучаемых в школе предметов, изменение характера и форм учебной деятельности формируют и развивают у него способность активно, самостоятельно мыслить, рассуждать, сравнивать, делать глубокие обобщения и выводы. Основная особенность мыслительной деятельности подростка – нарастающая с каждым годом способность к абстрактному мышлению. Существенные изменения в подростковом возрасте претерпевают память и внимание. Развитие идет по пути усиления их произвольности. Нарастает умение организовывать и контролировать свое внимание, процессы памяти, управлять ими. Память и внимание постепенно приобретают характер организованных, регулируемых и управляемых процессов.

*Возрастные особенности детей 15 –18 лет*

В старшем школьном возрасте ведущей становится особая форма учебной деятельности, которая носит уже более профориентационный и окрашенный самостоятельными нравственными суждениями и оценками характер. В этот период значительно расширяется объём деятельности ребенка, меняется его характер, в структуре личности происходят ощутимые перемены, обусловленные перестройкой ранее сложившихся структур и возникновением новых образований, закладываются основы сознательного поведения, вырисовывается общая направленность в формировании нравственных представлений и установок. Ведущая деятельность в юношеском возрасте - познавательная. В старшем школьном возрасте связь между познавательными и учебными интересами становится постоянной и прочной. Проявляется большая избирательность к учебным предметам и одновременно - интерес к решению самых общих познавательных проблем и к выяснению их мировоззренческой и моральной ценности. Занятия по данной программе дадут возможность подросткам попробовать себя в востребованном виде деятельности и определить свой будущий профессиональный выбор.

**Сроки реализации программы:** программа рассчитана на 1 год обучения. Общее количество часов в год составляет 144 часа. Количество учащихся в группе должно соответствовать количеству компьютеров в

компьютерном классе, чтобы каждый мог работать за отдельным компьютером.

**Формы и режим занятий.** Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа с перерывом согласно нормативным документам (САНПИН). Программа включает в себя теоретические и практические занятия.

### **Планируемые результаты освоения программы**

К концу учебного года учащиеся будут **знать**:

- правила безопасной работы и требования, предъявляемые к организации рабочего места;
- сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации;
- возможности и области применения, достоинства и недостатки растровой и векторной графики, виды современных графических редакторов;
- различные форматы документов точечных рисунков;
- устройства ввода и вывода изображений;
- основы создания и обработки графической информации в графических редакторах;
- элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программ графических редакторов;
- возможности работы с текстовыми объектами;
- средства обработки готовых рисунков.

К концу учебного года учащиеся будут **уметь**:

- определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи;
- создавать графические документы, задавать их параметры,
- сохранять документы в различных форматах;
- применять возможности компьютерных программ для выполнения творческих заданий.

**По окончанию обучения у учащихся должны сформироваться УУД (универсальные учебные действия)**

**Личностные:**

- понимание значения компьютерной обработки в изобразительном искусстве;
- качества личности, необходимые для освоения программы;
- ответственное отношение к учению, готовность и способность учащихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- оценивание эстетической выразительности результатов своей творческой деятельности и сверстников.

**Метапредметные универсальные учебные действия:**

**Познавательные:**

- умение работать в информационной среде в соответствии с содержанием общеобразовательной программы;

- умение находить, перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате работы;
- анализировать объекты с целью выделения главных признаков (анализ, синтез, интерпретация);
- создавать самостоятельно алгоритмы деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.

#### ***Коммуникативные:***

- умение работать в группе (умение договариваться и приходить к общему решению, договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности);
- умение вести диалог, проявлять интерес к предмету разговора;
- доносить свою позицию до других: оформлять свою мысль посредством рисунка.

#### ***Регулятивные:***

- умение согласовывать свои действия с действиями других (выполнение коллективной творческой работы) - определение общей цели и путей ее достижения;
- принимать учебную задачу, понимать план действий, придумывать и воплощать оригинальный замысел предстоящей работы;
- осуществление контроля и оценивание самостоятельной работы;
- адекватно воспринимать оценку своей деятельности детьми и педагогом;
- умение адекватно оценивать уровень своих знаний и умений.

#### **Формы подведения итогов**

Важнейшим элементом процесса обучения является контроль успеваемости учащегося, который является систематическим, результаты аргументированными. Исходя из этого, используются разные виды контроля:

- ***контроль педагога*** – по форме может быть фронтальным, групповым, парным, индивидуальным;
- ***взаимоконтроль учащихся*** – применяется при проведении практических, творческих и итоговых занятий;
- ***самоконтроль*** – применяется регулярно на учебных занятиях и в творческой деятельности. От осознания учащимся своих способностей зависит и его самоконтроль (самооценка), на основании которого возможен прогноз достижения высоких результатов.

Педагог детского объединения определяет не только конечную цель, но и отслеживает промежуточные результаты, благодаря которым он своевременно выявляет и предупреждает возможные отклонения от прогнозируемого результата.

Система отслеживания результатов образовательной деятельности включает в себя:

- ***вводный контроль*** – это предварительное выявление уровня подготовленности к выбранному виду деятельности. Вводный контроль

проводится в начале учебного года при наборе в детское объединение согласно разработанным диагностическим материалам (Приложение);

– **текущий контроль** осуществляется педагогом на каждом занятии, результаты оцениваются педагогом при помощи вербального метода. Программой предполагаются открытые занятия, участие в конкурсах, публикация фотографий на сайте.

В систему отслеживания результатов в обязательном порядке входит аттестация учащихся:

– **промежуточная аттестация** проводится 1 раз в год конце обучения для проверки знаний, умений и навыков по программе. В качестве форм проведения итогов применяются: защита творческих работ. Аттестация оценивается по трем уровням: высокий, средний, низкий.

– **Качество знаний** определяется сформированными у учащихся знаниями, умениями и навыками. Качество знаний (конструктивный, репродуктивный, творческий уровень) отражается в карте сформированности качеств знаний учащихся. (Приложение).

## Учебно-тематический план

№п/п	Названия раздела/темы	Кол-во часов	В том числе		Формы аттестации и контроля	Воспитательная работа
			Теория	Практика		
<b>Раздел I. Вводное занятие</b>		<b>2</b>	<b>2</b>	<b>-</b>		
1.1	Вводное занятие	2	2	-	Беседа	Умение вести диалог, проявлять интерес к предмету разговора
<b>Раздел II Основы изображения</b>		<b>4</b>	<b>3</b>	<b>1</b>		
2.1	Методы представления графических изображений	2	2	-	Беседа	Умение создавать самостоятельно алгоритмы деятельности при решении проблем творческого и поискового характера
2.2	Форматы графических файлов	2	1	1	Опрос	
<b>Раздел III Растровая графика</b>		<b>72</b>	<b>27</b>	<b>45</b>		
3.1	Назначение и возможности программы	2	2	-	Опрос	Умение доносить свою позицию до других, понимание значения компьютерной обработки; воспитание любви к цифровому миру; воспитание целеустремленности; расширение кругозора и информационной культуры; воспитание умения работать сообща, в коллективе, развитие образного и логического мышления; развитие творческого потенциала каждого учащегося, самостоятельности и индивидуальности усидчивости, трудолюбия; формирование творческое отношение к выполняемой работе
3.2	Основные инструменты, меню программы	2	1	1	Тестирование	
3.3	Панели и палитры	4	1	3	Тестирование	
3.4	Основы работы с растровыми изображениями	6	2	4	Практическая работа	
3.5	Дополнительные средства программы	6	2	4	Практическая работа	
3.6	Работа с файлами: сохранение, оптимизация, печать	4	2	2	Тестирование	
3.7	Настройки программы	2	1	1	Практическая работа	
3.8	Цвет: выбор и управление	4	2	2	Практическая работа	
3.9	Работа со слоями	6	2	4		
3.10	Выделение фрагментов изображения и работа с ними	8	2	6	Практическая работа	
3.11	Работа со слоями: эффекты и дополнительные инструменты	4	2	2	Практическая работа	
3.12	Коррекция цвета изображения и окрашивание	4	2	2	Тестирование	
3.13	Инструмент «Текст»	6	2	4	Практическая работа	
3.14	Векторная графика в растровой программе	6	2	4		

3.15	Градиенты и фильтры для всего изображения	4	2	2		
3.16	Создание творческого проекта	4	-	4		
<b>Раздел IV Векторная графика</b>		<b>62</b>	<b>22</b>	<b>40</b>		
4.1	Назначение и возможности программы	2	2	-	Опрос	Воспитание основам самоконтроля, самооценки; развитие психофизиологических качества учащихся: памяти, внимания, способности логически мыслить, анализировать, концентрировать внимание на главном. формирование творческое отношение к выполняемой работе, коммуникативных навыков, компетентности в процессе образовательной, творческой видов деятельности; воспитание трудолюбия, аккуратности, усидчивости; развитие умений находить и перерабатывать полученную информацию; развитие умений анализировать объекты с целью выделения главных признаков
4.2	Основные инструменты, меню программы	4	2	2	Тестирование	
4.3	Выделение и выравнивание	2	1	1	Опрос	
4.4	Создание и редактирование фигур	4	1	3	Практическая работа	
4.5	Трансформирование объектов	4	1	3	Практическая работа	
4.6	Рисование с помощью инструментов Pen и Pencil	6	2	4	Практическая работа. Тестирование	
4.7	Работа с цветом и раскрашивание	6	2	4	Практическая работа	
4.8	Работа с текстом	4	1	3	Практическая работа	
4.9	Работа со слоями	2	1	1	Тестирование	
4.10	Рисование перспективы	4	1	3	Опрос	
4.11	Создание переходов между цветами и фигурами	2	1	1	Опрос	
4.12	Работа с кистями	6	2	4	Тестирование	
4.13	Применение эффектов	6	2	4	Опрос	
4.14	Применение атрибутов оформления и стилей графики	2	-	2	Практическая работа	
4.15	Работа с символами	2	1	1	Практическая работа	
4.16	Комбинирование векторной графики с файлами других программ	6	4	2	Практическая работа	
<b>Раздел V Итоговое занятие</b>		<b>4</b>	<b>-</b>	<b>4</b>		
5.1	Итоговое занятие. Аттестация	4	-	4	Практическая работа	Воспитание адекватному оцениванию собственных действий
<b>Всего:</b>		<b>144</b>	<b>54</b>	<b>90</b>		

## Содержание учебного (тематического) плана

### Раздел I. Вводное занятие - 2 часа

#### 1.1. Вводное занятие (2 часа).

**Теория (2 часа).** Знакомство с Программой. Правила техники безопасности и поведения в кабинете для занятий детского объединения.

### Раздел II. Основы изображения - 4 часа

#### 2.1. Методы представления графических изображений (2 часа).

**Теория (2 часа).** Растровая графика. Достоинства и недостатки растровой графики. Векторная графика. Достоинства и недостатки векторной графики. Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ.

#### 2.2. Форматы графических файлов (2 часа).

**Теория (1 час).** Векторные форматы. Растровые форматы.

**Практика (1 час).** Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ. Преобразование файлов из одного формата в другой.

### Раздел III. Растровая графика - 72 часа

#### 3.1. Назначение и возможности программы (2 часа).

**Теория (2 часа).** Основные возможности растровой программы. Области применения.

#### 3.2. Основные инструменты, меню программы (2 часа).

**Теория (1 час).** Окно, панель, интерфейс, меню, пиктограммы.

**Практика (1 час).** Работа с меню программы.

#### 3.3. Панели и палитры (4 часа).

**Теория (1 час).** Панель инструментов, панель опций, палитра. Поиск файлов.

**Практика (3 часа).** Работа с основными панелями и палитрами.

#### 3.4. Основы работы с растровыми изображениями (6 часов).

**Теория (2 часа).** Слой, пиксель, каналы, маска слоя, режим смешивания, фильтры, режим изображения. Сканирование как источник изображения. Использование команды Crop and Straighten. Создание нового изображения. Выбор характеристик цветковых пространств. Изменение масштаба пикселей. Изменение размеров изображения. Фильтр UnsharpMask. Изменение размеров холста. Поворот изображения. Изменение масштаба просмотра изображения. Перемещение изображения в окне. Изменение режима показа изображений.

**Практика (4 часа).** Работа с изображениями.

#### 3.5. Дополнительные средства программы (6 часов).

**Теория (2 часа).** Линейный режим, нелинейный режим, автоматизация. События. Действия и автоматизация. Палитра History: линейный и нелинейный режимы палитры, снимки, инструмент HistoryBrush, инструмент ArtHistoryBrush, инструмент Erase.



**Практика (4 часа).** Применение инструмента Кисть и Архивная художественная кисть.

### **3.6. Работа с файлами: сохранение, оптимизация, печать (4 часа).**

**Теория (2 часа).** Растровый формат. Команда New. Команда Open. Команда Browse. Команда Save. Команда Place. Команды Import и Export. Команда Scripts. Команда FileInfo. Команда Print. Остальные команды меню File. Растровые форматы.

**Практика (2 часа).** Исследование меню File.

### **3.7. Настройки программы (2 часа).**

**Теория (1 час).** «Горячие» клавиши. Основные установки. Раздел FileHandling. Раздел Display&Cursors. Раздел Transparency&Gamut. Раздел Units&Rulers. Раздел Guides, Grid&Slices. Раздел Plug-Ins&Scratch Disks. Раздел Memory&ImageCache. Раздел Type. Задание «горячих» клавиш. Настройка меню.

**Практика (1 час).** Настройка меню.

### **3.8. Цвет: выбор и управление (4 часа).**

**Теория (2 часа).** Диалоговое окно. Общие понятия о цвете. Выбор цвета в диалоговом окне ColorPicker. Выбор цвета в палитре Color. Выбор цвета в палитре Swatches. Инструмент Eyedropper. Выбор цвета при работе с изображениями. Устранение эффекта красных глаз.

**Практика (2 часа).** Устранение с фотографии «красных глаз». Работа с различными цветовыми оттенками.

### **3.9. Работа со слоями (6 часов).**

**Теория (2 часа).** Слой, трансформация слоя, корректирующий слой, непрозрачный слой, слой заливки. Понятие слоя. Создание нового слоя. Основные операции со слоями: отображение и сокрытие слоя, порядок следования слоёв, удаление слоя, трансформация слоя. Непрозрачность слоя. Корректирующий слой. Слой заливки.

**Практика (4 часа).** Работа со слоями.

### **3.10. Выделение фрагментов изображения и работа с ними (8 часов).**

**Теория (2 часа).** Область выделения, привязка, линейки, направляющие линии. Выделение фрагмента изображения. Операции над областями выделения. Перемещение и копирование выделенных фрагментов. Привязка, линейки и направляющие линии.

**Практика (6 часов).** Выделение фрагмента и работа с выделенными областями.

### **3.11. Работа со слоями: эффекты и дополнительные инструменты (4 часа).**

**Теория (2 часа).** Маска, связывание слоя. Эффект Drop Shadow. Эффект Inner Shadow. Эффект Outer Glow. Эффект Inner Glow. Эффект Bevel&Emboss. Эффект Satin. Эффект Color Overlay. Эффект Gradient Overlay. Эффект Pattern Overlay. Эффект Stroke. Связывание слоёв. Маски. Композитные изображения.

**Практика (2 часа).** Применение эффектов к слоям.

### **3.12. Коррекция цвета изображения и окрашивание (4 часа).**

**Теория (2 часа).** Ретушь. Общие понятия. Команда Variations. Команда Levels. Команда Curves. Команда Color Balance. Команда Hue\Saturation. Команда Brightness\Contrast. Команда Invert. Команда Equalize. Команда Threshold. Команда Posterize. Команда Replace Color. Команда Match Color. Команда Photo Filter. Команда Shadow\Highlight. Заливка. Ретушь.

**Практика (2 часа).** Работа с основными командами.

### **3.13. Инструмент «Текст» (6 часов).**

**Теория (2 часа).** Линейная деформация, растеризация. Особенности работы с текстом. Инструмент Type. Редактирование текста. Дополнительные возможности при работе с текстом. Эффекты при работе с текстом. Создание текста кистью.

**Практика (4 часа).** Практические задания по созданию и оформлению текста.

### **3.14. Векторная графика в растровой программе (6 часов).**

**Теория (2 часа).** Сплайн, векторная графика, контур, вершина, контур отсечения. Понятие сплайна. Особенности работы с векторной графикой. Создание контуров. Преобразование контуров и областей выделения. Перемещение контура. Копирование контура. Трансформация контура. Работа с отдельными вершинами. Настройка вершин. Добавление и удаление вершин. Обводка контуров. Заливка контуров. Контур отсечения. Фигуры: создание фигур, стили фигуры, работа с пользовательскими фигурами, особенности работы со слоями. Растеризация векторных объектов. Импорт и экспорт контуров.

**Практика (4 часа).** Практические задания по освоению приёмов работы с векторной графикой.

### **3.15. Градиенты и фильтры для всего изображения (4 часа).**

**Теория (2 часа).** Градиент, фильтр. Создание градиента. Работа с наборами градиентов. Настройка градиента. Работа с галереей фильтров. Ослабление действия фильтра. Фильтр Liquify. Фильтр Extract. Фильтр PatternMaker. Фильтр VanishingPoint. Фильтры групп Artistic&Sketch. Фильтры групп Blur&Sharpen. Фильтры групп BrushStrokes. Фильтры групп Distort. Фильтры групп Noise&Pixelate. Фильтры групп Render.

**Практика (2 часа).** Практические задания по освоению приёмов работы с фильтрами.

### **3.16. Создание творческого проекта (4 часа).**

**Практика (4 часа).** Практическое задание. Разработка дизайна открытки.

## **Раздел IV. Векторная графика – 62 часа**

### **4.1. Назначение и возможности программы (2 часа).**

**Теория (2 часа).** Основные возможности векторной программы. Области применения.

### **4.2. Основные инструменты, меню программы (4 часа).**

**Теория (2 часа).** Рабочее окно графической программы. Основы работы с объектами. Обзор рабочей среды. Настройка яркости пользовательского интерфейса приложения. Панель Tools. Панель Control. Работа с палитрами.

Панели инструментов, палитр, режимы отображения, способы масштабирования.

**Практика (2 часа).** Исследование основного меню программы.

#### **4.3. Выделение и выравнивание (2 часа).**

**Теория (1 час).** Способы использования инструментов Selection (Выделение), Direct Selection (Прямое выделение), Group Selection (Выделение в группе). Выделение с помощью прямоугольной области. Выделение объектов с помощью инструмента Magic Wand (Волшебная палочка) и по их схожим свойствам.

**Практика (1 час).** Работа с инструментами выделения и выравнивания.

#### **4.4. Создание и редактирование фигур (4 часа).**

**Теория (1 час).** Создание нового документа. Работа с базовыми фигурами. Представление о режимах рисования. Создание прямоугольников, прямоугольников со скругленными углами, эллипсов, многоугольников. Рисование за объектами. Создание звезд. Изменение ширины и выравнивания обводки. Работа с сегментами линии. Соединение контуров. Использование инструмента Width. Преобразование обводки в кривые. Комбинирование и редактирование фигур. Работа с инструментом Shape Builder, с эффектами палитры Pathfinder, с режимами фигуры. Использование режима рисования Draw Inside. Редактирование фигур, расположенных внутри других фигур. Использование инструмента Eraser. Трассировка изображения для создания фигур.

**Практика (3 часа).** Практическая работа с инструментами редактирования фигур.

#### **4.5. Трансформирование объектов (4 часа).**

**Теория (1 час).** Управление, добавление, редактирование, переименование и переупорядочивание монтажными областями. Трансформирование объектов. Работа с линейками и направляющими. Масштабирование, отражение, вращение, искажение, точное позиционирование объектов. Изменение перспективы. Выполнение нескольких трансформаций. Использование эффекта Free Distort.

**Практика (3 часа).** Практическая работа с монтажными областями и объектами.

#### **4.6. Рисование с помощью инструментов Pen и Pencil (6 часов).**

**Теория (2 часа).** Знакомство с инструментом Pen. Рисование прямых линий. Использование слоев-шаблонов. Завершение отрезков путей и разъединение линий. Рисование кривых. Выделение и настройка криволинейных отрезков. Рисование различных типов кривых: плавных и заостренных. Редактирование кривых путем замены плавной кривой заостренной и наоборот. Добавление указателей стрелок. Создание пунктирных линий. Добавление, удаление и модификация опорных точек. Новые средства Illustrator CS для работы с опорными точками. Использование инструмента Pencil (Карандаш). Настройка контура инструментом Pencil (Карандаш). Сглаживание линий инструментом Smooth (Сглаживание).

**Практика (4 часа).** Практическая работа: рисование с помощью инструментов Pen и Pencil.

#### **4.7. Работа с цветом и раскрашивание (6 часов).**

**Теория (2 часа).** Представление о цвете. Цветовые режимы. Представление об элементах управления цветом. Создание цвета. Создание и сохранение пользовательского цвета. Редактирование образца цвета. Использование библиотек образцов. Создание плашечного цвета. Использование палитры цветов. Создание и сохранение оттенка цвета. Копирование атрибутов оформления. Создание цветовых групп. Работа с палитрой Color Guide. Редактирование цветовой группы. Редактирование цветов графического объекта. Работа с палитрой Kuler. Назначение цветов графическому объекту. Коррекция цвета. Раскрашивание с помощью узоров. Применение существующих узоров. Создание, применение и редактирование узора. Работа с быстрой заливкой. Создание группы с быстрой заливкой. Редактирование областей быстрой заливки. Настройка зазоров.

**Практика (4 часа).** Практическая работа: раскрашивание картинки по выбору.

#### **4.8. Работа с текстом (4 часа).**

**Теория (1 час).** Работа с текстом. Создание текста из точки. Создание текста в текстовой области. Импорт текстовых файлов в текстовую область. Работа с переполнением текста и повторным заполнением текста. Связывание текста. Создание столбцов текста. Форматирование текста. Изменение размера, цвета шрифта. Изменение дополнительных атрибутов текста. Работа с глифами. Изменение размеров текстовых объектов. Изменение атрибутов абзаца. Создание и использование стилей текста. Создание и использование стиля абзаца. Редактирование стиля абзаца. Копирование атрибутов текста. Создание и применение стиля символов. Редактирование стиля символов. Изменение формы текста путем искажения оболочки. Изменение формы текста в оболочке. Обтекание объекта текстом. Создание текста по открытому контуру. Создание текста по закрытому контуру. Преобразование текста в кривые.

**Практика (3 часа).** Практическая работа: работа с текстом.

#### **4.9. Работа со слоями (2 часа).**

**Теория (1 час).** Создание слоев. Выделение и перемещение объектов и слоев. Копирование содержимого слоев. Перемещение, закрепление, просмотр, вставка, поиск слоев. Применение к слоям атрибутов оформления. Изоляция слоев.

**Практика (1 час).** Работа со слоями.

#### **4.10. Рисование перспективы (4 часа).**

**Теория (1 час).** Понятие о перспективе. Представление о сетке перспективы. Работа с сеткой перспективы. Редактирование сетки перспективы. Рисование, выделение и трансформирование объектов в перспективе. Прикрепление объектов к перспективе. Редактирование плоскостей вместе с объектами. Добавление и редактирование текста в перспективе. Работа с символами в перспективе. Добавление символов на сетку перспективы.

Трансформирование символов в перспективе. Открепление содержимого от перспективы. Работа с горизонтальной плоскостью.

**Практика (3 часа).** Работа с перспективами.

#### **4.11. Создание переходов между цветами и фигурами (2 часа).**

**Теория (1 час).** Работа с градиентами. Создание и применение линейного градиента. Изменение направления и угла градиентного перехода. Применение градиента к обводке. Редактирование градиентной обводки. Создание и применение радиального градиента. Настройка радиального градиента. Применение градиента к нескольким объектам. Другие методы редактирования цветов градиента. Добавление прозрачности к градиентам. Создание переходов между объектами. Создание перехода с заданным числом шагов. Модификация перехода. Создание и редактирование плавных цветовых переходов.

**Практика (1 час).** Работа с переходами между цветами и фигурами.

#### **4.12. Работа с кистями (6 часов).**

**Теория (2 часа).** Работа с кистями. Использование каллиграфических кистей. Редактирование кисти. Использование цвета заливки с кистями. Удаление мазков кисти. Использование объектных кистей. Рисование с помощью инструмента Paintbrush. Редактирование контуров с помощью инструмента Paintbrush. Создание объектной кисти. Редактирование объектной кисти. Использование кистей из щетины. Рисование кистью из щетины. Использование узорчатых кистей. Создание узорчатой кисти. Применение узорчатой кисти. Изменение атрибутов цвета кистей. Изменение цвета кисти с использованием метода окраски Tints. Изменение цвета кисти с использованием метода Hue Shift. Работа с инструментом Blob Brush. Рисование инструментом Blob Brush. Редактирование с помощью инструментов Blob Brush и Eraser.

**Практика (4 часа).** Работа с различными кистями.

#### **4.13. Применение эффектов (2 часа).**

**Теория (2 часа).** Использование интерактивных эффектов. Применение эффекта. Редактирование эффекта. Стилизация текста с помощью эффектов. Редактирование фигур с помощью эффекта Pathfinder. Применение эффекта Offset Path. Создание трехмерных объектов. Модификация трехмерных объектов, построенных различными способами. Настройка освещения. Отображение символов на поверхности трехмерных объектов.

**Практика (4 часа).** Работа с эффектами.

#### **4.14. Применение атрибутов оформления и стилей графики (2 часа).**

**Практика (2 часа).** Практическая работа с применением атрибутов оформления и стилей графики «Мой логотип». Использование атрибутов оформления. Редактирование и добавление атрибутов оформления. Добавление дополнительной обводки и заливки. Применение атрибутов оформления к слою. Создание и сохранение стиля графики. Применение стиля графики к объекту. Замена атрибутов стиля графики. Применение стиля графики к слою. Изменение стиля графики, примененного к слою. Применение существующих стилей графики. Применение нескольких стилей графики. Применение стиля графики к тексту. Копирование и удаление стилей графики.

#### **4.15. Работа с символами (2 часа).**

**Теория (1 час).** Работа с символами. Использование библиотек символов программы. Создание, редактирование символа. Замена экземпляра символа другим символом. Изоляция отдельных экземпляров символа. Изменение дополнительных параметров символов. Использование инструментов для работы с символами. Распыление экземпляров символов. Редактирование наборов символов с использованием инструментов для работы с символами. Копирование и редактирование наборов символов. Сохранение иллюстраций в палитре Symbols и извлечение их оттуда. Проецирование символа на трехмерный объект.

**Практика (1 час).** Работа с символами.

#### **4.16. Комбинирование векторной графики с файлами других программ (6 часов).**

**Теория (4 часа).** Работа с графической программой. Комбинирование иллюстраций. Векторная графика в сравнении с растровой. Импорт файлов. Помещение файла. Трансформирование помещенного изображения. Встраивание изображения с композициями слоев. Коррекция цвета помещенного изображения. Связи изображений. Поиск информации о связи. Замена связанного изображения. Экспорт файла со слоями в формат графической программы. Применение обтравочной маски к изображению. Редактирование маски. Маскирование объекта фигурой. Маскирование объекта несколькими фигурами. Создание непрозрачной маски. Редактирование непрозрачной маски. Захват образцов цвета из помещенных изображений.

**Практика (2 часа).** Работа с файлами других приложений. Практическая работа.

### **V Итоговое занятие - 4 часа**

#### **5.1. Итоговое занятие. Аттестация (4 часа).**

**Практика (4 часа).** Выполнение творческого задания (итогового проекта) «Афиша праздничного концерта» и его защита. Аттестация.

## **Организационно-педагогические условия реализации программы**

Основной формой проведения занятий являются аудиторные занятия: лекции, практические работы, защита проекта. Принцип реализации Программы: «от простого к сложному». На первых занятиях используется метод репродуктивного обучения (объяснение, демонстрация наглядных пособий). На этом этапе обучающиеся выполняют задания точно по образцу. В течение дальнейшего обучения постепенно усложняя технический материал, подключаются методы продуктивного обучения, такие как метод проблемного изложения, частично-поисковый метод, метод проектов.

Творчески активным обучающимся предлагаются дополнительные или альтернативные задания, с более слабыми обучающимися порядок выполнения работы разрабатывается вместе с педагогом.

## **Материально-технические условия реализации Программы**

При реализации Программы используются методические пособия, дидактические материалы, материалы на электронных носителях.

### **Аппаратное обеспечение:**

- Наличие кабинета для проведения занятий, соответствующего нормам и правилам СанПиН;
- Комплект столов и стульев;
- Стол для педагога;
- Компьютеры (ноутбуки) обучающихся.
- Компьютер преподавателя.
- Проектор.
- Интерактивная доска.
- Принтер.
- Сканер.

### **Программное обеспечение:**

- Операционная система.
- Лицензионный графический редактор.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Список литературы для педагога

1. Дэвид Эйри, «Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера», пер. с англ. – Москва: Рид Групп 2010г.
2. Визуальный дизайн: основы графики и предпечатной подготовки с помощью графических инструментов / под ред. М. А. Райтмана; пер. с англ. – Москва: Рид Групп, 2011.
3. Кэлби С. Хитрости и секреты работы в графических редакторах 7/Пер с англ. – Москва: Издательский дом «Вильямс», 2007.
4. Келби Скотт «Ретушь портретов с помощью графических редакторов для фотографов» пер. с англ. – Москва: Рид Групп Стив 2012.
5. Роберт Брингхерст “Основы стиля в типографике” – Москва: Бук-пресс, 2011.
6. Мануйлов В.Г. Ретуширование и обработка цифровых изображений. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №7 – 2006.
7. Иоханнес Иттен учебный курс «Искусство цвета». Москва: Изд-во ТРИУМФ, 2006.
8. Дэн Роэм “Визуальное мышление” Е. И. Тучкевич. – Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2018.

### Список рекомендуемой литературы для обучающихся

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.

### Интернет-ресурсы

1. Графическая обработка онлайн на русском бесплатно: [Электронный ресурс]// URL:<https://photoshop-com.ru/online.html> (Дата обращения: 12.10.2020).
2. Видео уроки по графическому дизайну для начинающих: [Электронный ресурс]//сайт YouTube. URL: <https://www.youtube.com/playlist?list=PL0XUBaGiS6xjofSYnU4yKbdqmGY6RyE68> . (Дата обращения: 12.10.2020).
3. Видео уроки векторной графики: [Электронный ресурс]//сайт YouTube.URL:<https://www.youtube.com/playlist?list=PLACB440C8DD16BA9>. (Дата обращения: 12.10.2020).



## Вводный контроль программы «Инфографика»

Детское объединение: \_\_\_\_\_

Ф.И.О. педагога: \_\_\_\_\_

Дата проведения: \_\_\_\_\_ Форма проведения: \_\_\_\_\_

Номер группы: \_\_\_\_\_ Год обучения: \_\_\_\_\_

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированных качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
<b>Количество учащихся</b>								

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2;
- на среднем уровне: 3-4;
- на высоком уровне: 5-6

### Задание, вопросы:

1. Что такое фотоманипуляция?
2. Отличия векторного изображения от растрового.
3. Способы хранения изображений в файлах.
4. Перечислите основные задачи растровой программы.

Подпись педагога \_\_\_\_\_

Старший методист/курирующий методист

\_\_\_\_\_

## Промежуточная аттестация программы «Инфографика» - 2 полугодие

Детское объединение: \_\_\_\_\_

Ф.И.О. педагога: \_\_\_\_\_

Дата проведения: \_\_\_\_\_ Форма проведения: \_\_\_\_\_

Номер группы: \_\_\_\_\_ Год обучения: \_\_\_\_\_

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированных качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
<b>Количество учащихся</b>								

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2;
- на среднем уровне: 3-4;
- на высоком уровне: 5-6

### Задание, вопросы:

1. Цифровые файлы фотографий и их разновидности.
2. Основные программы для обработки файлов.
3. Фотоманипуляция программе.
4. Тестовое задание.
5. Отбор работ после компьютерной обработки для выставки.

Подпись педагога \_\_\_\_\_

Старший методист/курирующий методист

\_\_\_\_\_

**Система критериев оценки сформированности качеств знаний учащихся  
по программе «Инфографика»**

Уровни	Шкала оценок	Критерии		
		Образовательный аспект	Воспитательный аспект	Развивающий аспект
		Показатели		
<b>Творческий</b>	5-6	<p>Прекрасно выполняет практические задания, используя теоретическую базу знаний. Учащийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием; учащийся овладел на умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества, знает общий интерфейс и возможности графической программы проявлять творчество в создании своей работы. Сформированы умения самостоятельно применять полученные знания в быту.</p>	<p>Сформировано четкое осознание социальной значимости полученных знаний. Творческое отношение к обучению: устойчивый интерес к содержанию и процессу учебно-познавательной деятельности, творческая активность, познавательная самостоятельность, критический подход в создании проектов. Высокий мотивационный уровень к результативности своего проекта. Активное участие в жизнедеятельности Дворца.</p>	<p>Преобладает творческое мышление (быстро ориентируется в новом проекте, легко применяет полученные знания на практике, вносит свои идеи). Преобладает усидчивость, высокая концентрация на завершение проекта. Сформированы умения организовывать направленную деятельность, ориентироваться в информационных потоках. Сформированы умения и навыки самообразовательной деятельности.</p>
<b>Конструктивный</b>	3-4	<p>У учащегося объём усвоенных знаний составляет 70-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой; объём усвоенных умений и навыков составляет 70-50%; работает с оборудованием с помощью</p>	<p>Достаточно полное понимание социальной значимости получаемых знаний. Постоянный интерес к выполняемым заданиям. Самостоятельность в реализации частных этапов проектной деятельности. Критический подход к</p>	<p>При осуществлении мыслительных этапов обучения нуждается в некоторой помощи педагога (наводящие вопросы, примеры, напоминания). Проявляет в неполной мере трудоёмкость, способность</p>

		педагога; в основном, выполняет задания на основе образца; но недостаточно отработаны умения и навыки. Прочное усвоение последовательности выполнения технических действий и операций позволяет самостоятельно использовать полученные ранее знания в изменённых ситуациях.	изучаемому материалу не сформирован. Ответственность за результативность своей деятельности достаточная.	организовывать свою деятельность, совершенствовать приобретённые умения и навыки. Мотивация на самообразовательную деятельность развита недостаточно.
<b>Репродуктивный</b>	0-2	Учащийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога; выполняет задания по образцу, повторяет действия за преподавателем, что не способствует формированию достаточно обобщённых и прочных связей. Недостаточно сформированы основные учебные умения.	Социальная значимость знаний и умений по цифровой обработке. Познавательный интерес к процессу съемки на уровне любопытства, проб своих творческих возможностей, желание общения со сверстниками, побуждение к участию в деятельности посредством контроля со стороны, внешними стимулами. Познавательная активность воспроизводящая, самостоятельно не развита, критический подход к изучаемому материалу не наблюдается. Исполнительское отношение к учению. Ответственность за готовый результат своей работы не сформирована.	Репродуктивное мышление (выполнение заданий по подготовленному плану, после объяснения). Формирование новых знаний на уровне восприятия. Преобладает механическая память. В основном не сформированы умения самостоятельно производить действия с программой: создавать документы, использовать слови, работать с фильтрами.

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «30» июня 2023г.  
Протокол № 6

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДДТ  
П.А. Жандармова  
«30» июня 2023г.  
Приказ № 420



Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
**«Мастер фотографии»**

Направленность: техническая  
Возраст учащихся: 11 – 17 лет  
Уровень программы: стартовый  
Срок реализации: 1 год

Авторы:  
*Друшляк Владимир Владимирович,*  
педагог дополнительного образования

Белгород, 2023 г.

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Мастер фотографии**» *технической* направленности, *стартового* уровня.

Фотосъемка сопровождает нас всю жизнь: посещение фотовыставок во время досуга, показ рекламы, напоминают об удачном отпуске или об увлекательной туристической поездке. Фотосъемка стала самым массовым и популярным видом самодеятельного искусства - она доступна поистине каждому. Фотография позволяет людям увидеть мир образно, испытать свои силы в интересном и увлекательном процессе творческого отражения окружающего мира, а то и просто зафиксировать те или иные события в нашей жизни поучаствовать в модном увлечении селфи.

Нормативно-правовую основу для разработки дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы составили:

- Конституция Российской Федерации.
- Федеральный закон от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Федеральным законом от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года №678-р.
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации (МинПросвещения России) от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам.
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242) – (в рамках действующего законодательства).
- Примерные требования к программам дополнительного образования детей. Нормативно-правовой аспект (из письма Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 №06-1844) – (в рамках действующего законодательства).
- Приказ Минобрнауки России от 05.05.2018г. №298н «Об утверждении профессионального стандарта «педагог дополнительного образования детей и взрослых»».
- Методические рекомендации по организации современной системы дополнительного образования детей в Белгородской области. ОГБУ

«Белгородский региональный модельный центр дополнительного образования детей», 2019.

– «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» П 2.4.3648-20 от 28 сентября 2020г. №28.

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. N 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания".

– Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода.

**Новизна** дополнительной общеразвивающей программы заключается в комплексном подходе к изучению фотографии. В программе изучаются не только традиционные вопросы фотографии, но и основы цифровой фотографии. Содержание программы составлено с учётом новейших технологических изменений и нововведений в области фотографии, произошедших за период массового внедрения цифровых технологий, и учитывает постоянно меняющуюся материальную базу фотографирования. Это выражается в более глубоком изучении некоторых тем программы, что способствует профессиональному совершенствованию учащихся, расширяет спектр творческих возможностей детей и способствует формированию самостоятельности в выборе тех или иных техник.

**Актуальность программы** обусловлена тем, что мы не можем представить современный мир без фотографии. «Опустеют» газеты, журналы, книги, культура человечества ослепнет и обесцветится. Насколько беднее станут выставки, интерьеры, насколько ощутимым окажется вакуум художественного мышления. Представить себе это невозможно – фотография давно и прочно стала неотъемлемой частью культуры и быта людей, их повседневного самоощущения. Фотография – это отражающее зеркало человечества. Мир фотографии многомерный, находящийся в постоянном движении, бесконечно богатый в своих свершениях и перспективах. Человек с фотокамерой – это первооткрыватель, который видит через объектив совершенно новый мир. Искусство фотографии позволило человеку сохранить красоту быстротечной жизни, развило в нем способности к глубокому чувственному восприятию действительности.

В процессе обучения по общеобразовательной общеразвивающей программе «Мастер фотографии» учащиеся осваивают современную технику съемки, учатся прогнозировать события, тем самым развивая мыслительный и творческий процесс, учатся корректно и слаженно вести себя в коллективе, как неотъемлемой части «модели фотостудии». Программа дает возможность познакомить и обучить детей художественной фотосъемке и последующей обработке.

**Педагогическая целесообразность** определяется необходимостью учета индивидуальных способностей и наклонностей учащихся. Учащиеся получают возможность свободного творческого выражения

индивидуальности посредством приобретения практических навыков мастерства фотографии. Содержание программы направлено на оптимальное раскрытие индивидуальности. Учащиеся не только получают навыки и знания необходимые в современном развивающемся мире, но и раскрываются творчески, имеют возможность показать свой взгляд на мир, свое ощущение к происходящему через объектив фотокамеры. Многообразие сюжетов, техники съемки создает условия для раскрытия способностей и талантов каждого. Искусство фотографии совершенствует и развивает чувства детей. Через искусство фотографии они не только познают окружающий его мир, но и утверждают себя как личность, так как искусство обладает таким воздействием на человека, которое помогает формировать его всесторонне, влиять на его духовный мир в целом. Оно развивает, углубляет и направляет эмоции, будит фантазию, заставляет работать мысль, формирует нравственные принципы, расширяет кругозор.

Образовательная деятельность программы направлена на:

- формирование и развитие творческих способностей учащихся;
- удовлетворение индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном, нравственном, художественно-эстетическом и техническом развитии;
- формирование культуры здорового и безопасного образа жизни;
- обеспечение духовно-нравственного, гражданско-патриотического, трудового воспитания учащихся и т.д.

**Цель:** *развитие творческого потенциала учащихся средствами фотоискусства.*

**Задачи программы:**

**Обучающие:**

- формировать представление об устройстве и принципе действия фотоаппарата;
- знакомство с принципами построения кадра;
- дать представление о выразительных средствах и режимах фотосъемки;
- обучать навыкам обработки фотографий с помощью современных, свободно распространяемых программ обработки изображений;
- обучать навыкам самостоятельного фотопроцесса;
- учить работать с различной фототехникой и сопутствующим материалом, ориентироваться в современных программах по данному направлению;
- ознакомить с видами освещения;
- ознакомить с жанрами фотографии;
- подготовить учащихся к выставкам и конкурсам.

**Развивающие:**

- развивать зрительское восприятие, фотографическое видение, творческое мышление, чувство цвета и композиции, художественный вкус, личную активность;



- формировать у учащихся готовность к выбору направления профессиональной деятельности;
- развивать компетенции в области использования информационно-коммуникационных технологий;
- расширение кругозора учащихся в области фотоискусства.

***Воспитательные:***

- воспитывать умение работать сообща, в коллективе;
- формировать целеустремленность и потребность в творческом развитии и самореализации;
- воспитывать «вкус» к труду, уважение к его результатам;
- воспитание стремления к созданию творческих работ созидательной направленности;
- воспитывать аккуратность, самостоятельность, коммуникационную культуру.

**Отличительные особенности**

Важной отличительной особенностью программы является то, что учтены новейшие технологические изменения в области фотографии, что привело к включению в неё новых тем, отражающих такие достижения, как:

- массовое внедрение цифровой фотографии;
- наличие на рынке большого количества копируемых технологий;
- предпечатная подготовка фотографий;
- правильное архивирование фотографий;
- наличие рынка потребления фотографий.

Содержание программы составлено с учётом изменений и нововведений, произошедших за период массового внедрения цифровых технологий, и учитывает изменившуюся материальную базу фотографирования. Программа предполагает освоение и использование графических редакторов, которые способствуют расширению спектра творческих возможностей детей, формированию самостоятельности в выборе тех или иных техник.

Данная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мастер фотографии» предусматривает оказание помощи учащимся в подготовке портфолио, который может быть им полезен при последующем выборе профессии, связанной с применением искусства фотографии.

**Возраст учащихся: 11 - 17 лет.**

***Возрастные особенности.***

**11-15 лет.** Переход от детства к взрослости составляет главный смысл и специфическое различие этого этапа. Подростковый период считается «кризисным», такая оценка обусловлена многими качественными сдвигами в развитии подростка. Именно в этом возрасте происходят интенсивные и кардинальные изменения в организации ребенка. Учащиеся не только получают навыки и знания необходимые в современном развивающемся мире, но и раскрываются творчески, имеют возможность показать свой взгляд на мир, свое ощущение к происходящему через объектив фотокамеры. Многообразие сюжетов, техники съемки создает условия для раскрытия способностей и талантов каждого. Искусство фотографии совершенствует и

развивает чувства детей. Через искусство фотографии они не только познают окружающий его мир, но и утверждают себя как личность, так как искусство обладает таким воздействием на человека, которое помогает формировать его всесторонне, влиять на его духовный мир в целом. Характерными новообразованиями подросткового возраста есть стремление к самообразованию и самовоспитанию, полная определенность склонностей и профессиональных интересов. Старший школьный возраст — **15-17 лет** (ранняя юность). Главное психологическое приобретение ранней юности — это открытие своего внутреннего мира, внутреннее «Я». Главным измерением времени в самосознании является будущее, к которому он (она) себя готовит. Ведущая деятельность в этом возрасте — учебно-профессиональная, в процессе которой формируются такие новообразования, как мировоззрение, профессиональные интересы, самосознание, мечта и идеалы. Эти качества смогут развиваться на занятиях фотографией.

**Срок реализации программы:** 1 год.

**Количество учащихся:** количество учащихся в группе 6 – 10 человек

**Формы и режим занятий:** 3 раза в неделю по 2 академических часа (с обязательным перерывом после каждого часа), 216 часов в год. Для организации образовательного процесса используются различные формы занятий: вводное занятие, комбинированное учебное занятие, итоговое занятие, экскурсия, выставка, выезды на природу, участие в конкурсах.

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предусматривает работу с детьми-инвалидами, с детьми с ОВЗ, если данный вид деятельности не противопоказан состоянию здоровья таких детей. Данная программа также предполагает работу с талантливыми детьми.

Программа может быть использована в дистанционном обучении и/или в сетевом.

### **Планируемые результаты**

**По окончании** обучения, учащиеся будут **знать:**

- правила техники безопасности; правила безопасности и работы за компьютером;
- фотоматериалы и фототехнику, используемую в работе;
- последовательность фотосъемки;
- приемы фотосъемки;
- основы фотомонтажа.

**уметь:**

- качественно вести фотосъемку;
- видеть и выбирать оптимальную точку съемки;
- уметь производить элементарный монтаж отснятого материала.

### **Формирование универсальных учебных действий**

**Личностные:**

- непрерывный рост личности учащихся;
- развитие и расширение у них творческих способностей средствами уникального искусства фотографии;
- устанавливать связь между целью учебной деятельности и ее

МОТИВОМ;

- определять общие для всех правила поведения;
- определять правила работы в парах;
- оценивать усваиваемое содержание учебного материала, исходя из личностных ценностей;
- ориентации на понимание причин успеха в творческой деятельности;
- устанавливать связь между целью деятельности и ее результатом.

#### ***Регулятивные УУД:***

- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью педагога;
- проговаривать последовательность действий при выполнении заданий, предложенных педагогом;
- умение высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией;
- умение совместно с педагогом и другими учащимися давать эмоциональную оценку деятельности на занятии.

#### ***Познавательные УУД:***

- делать предварительный отбор источников информации;
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую;
- находить и формулировать решение задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков).

#### ***Коммуникативные УУД:***

- умение донести свою позицию до других;
- слушать и понимать речь других;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения;
- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

#### **Формы подведения итогов.**

Важнейшим элементом процесса обучения является контроль успеваемости учащегося, который является систематическим, результаты аргументированными. Исходя из этого, используются разные виды контроля:

– ***вводный контроль*** – это предварительное выявление уровня подготовленности к выбранному виду деятельности. Вводный контроль проводится в начале учебного года при наборе в детское объединение согласно разработанным диагностическим материалам (*Приложение*);

– ***текущий контроль*** осуществляется педагогом на каждом занятии, результаты оцениваются педагогом при помощи вербального метода. Программой предполагаются открытые занятия, участие в фотоконкурсах, публикация фотографий на сайте, организация персональных фотовыставок.

В систему отслеживания результатов в обязательном порядке входит аттестация учащихся:

– ***промежуточная аттестация*** проводится по итогам реализации программы на итоговом занятии для проверки сформированных знаний, умений и навыков. (*Приложение*).

– ***Качество знаний*** определяется сформированными у учащихся знаниями, умениями и навыками. Качество знаний (конструктивный, репродуктивный, творческий уровень) отражается в карте сформированности качеств знаний учащихся. (*Приложение*).

## Календарный учебный график

<b>Год обучения</b>	<b>Дата начала занятий</b>	<b>Дата окончания занятий</b>	<b>Кол-во учебных недель</b>	<b>Кол-во учебных дней</b>	<b>Кол-во учебных часов</b>	<b>Режим занятий</b>	<b>Календарно-тематическое планирование, расписание занятий</b>
1 год	1 сентября	31 мая	36	108	216 часов	3 раза в неделю по 2 часа	Согласно Локальному акту Учреждения календарно-тематическое планирование находится в Рабочей программе педагога Занятия проводятся по расписанию, утвержденному директором МБУДО БДДТ

## Учебно-тематический план

№ п/п	Название темы	Всего часов	Теория	Практика	Форма контроля/ аттестация
<b>Раздел 1. Введение в общеобразовательную, общеразвивающую программу</b>		<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	
1.1	Вводное занятие	2	2	0	Изучение инструкций, опрос
<b>Раздел 2. Введение в фотографию</b>		<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	
2.1	История рождения фотографии	2	2	0	Устный опрос, викторина, коллективный анализ
2.2	История фотографии в России	2	2	0	
<b>Раздел 3. Типы и устройства фотоаппаратов и объективов, оборудование</b>		<b>82</b>	<b>27</b>	<b>53</b>	
3.1	Зеркальные и без зеркальные фотоаппараты	4	2	2	Устный опрос, практическая работа, контрольные задания, проверочная работа, самостоятельная работа, тестирование
3.2	Моментальные фотоаппараты	4	2	2	
3.3	Форматы фотокамер	4	2	2	
3.4	Устройство фотоаппарата	4	2	2	
3.5	Корпус (BODY)	2	1	1	
3.6	Видоискатель	2	1	1	
3.7	Матрица	2	1	1	
3.8	Затвор фотокамеры	2	1	1	
3.9	Процессор и электроника фотокамеры	4	1	3	
3.10	Кнопочное расположение и название кнопок камеры	2	1	1	
3.11	Настройки управления камерой	4	2	2	
3.12	Аксессуары для камеры	6	4	2	
3.13	Объективы	20	2	18	Устный опрос, коллективный анализ, самостоятельная работа, проверочная работа, викторина, тестирование
3.14	Источники импульсного и постоянного света	8	2	6	
3.15	Софт-боксы	4	2	2	
3.16	Фоны	8	1	7	
<b>Раздел 4. Настройки камеры</b>		<b>40</b>	<b>14</b>	<b>26</b>	
4.1	Настройки фотоаппарата (ЦФК)	4	2	2	Устный опрос, коллективный анализ,
4.2	Фокусировка и глубина резкости ГРИПП	4	2	2	

4.3	Экспозиция и ее коррекция	4	2	2	практическое задание, самостоятельная работа, контрольные вопросы
4.4	Баланс белого ( BW )	4	2	2	
4.5	ISO (светосила камеры)	4	1	3	
4.6	Авто-фокус камеры	4	1	3	
4.7	Выдержка затвора	4	1	3	
4.8	Стили изображения камеры	4	2	2	
4.9	Вкладки меню камеры	8	1	7	
<b>Раздел 5. Съёмочный процесс</b>		<b>28</b>	<b>9</b>	<b>19</b>	
5.1	Идея	2	1	1	Устный опрос, коллективный анализ, практическая работа, письменные задания
5.2	Выбор кадра	6	1	5	
5.3	Построение кадра	4	2	2	
5.4	Композиция	6	1	5	
5.5	Ракурс	6	2	4	
5.6	Экспонирование	4	2	2	
<b>Раздел 6. Виды и жанры съёмок</b>		<b>32</b>	<b>10</b>	<b>22</b>	
6.1	Портрет	4	1	3	Беседа, практические задания, тестирование, письменный опрос, анализ задания, наблюдение
6.2	Групповая съёмка	4	1	3	
6.3	Репортажная съёмка	4	1	3	
6.4	Натюрморт	2	1	1	
6.5	Пейзаж	4	1	3	
6.6	Вечерняя съёмка	4	1	3	
6.7	Архитектурная съёмка	2	1	1	
6.8	Интерьер	2	1	1	
6.9	Макросъёмка	2	1	1	
6.10	Определение жанра, Авторский замысел в жанровой фотографии	4	1	3	
<b>Раздел 7. Специальные графические программы</b>		<b>28</b>	<b>9</b>	<b>19</b>	
7.1	Графические программы	4	1	3	Устный опрос, анализ заданий, викторина, собеседование, контрольные задания, письменный опрос, беседа
7.2	Графическая программа (Digital Photo Professional)	4	1	3	
7.3	Настройка программы под себя	2	1	1	
7.4	Удаленная съёмка	2	1	1	
7.5	Настройка режимов	2	1	1	
7.6	Палитра инструментов	2	1	1	
7.7	Гистограмма программы	2	1	1	
7.8	Обработка и вывод кадра	10	2	8	
<b>Раздел 8. Итоговое занятие. Промежуточная аттестация</b>		<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	
8.1	Итоговое занятие. Промежуточная аттестация	2	0	2	
<b>Всего:</b>		<b>216</b>	<b>75</b>	<b>141</b>	

## Содержание изучаемого курса

### Раздел 1. Введение в общеобразовательную общеразвивающую программу - 2 часа.

#### **1.1. Вводное занятие. (2 часа).**

*Теория. (2 часа).* Цели и задачи программы. Знакомство с общеобразовательной программой. Инструктаж по ТБ (изучение инструкций).

### Раздел 2. Введение в фотографию - 4 часа.

#### **2.1. История рождения фотографии (2 часа).**

*Теория (2 часа).* История рождения фотографии: основные этапы развития фотографии, её жанры, фотография как искусство, возможности современной фотографии.

#### **2.2. История фотографии в России (2 часа).**

*Теория (2 часа).* Фотография в России. Из истории рождения фотографии в России. Основные этапы развития фотографии, её жанры, фотография как искусство, возможности современной фотографии.

### Раздел 3. Типы и устройства фотоаппаратов и объективов, оборудование - 80 часов.

#### **3.1. Зеркальные и беззеркальные фотоаппараты (4 часа).**

*Теория (2 часа).* Изучение устройства зеркального фотоаппарата. Основные узлы фотоаппарата. Способ фотографического процесса. Беззеркальный фотоаппарат. Способ фотографического процесса. Устройство фотоаппарата. Основные узлы данного фотоаппарата.

*Практика (2 часа).* Знакомство на практике с основными узлами фотоаппарата. Изучение возможностей данного типа фотоаппарата и его принцип работы.

#### **3.2. Моментальные фотоаппараты (4 часа).**

*Теория. (2 часа).* Моментальный фотоаппарат. Способ фотографического процесса. Устройство фотоаппарата. Основные узлы данного фотоаппарата.

*Практика (2 часа).* Знакомство с основными узлами фотоаппарата на практике. Изучение возможностей имеющегося типа фотоаппаратов.

#### **3.3. Форматы фотокамер (4 часа).**

*Теория (2 часа).* Изучение различных форматов фотокамер. Особенности разных форматов. Среднеформатный фотоаппарат. Способ фотографического процесса. Устройство фотоаппарата. Основные узлы фотоаппарата.

*Практика (2 часа).* Знакомство с основными узлами фотоаппарата на практике. Изучение возможностей имеющегося типа фотоаппаратов.

#### **3.4. Устройство фотоаппарата (4 часа).**

*Теория (2 часа).* Устройство фотоаппарата. Способ фотографического процесса. Основные узлы фотоаппарата.

*Практика (2 часа).* Знакомство с основными узлами фотоаппарата на



практике. Изучение названия, кнопок, джойстиков. Картоприёмников.

### **3.5. Корпус (BODY) (2 часа).**

*Теория (1 час).* Корпус (Body). Основные виды корпуса. Роль и основные функции. Место аккумуляторной батареи. Ознакомление с крышками и заглушками на корпусе.

*Практика (1 час).* Изучение на практике корпуса (Body). Ознакомление с корпусом и его особенностями. Расположение основных частей корпуса. Кнопки спуска затвора.

### **3.6. Видоискатель (2 часа).**

*Теория (1 час).* Видоискатель. Типы видоискателей.

*Практика (1 час).* Знакомство на практике с принципом работы видоискателя.

### **3.7. Матрица (2 часа).**

*Теория (1 час).* Матрица. Понятие «матрица».

*Практика (1 час).* Изучение матрицы на практике.

### **3.8. Затвор фотокамеры (2 часа).**

*Теория (1 час).* Затвор фотокамеры. Понятие затвора фотокамеры и его практическое назначение.

*Практика (1 час).* Изучение на практике устройства затвора фотокамеры. Выполнение заданий.

### **3.9. Процессор фотокамеры (4 часа).**

*Теория (1 час).* Виды и название камерных процессоров. Место их расположения.

*Практика (3 часа).* Изучение на практике устройства процессора фотокамеры.

### **3.10. Кнопочное расположение и название кнопок камеры (2 часа).**

*Теория (1 час).* Кнопочное расположение, название кнопок камеры.

*Практика (1 час).* Изучение на практике кнопок камеры. Выполнение заданий.

### **3.11. Настройки управления камерой (4 часа).**

*Теория (2 часа).* Управление и настройка камеры в меню фото аппарата. Разбор кнопок через меню камеры, под себя. Изучение камерного меню.

*Практика (2 часа).* Настройка кнопок, с помощью меню камеры. Изучение на практике функций меню по вкладкам.

### **3.12. Аксессуары для камеры (6 часов).**

*Теория (4 часа).* Изучение различных аксессуаров для работы с фотоаппаратом. Ремешки. Крепление для штатива камеры. Понятие крепления. Его предназначение и функции.

*Практика (2 часа).* Изучение на практике применение штатива. Выполнение заданий. Приобретение и закрепление знаний, умений, творческих способностей.

### **3.13. Объективы (20 часов).**

*Теория (2 часа).* Нормальные, Длиннофокусные, Фиксированные, ЗУМ объективы. Изучение объективов, понятия и принципы работы.

Широкоугольные объективы. Понятие и принцип работы данных типов объективов. Основные характеристики объектива.

*Практика (18 часов).* Приобретение и закрепление знаний, умений, творческих способностей. Изучение объективов на практике. Их устройство, функции, принцип работы. Выполнение практических заданий.

### **3.14. Источники импульсного и постоянного света (8 часов).**

*Теория (2 часа).* Изучение источников освещения, понятия и принципы работы.

*Практика (6 часов).* Приобретение и закрепление знаний, умений, творческих способностей. Изучение источников света на практике. Их устройство, функции, принцип работы. Выполнение практических заданий.

### **3.15. Софт-боксы (4 часа).**

*Теория (2 часа).* Изучение софт боксов.

*Практика (2 часа).* Приобретение и закрепление знаний, умений, творческих способностей. Их устройство, функции, принцип работы. Выполнение практических заданий.

### **3.16. Фоны (8 часов).**

*Теория (1 часа).* Изучение бумажных, тканевых, каркасных, виниловых фонов. Их отличия и принципы применения.

*Практика (7 часов).* Приобретение и закрепление знаний, умений, творческих способностей. Фотосъёмка с различными фонами.

## **Раздел 4. Настройка камеры - 40 часов.**

### **4.1. Настройки фотоаппарата (ЦФК) (4 часа).**

*Теория (2 часа).* Настройка фотоаппарата (ЦФК). Принцип настройки фотоаппарата.

*Практика (2 часа).* Приобретение и закрепление знаний, умений, творческих способностей. Выполнение заданий по настройке фотоаппарата. Соблюдение инструкции по настройке.

### **4.2. Фокусировка и глубина резкости ГРИПП (4 часа).**

*Теория (2 часа).* Фокусирование, глубина резкости. Понятие ГРИПП. Управление глубиной резкости.

*Практика (2 часа).* Изучение на практике изменения резкости в процессе фотографирования. Как управлять резкостью. Выполнение заданий. Сравнительный вывод.

### **4.3. Экспозиция и ее коррекция (4 часа).**

*Теория (2 часа).* Экспозиция. Что такое экспозиция. Автоматические установки экспозиции.

*Практика (2 часа).* Приобретение и закрепление знаний, умений, творческих способностей. Изучение на практике экспозиции. Выполнение заданий. Сравнительный вывод.

### **4.4. Баланс белого (BW) (4 часа).**

*Теория (2 часа).* Баланс белого (BW). Его влияние на качество фотографии.

*Практика (2 часа).* Работа с настройками фотоаппаратов. Съёмка в автоматическом и ручном режиме.

#### **4.5. ISO (светосила камеры) (4 часа).**

*Теория (1 час).* ISO. Светосила. Что такое светосила и ее применение на практике.

*Практика (3 часа).* Выполнение заданий.

#### **4.6. Авто-фокус камеры (4 часа).**

*Теория (1 час).* Автофокус камеры. Что такое автофокус камеры какие они бывают и принципы их работы.

*Практика (3 часа).* Приобретение и закрепление знаний, умений, творческих способностей. Выполнение практических заданий по работе с различными настройками автофокуса.

#### **4.7. Выдержка затвора (4 часа).**

*Теория (1 час).* Выдержка затвора. Принципы работы затвора.

*Практика (3 часа).* Приобретение и закрепление знаний, умений, творческих способностей. Выполнение практических заданий.

#### **4.8. Стили изображения камеры (4 часа).**

*Теория (2 часа).* Изучение стилей изображения камеры.

*Практика (2 часа).* Ручная настройка стилей. Выполнение практических заданий.

#### **4.9. Вкладки меню камеры (8 часов).**

*Теория (1 час).* Изучение разделов вкладок камер.

*Практика (7 часов).* Приобретение и закрепление знаний, умений, творческих способностей.

### **Раздел 5. Съёмочный процесс - 28 часов.**

#### **5.1. Идея (2 часа).**

*Теория (1 час).* Идея. Что такое идея в съёмочном процессе.

*Практика (1 час).* Практическое выполнение заданий по поставленной теме. Правильное определение идейной задачи, поставленной педагогом.

#### **5.2. Выбор кадра (6 часов).**

*Теория (1 час).* Законы кадра. Выбор кадра. Как выбрать удачно кадр для съёмок.

*Практика (5 часов).* Изучение кадрирования на основе поставленной задачи в фотосъёмке. Выполнение практических заданий.

#### **5.3. Построение кадра (4 часа).**

*Теория (2 часа).* Построение кадра. На что обратить внимание при построении кадра.

*Практика (2 часа).* Построение кадра в процессе фотосъёмки для поставленной задачи фотографа.

#### **5.4. Композиция (6 часов).**

*Теория (1 час).* Композиция. Смысловый центр, свойства линий, симметрия. Основные законы фотокомпозиции (целостность, единство формы и содержания, гармония, лаконизм, новизна).

*Практика (5 часов).* Приобретение и закрепление знаний, умений, творческих способностей. Выполнение практических заданий на заданные темы в процессе съёмок. Съёмка фотокомпозиций.

### **5.5. Ракурс (6 часов).**

*Теория (2 часа).* Ракурс. Как влияет ракурс на красоту кадра. Влияние угла поворота камеры на красоту и светотень снимаемого объекта.

*Практика (4 часа).* Выполнение практических заданий по съемке объектов с различного ракурса. Постановка света при разном ракурсе.

### **5.6. Экспонирование (4 часа).**

*Теория (2 часа).* Изучение понятия «Экспонирование». Методы экспонирования.

*Практика (2 часа).* Изучение на практике методов экспонирования в разных местах съёмки.

## **Раздел 6. Виды и жанры съемок - 32 часа.**

### **6.1. Портрет (4 часа).**

*Теория (1 час).* Портрет. Портрет как жанр художественного творчества. Технические правила и приёмы, присущие портретной съёмке. Требования к съемкам портрета человека. Портрет: студийный, репортажный, официальный, групповой. Портрет как жанр художественного творчества.

*Практика (3 часа).* Отработка технических правил и приёмов, присущих портретной съёмке. Выбор композиционного построения портрета (во весь рост, поколенный, поясной, погрудный, головной). Положение головы (в фас, в три четверти, в профиль). Отработка композиционного построения портрета в лаборатории на основе снимков друг друга. Использование вспышки при съёмке портрета. Съёмка портрета с разными источниками света: рисующим, заполняющим, моделирующим, контурным.

### **6.2. Групповая съемка (4 часа).**

*Теория (1 час).* Групповая съемка. Приемы работы во время групповой съемки.

*Практика (3 часа).* Работа с фотоаппаратом, выполнение заданий по фотосъёмке. Настройки фокуса при групповой съемке.

### **6.3. Репортажная съемка (4 часа).**

*Теория (1 час).* Особенности репортажного жанра фотографии. Приемы работы во время репортажной фотосъемки. Специфика кадров.

*Практика (3 часа).* Работа с фотоаппаратом, выполнение заданий по репортажной фотосъёмке.

### **6.4. Натюрморт (2 часа).**

*Теория (1 час).* Натюрморт. Натюрморт как художественный изобразительный жанр фотоискусства. Передача формы и фактуры неодушевленных предметов. Содержание снимка, расположение предметов в кадре.

*Практика (1 час).* Подбор предметов для съёмки натюрморта, практическое композиционное построение для съёмки. Индивидуальное составление композиции каждым учащимся. Натюрморт –расположение неодушевленного предмета в кадре. Выбор освещения. Точка съёмки. Передача форм и фактуры с использованием двух источников света. Формат изображения: квадратное, горизонтальное, вертикальное. Выбор плана при

съёмке натюрморта: средний, крупный и сверхкрупный (фрагмент, деталь). Фон при съёмке натюрморта.

#### **6.5. Пейзаж (4 часа).**

*Теория (1 час).* Пейзаж. Технические приемы съёмки пейзажа. Типы пейзажа.

*Практика (3 часа).* Работа с фотоаппаратом, выполнение заданий по фотосъёмке. Настройка резкости при съёмке. Поиск смыслового центра композиции.

#### **6.6. Вечерняя съёмка (4 часа).**

*Теория (1 час).* Вечерняя съёмка. Особенности организации съёмки в вечернее время.

*Практика (3 часа).* Определение источников света. Настройка камеры. Работа с фотоаппаратом, выполнение заданий по фотосъёмке.

#### **6.7. Архитектурная съёмка (2 часа).**

*Теория (1 час).* Архитектурная съёмка. Технические приемы съёмки архитектурных сооружений.

*Практика (1 час).* Объективы и аксессуары для съёмки архитектуры и интерьера шифтообъективы и карданные фотокамеры. Съёмка пейзажа. Композиция снимка. Освещение. Перспектива. Фотосъёмка на улице и в помещении различных сюжетов. Работа с фотоаппаратом, выполнение заданий по фотосъёмке.

#### **6.8. Интерьер (2 часа).**

*Теория (1 час).* Интерьер. Технические приемы съёмки интерьера.

*Практика (1 час).* Технология съёмки архитектуры и интерьера: выбор ракурса, композиционное построение кадра. Выбор плана: общий, средний, крупный, деталь. Искажения перспективы и пространства и способы борьбы с ними. Освещение при съёмке интерьеров. Работа с фотоаппаратом, выполнение заданий по фотосъёмке.

#### **6.9. Макросъёмка (2 часа).**

*Теория (1 час).* Определение макросъёмки. Цель и задачи макросъёмки. Технические особенности макросъёмки. Аксессуары для макросъёмки.

*Практика (1 час).* Работа с фотоаппаратом. Выполнение заданий по фотосъёмке. Объектив или макрокольца, используемые при съёмке жанра.

#### **6.10. Определение жанра. Авторский замысел в жанровой фотографии (4 часа).**

*Теория (1 час).* Определение жанра: виды жанров. Авторский замысел в жанровой фотографии. Особенности жанровой фотографии. Типы жанровой фотографии. Сложности при жанровой фотосъёмке.

*Практика (3 часа).* Работа с фотоаппаратом, выполнение заданий по фотосъёмке.

### **Раздел 7. Специальные графические программы - 28 часов.**

#### **7.1. Графические программы (4 часа).**

*Теория (1 час).* Изучение графических программ и их возможностей. Обзор самых используемых программ.

*Практика (3 часа).* Работа с графическим редактором, добавление изображений работа с интерфейсом.

### **7.2. Графическая программа (Digital Photo Professional) (4 часа).**

*Теория (1 час).* Изучение интерфейса и возможностей программы Digital Photo Professional.

*Практика (3 часа).* Добавление и обработка фотографий, инструменты программы, цветокоррекция.

### **7.3. Настройка программы под себя (2 часа).**

*Теория (1 час).* Изучение настроек программы.

*Практика (1 час).* Настройка подходящего интерфейса пользователя.

### **7.4. Удаленная съемка (2 часа).**

*Теория (1 час).* Возможности удалённой съёмки, изучение инструментария удалённой съёмки.

*Практика (1 час).* Подключение оборудования для удалённой съёмки.

### **7.5. Настройка режимов (2 часа).**

*Теория (1 час).* Обзор режимов программы.

*Практика (1 час).* Работа с режимами программы на практике, обработки фотографий.

### **7.6. Палитра инструментов (2 часа).**

*Теория (1 час).* Изучение набора инструментов программы.

*Практика (1 час).* Работа с изображениями. Применение различных инструментов на практике.

### **7.7. Гистограмма программы (2 часа).**

*Теория (1 час).* Возможности использования гистограммы.

*Практика (1 час).* Цветокоррекция фотографий.

### **7.8. Обработка и вывод кадра (10 часов).**

*Теория (2 часа).* Изучение алгоритма вывода изображений.

*Практика (8 часов).* Работа с фоторедактором.

## **Раздел 8. Итоговое занятие. Промежуточная аттестация - 2 часа.**

### **8.1. Итоговое занятие. Промежуточная аттестация (2 часа).**

*Практика (2 часа).* Фотосъемка мероприятия. Презентация отснятого материала (фотоснимки). Анализ.

## Методическое обеспечение программы

Обучение по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Мастер фотографии» проводится в виде лекционных, практических занятий в группе, подгруппами и индивидуально, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом. Занятия предусматривают проведение дискуссий, тренингов, просмотра фотографий, журналов.

### **Методы обучения:**

Методы обучения, используемые педагогом во время проведения занятий:

*Словесный метод* – используется на каждом занятии в виде лекции, беседы, рассказа, изложения нового материала, закрепление пройденного материала.

*Практическая самостоятельная творческая работа* – самостоятельность, развивает воображение.

*Коллективная работа* – один из методов, приучающих учащихся справляться с поставленной задачей сообща, учитывать мнение окружающих. Способствует взаимопониманию между членами группы, созданию дружественной обстановки.

*Иллюстрированный* (демонстративные фотографии, слайды, фотоаппаратура);

*Частично – поисковый* - учащиеся под руководством педагога самостоятельно рассуждают, решают проблемные ситуации, анализируют, сравнивают, обобщают. В процессе обучения педагогу необходимо учитывать индивидуальные особенности каждого учащегося. Применяются личностно-ориентированные развивающие педагогические технологии, позволяющие усложнять задания опережающим программу учащимся, упрощать работу менее подготовленным детям.

### *Принципы реализации Программы*

- учёт возрастных особенностей;
- сочетание индивидуальных и коллективных форм работы;
- связь теории с практикой;
- доступность и наглядность;
- включение в активную жизненную позицию.

Наиболее подходящая форма оценки – это организованный просмотр выполненных образцов работ. Коллективные просмотры и коллективный анализ приучат объективно оценивать работу свою и других, радоваться не только своей, но и общей удаче (педагог занимает позицию равного в группе).

От начала к концу обучения доля самостоятельной работы увеличивается, а роль педагога меняется от обучающей к помогающей. В соответствии и практические работы меняются. Многообразие приемов в обучении позволяет создать условия для раскрытия способностей и талантов каждого ребенка.

Каждому участнику фото-коллектива желательно завести тетрадь или

блокнот (куда будут записываться различные сведения из практики, теории) и носитель информации (для фоторабот).

Результаты освоения общеобразовательной общеразвивающей программы проверяются в ходе практических занятий и при подведении итогов. По окончании учебного года организуется выставка фотографий и их презентация учащимися (творческий отчет).

В качестве форм подведения итогов применяются итоговые работы, открытые занятия, участия в фотоконкурсах, участие в фотовыставках.

Большую помощь педагогу оказывают также методы, стимулирующие интерес к обучению: игра, создание ситуаций успеха, занимательности, а также лекции, беседы, встречи, дискуссии, праздники, конкурсы, фестивали, мастер-классы, концерты, межклубные выставки, отчётные выставки, компьютерные игры, коллективные фотосъёмки, слайд-фильмы и т.д.

Структура занятий выстроена с учетом здоровьесберегающих технологий. Занятия проводятся при постоянной смене деятельности. В ходе занятия необходимо проведение гимнастики для глаз, регулярное проведение которой эффективно снижает зрительное и статическое напряжение.

### **Условия реализации программы**

*Дидактическое оснащение.* Для работы по предложенной программе необходимо иметь наглядные пособия и подборку литературы по изучению графического редактора. Наглядные пособия демонстрируются при объяснении задания или в процессе беседы. К основным видам наглядных пособий, используемых при работе, относятся:

- карточки-таблицы с алгоритмом выполнения заданий различной сложности;
- различный иллюстративный и фотоматериал, которым обычно сопровождают рассказ или беседу о создании или обработке изображений;
- презентации к занятиям для объяснения нового материала и закрепления изученного.

*Техническое оснащение:* Для реализации программы необходим персональный компьютер, с установленными графическими редакторами для педагога и ноутбуки для учащихся, отдельный хорошо освещенный кабинет, соответствующий санитарно-гигиеническим и противопожарным требованиям.

Мультимедийное оборудование (компьютер, проектор, экран); цифровая фото техника; штатив; доска или стенд для крепления наглядного материала. Освещение должно быть размещено с левой стороны и спереди, а падающие тени не создавать помех для работы за ПК. Он должен быть оборудован столами, стульями, стеллажами для хранения методической литературы и электрическими розетками питания (сетевым фильтром). На занятиях учащиеся должны иметь при себе блокнот и пишущую ручку.



## Информационное обеспечение

1. <http://www.edu.ru> – Федеральный портал «Российское образование»;
2. <http://dopedu.ru> – информационный портал системы дополнительного образования;
3. <http://nsportal.ru/cvrmagdagachi/v-pomoshch-pedagogam-dopolnitelnogo-obrazovaniya> – в помощь педагогам дополнительного образования;
4. <http://www.vipress.ru> – журнал Дополнительное образование;
5. <http://pdo-online.ru> – портал для педагогов дополнительного образования;
6. [Fototips.ru/](http://Fototips.ru/)
7. [fotoshkola.net](http://fotoshkola.net)
8. [Photostudy.me](http://Photostudy.me)

## Список литературы для педагога

1. Беленький, А. Цифровая фотография. Школа мастерства / А. Беленький. - СПб.: Питер, 2013. - 138 с.
2. Биржаков, Н. Цифровая фотография в простых примерах / Н. Биржаков. - М.: АСТ, 2008. - 192 с.
3. Данилов, П.П. Цифровая фотография. От выбора камеры до печати снимков / П.П. Данилов. - СПб.: ВHV, 2007. – 400 с.
4. Фридман Л. М. Психология детей и подростков. М.: Издательство института психологии, 2004. 324 с.
5. Назаренко О.П., Клепиковская Г.В. Искусство фотографии: программа дополнительного образования детей / О.П. Назаренко, Г.В. Клепиковская // Дополнительные образовательные программы.- 2012.- №5.- С.1-45.- Возраст обучающихся – 13-18 лет, срок реализации – 1 год.
6. Поуг, Д. Цифровая фотография: Исчерпывающее руководство / Д. Поуг; Пер. с англ. М.А. Райтман. - М.: Эксмо, 2012. - 352 с.

## Для учащихся

1. Волгин А.Г., Учимся фотографировать. М.: Просвещение, 1992. 176 с.
2. Синтия Л. Барон, Дэниел Пек. Цифровая фотография для начинающих. Пер. с англ. – М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2003. 256 с.

## Вводный контроль программы «Мастер фотографии»

Детское объединение: \_\_\_\_\_

Ф.И.О. педагога: \_\_\_\_\_

Дата проведения: \_\_\_\_\_ Форма проведения: \_\_\_\_\_

Номер группы: \_\_\_\_\_ Год обучения: \_\_\_\_\_

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированности качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
<b>Количество учащихся</b>								

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2;

- на среднем уровне: 3-4;

- на высоком уровне: 5-6

### Задание, вопросы:

1. Что такое фотография.
2. Общие сведения о фотографии и ее истории.
3. Типы фото аппаратов.
4. Какие жанры фотографии вы знаете.
5. Какие виды фото света вы знаете.
6. Какие виды объективов вы знаете.

Подпись педагога \_\_\_\_\_

## Промежуточная аттестация программы «Мастер фотографии»

Детское объединение: \_\_\_\_\_

Ф.И.О. педагога: \_\_\_\_\_

Дата проведения: \_\_\_\_\_ Форма проведения: \_\_\_\_\_

Номер группы: \_\_\_\_\_ Год обучения: \_\_\_\_\_

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированности качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
<b>Количество учащихся</b>								

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2;

- на среднем уровне: 3-4;

- на высоком уровне: 5-6

### Задание, вопросы:

1. Технологии применения, дополнительного света в условиях плохой видимости.
2. Характеристика студийных фонов.
3. Настройка фотокамеры в условиях студийной съемки.
4. Установка студийных систем.
5. Виды съемок в фотографии?
6. Тестовое задание.

Подпись педагог \_\_\_\_\_

Система критериев оценки сформированности качеств знаний учащихся по программе «Мастер фотографии»

Уровни	Шкала оценок	Критерии		
		Образовательный аспект	Воспитательный аспект	Развивающий аспект
Показатели				
<b>Творческий</b>	<b>5-6</b>	<p>Прекрасно выполняет практические задания, используя теоретическую базу знаний.</p> <p>Четко понимает, в каком случае применяется различные устройства стабилизации камеры. Знает основные фотографические понятия – план, ракурс, освещенность, баланс белого; владеет приемами внутрикадрового монтажа и постановки самого кадра; умеет работать с кадром, обрабатывать в графических редакторах и мультимедийных программах для созданий анимационных слайд фильмов.</p> <p>Сформированы умения самостоятельно применять полученные знания в быту.</p>	<p>Сформировано четкое осознание социальной значимости полученных знаний.</p> <p>Творческое отношение к обучению: устойчивый интерес к содержанию и процессу учебно-познавательной деятельности, творческая активность, познавательная самостоятельность, критический подход в создании проектов (рассматривает сюжет, постановку кадра, даёт оценку снятому материалу). Высокий мотивационный уровень к результативности своего проекта. Активное участие в жизнедеятельности Дворца.</p>	<p>Преобладает творческое мышление (быстро ориентируется в новом проекте, легко применяет полученные знания на практике, вносит свои идеи).</p> <p>Преобладает усидчивость, высокая концентрация на завершение проекта.</p> <p>Сформированы умения организовывать направленную деятельность, совершенствовать стиль съемки, ориентироваться в информационных потоках.</p> <p>Сформированы умения и навыки самообразовательной деятельности. Наблюдается стремление к творческой самореализации через создание сюжетов и проектов.</p>
<b>Конструктивный</b>	<b>3-4</b>	<p>Владеет теоретическими знаниями фотографии, но недостаточно отработаны умения и навыки. Прочное усвоение последовательности выполнения технических действий и операций позволяет самостоятельно использовать полученные ранее знания в</p>	<p>Достаточно полное понимание социальной значимости получаемых знаний. Постоянный интерес к выполняемым заданиям. Самостоятельность в реализации частичных этапов проектной деятельности. Критический подход к изучаемому материалу не сформирован. Ответственность за</p>	<p>При осуществлении мыслительных этапов обучения нуждается в некоторой помощи учителя (наводящие вопросы, примеры, напоминания).</p> <p>Проявляет в неполной мере трудоемкость, способность организовывать свою операторскую деятельность,</p>

		изменённых ситуациях.	результативность своей деятельности достаточная.	совершенствовать приобретённые умения и навыки. Мотивация на самообразовательную деятельность развита недостаточно.
<b>Репродуктивный</b>	<b>0-2</b>	Программным материалом владеет в недостаточной степени, на уровне интуитивного опыта. Репродуцирование необходимой техники съёмки, позволяют выполнять задания по образцу, повторять действия за преподавателем, что не способствует формированию достаточно обобщённых и прочных связей. Недостаточно сформированы основные учебные умения.	Социальная значимость знаний и умений по видеосъёмке не в полной мере осознаётся. Познавательный интерес к процессу съёмки на уровне любопытства, проб своих творческих возможностей, желание общения со сверстниками, побуждение к участию в деятельности посредством контроля со стороны, внешними стимулами. Познавательная активность воспроизводящая, самостоятельное не развита, критический подход к изучаемому материалу не наблюдается. Исполнительское отношение к учению. Ответственность за готовый результат своей работы не сформирована.	Репродуктивное мышление (выполнение заданий по подготовленному плану, после объяснения). Формирование новых знаний на уровне восприятия. Преобладает механическая память. В основном не сформированы умения самостоятельно производить съёмки сюжета : составлять сценарий проекта, чётко видеть конечный результат, соблюдать последовательность выполнения съёмок

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «31» августа 2018г.  
Протокол № 1

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДТ  
  
С.В. Андреев  
«31» августа 2018г.  
Приказ № 416

Авторская общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
**«Отражение»**

Направленность – техническая  
Возраст учащихся: 14 – 18 лет  
Уровень программы – базовый  
Срок реализации: 2 года

Авторы:  
**Березовская Валентина Аполлиновна,**  
методист центра  
информационно-методической работы,  
**Друшляк Владимир Владимирович,**  
педагог дополнительного образования

Белгород, 2018

### Лист регистрации образовательной программы

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «21» 08 2022 г.  
Протокол № 6

Утверждаю:  
И.о. директора МБУДО БДЦТ  
П.А. Жандармова  
«31» августа 2022 г.  
Приказ № 970

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «  »    20   г.  
Протокол №   

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДЦТ  
П.А. Жандармова  
«  »    20   г.  
Приказ №   

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «  »    20   г.  
Протокол №   

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДЦТ  
П.А. Жандармова  
«  »    20   г.  
Приказ №   

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «  »    20   г.  
Протокол №   

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДЦТ  
П.А. Жандармова  
«  »    20   г.  
Приказ №   

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «  »    20   г.  
Протокол №   

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДЦТ  
П.А. Жандармова  
«  »    20   г.  
Приказ №   

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «  »    20   г.  
Протокол №   

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДЦТ  
П.А. Жандармова  
«  »    20   г.  
Приказ №   

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «  »    20   г.  
Протокол №   

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДЦТ  
П.А. Жандармова  
«  »    20   г.  
Приказ №

## Дополнение к образовательной программе

Данная авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «Отражение» ежегодно рассматривается и корректируется с учетом современных требований к общеобразовательным программам.

Август 2022 год. В Пояснительную записку данной авторской программы «Отражение» внесены дополнения в список нормативно-правовой базы:

– Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года №678 – р.

Изменения и дополнения рассмотрены на научно-методическом совете, Протокол № 1 от 29 августа 2022г. Принято решение о внесении дополнений в авторскую общеобразовательную общеразвивающую программу «Отражение».

Председатель НМС



И.Молочная



Лист регистрации образовательной программы

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «30» 08 2019 г.  
Протокол № 1

Утверждаю:  
Директор МБУДО Б/ДПТ  
С.В. Андреев  
«30» августа 2019 г.  
Приказ № 422

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «31» августа 2020 г.  
Протокол № 1

Утверждаю:  
Директор МБУДО Б/ДПТ  
С.В. Андреев  
«31» августа 2020 г.  
Приказ № 265

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «30» августа 2021 г.  
Протокол № 1

Утверждаю:  
Директор МБУДО Б/ДПТ  
С.В. Андреев  
«31» августа 2021 г.  
Приказ № 638

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «\_\_» \_\_\_\_ 20\_\_ г.  
Протокол № \_\_\_\_

Утверждаю:  
Директор МБУДО Б/ДПТ  
С.В. Андреев  
«\_\_» \_\_\_\_ 20\_\_ г.  
Приказ № \_\_\_\_

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «\_\_» \_\_\_\_ 20\_\_ г.  
Протокол № \_\_\_\_

Утверждаю:  
Директор МБУДО Б/ДПТ  
С.В. Андреев  
«\_\_» \_\_\_\_ 20\_\_ г.  
Приказ № \_\_\_\_

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «\_\_» \_\_\_\_ 20\_\_ г.  
Протокол № \_\_\_\_

Утверждаю:  
Директор МБУДО Б/ДПТ  
С.В. Андреев  
«\_\_» \_\_\_\_ 20\_\_ г.  
Приказ № \_\_\_\_

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «\_\_» \_\_\_\_ 20\_\_ г.  
Протокол № \_\_\_\_

Утверждаю:  
Директор МБУДО Б/ДПТ  
С.В. Андреев  
«\_\_» \_\_\_\_ 20\_\_ г.  
Приказ № \_\_\_\_

Изменения и дополнения рассмотрены на научно-методическом совете. Протокол №1 от 31.08.2021г. Принято решение о внесении изменений в авторскую общеобразовательную общеразвивающую программу «Отражение».

**Председатель НМС**



**И.С. Молочная**

## Изменения и дополнения к образовательной программе.

Данная авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «Отражение» ежегодно рассматривается и корректируется с учетом современных требований к общеобразовательным программам.

### Август 2021г.

1. На основании утверждения Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021г. «Об утверждении Санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности» для человека факторов среды обитания» (вместе с «СанПиН 1.2.3685-21. Санитарные правила и нормы...») внести в Пояснительную записку данной программы дополнение в список нормативно-правовой базы:

- «Об утверждении Санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности» для человека факторов среды обитания» (вместе с «СанПиН 1.2.3685-21. Санитарные правила и нормы...») от 28.01.2021г.

2. Согласно ФЗ-273 «Об образовании в Российской Федерации» ст.59 п.3 итоговая аттестация в учреждениях дополнительного образования, реализующих общеобразовательные общеразвивающие программы, не предусмотрена. На основании Локального акта Учреждения «Положение о контроле и аттестации учащихся муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода» внести коррективы:

- в Пояснительной записке авторской общеразвивающей программы «Отражение» в разделе «Формы подведения итогов» формулировку «итоговая аттестация» заменить на «промежуточная аттестация».

3. На основании изучения социального запроса учащихся и их родителей (законных представителей), педагогического наблюдения за процессом обучения по данной программе и анализа освоения программы внести в программу «Отражение» следующие изменения:

- в Пояснительной записке в разделе «Возраст учащихся» изменить возраст учащихся с 14 – 18 лет на 10 – 18 лет, так как учебно-тематический план позволяет детям в возрасте 10-18 лет освоить данную образовательную и дать планируемые результаты.

- согласно изменениям в авторской общеобразовательной программе «Отражение» возраста учащихся в титульном листе внести изменения.

**Промежуточная аттестация за 2 полугодие 2 года обучения  
программы «Отражение» - педагог Друшляк В.В.**

Детское объединение: \_\_\_\_\_

Ф.И.О. педагога: \_\_\_\_\_

Дата проведения: \_\_\_\_\_ Форма проведения: \_\_\_\_\_

Номер группы: \_\_\_\_\_ Год обучения: \_\_\_\_\_

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированных качества знаний			Общее количество баллов
		низкий	средний	высокий	
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
<b>Количество учащихся</b>					

- на низком уровне: 0-2; учащийся частично усвоил знания предусмотренные программой 2 полугодия, имеет представления о компьютерной анимации, имеет интерес к компьютерным технологиям. Обладает репродуктивным уровнем, с помощью педагога может выполнить задание.

- на среднем уровне: 3-4; учащийся частично усвоил знания, предусмотренные программой 2 полугодия, имеет представления о компьютерной анимации. Обладает конструктивным уровнем, выполняя практические задания, проявляет интерес и творчеству, дисциплинирован, аккуратен.

- на высоком уровне: 5-6 - учащийся усвоил знания, предусмотренные программой за 2 полугодия; имеет представления о компьютерной анимации. Обладает способностью формировать восприятие образного мышления, изучать, запоминать, сопоставлять, анализировать и воспроизводить форму и конструктивно несложных предметов, имеет интерес и творчеству, обладает аккуратностью, усидчивостью, трудолюбием, дисциплинированностью, экономит используемые материалы, обладает творческим уровнем, участвует в выставках.

**Презентация и защита выпускных проектов учащихся детского объединения.**

**А также:**

**Знать:**

- правила безопасности труда и личной гигиены при работе на компьютере;
- интерфейс и возможности программы «Синема 4D»;
- способы хранения изображений в файлах;
- различные способы создания трехмерных моделей персонажей, деталей и сборочных проектов для мультфильмов;
- способы редактирования трехмерных изображений в программе «Синема 4D»;
- приемы моделирования материалов.

**уметь:**

- определять название детали, персонажа и материал для ее изготовления;
- использовать основные команды и режимы системы трехмерного моделирования в прикладной компьютерной программе «Синема 4D»;
- производить операции с размерами объекта;
- передавать движения фигур человека и животных;
- выполнять основные операции над объектами (создание, удаление, перемещение, измерение, масштабирование и т. д.);
- производить операции с размерами объекта
- проявлять творчество в создании своей работы.

Педагог: \_\_\_\_\_



### Изменения и дополнения к образовательной программе.

Данная авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «Отражение» ежегодно рассматривается и корректируется с учетом современных требований к общеобразовательным программам.

#### Февраль 2021г.

1. На основании Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020г. с 01.01.2021 года утратило силу постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

В связи с этим в Пояснительную записку данной программы внести изменения в список нормативно-правовой базы:

- «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» СП 2.4.3648-20 от 28 сентября 2020г. №28.

Изменения и дополнения рассмотрены на научно-методическом совете, Протокол №7 от 29. 01.2021г. Принято решение о внесении изменений в авторскую общеобразовательную общеразвивающую программу «Отражение».

Председатель НМС



И.С. Молочная

## Изменения к общеобразовательной программе

Авторская общеобразовательная программа «Отражение» технической направленности, базовый уровень ежегодно рассматривается и корректируется с учетом современных требований к общеобразовательным программам.

**Август 2020г.** В Пояснительную записку авторской общеобразовательной программы «Отражение» внесена поправка в количество учащихся в учебной группе.

Группа учащихся 1 года обучения - 7-10 чел., 2 год обучения - 6-8 чел.  
В данной программе решается задача постепенного углубления и систематизации знаний учащихся. На каждой ступени обучения (длительность ступени 1 год) учащийся получает законченный объем знаний определенного уровня по различным направлениям информационных технологий. На следующей ступени (2 год обучения) происходит углубление и расширение знаний. Количественный состав учащихся обоснован необходимостью индивидуальной подготовки детей к участию в творческих проектах, а также в связи с трудностью донесения сложного материала для усвоения каждым учащимся. Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения сможет почувствовать себя важным звеном общей цепи (системы), от которого будет зависеть исполнение коллективной работы в целом. Организация такого образовательного процесса будет способствовать раннему развитию мотивации к познанию и техническому творчеству.

Изменения рассмотрены на научно-методическом совете и утверждены на педагогическом совете.

Протокол НМС № 1 от 30.08.2020г.; Протокол педагогического совета №1 от 31 августа 2020г.

Председатель НМС:

И. С. Молочная

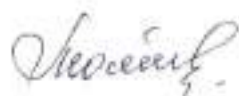
### Изменения к образовательной программе

Данная программа «Отражение» ежегодно рассматривается и корректируется с учетом современных требований к общеобразовательным программам.

Декабрь 2018г. В Пояснительную записку данной авторской общеобразовательной общеразвивающей программы «Отражение» внесены дополнения на основании внесения изменений в нормативно-правовую базу:  
- Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Изменения и дополнения рассмотрены на научно-методическом совете, Протокол № 5 от 12 декабря 2018г. Принято решение о внесении изменений в авторскую общеобразовательную общеразвивающую программу «Отражение».

Председатель НМС



И.С. Молочная

**Рецензия**  
на авторскую общеобразовательную общеразвивающую программу  
«Отражение»

**Авторы программы:**

Березовская Валентина Аполинаровна, методист,  
Друшляк Владимир Владимирович,  
педагог дополнительного образования  
Учреждение, реализующее программу: муниципальное  
бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода

Общеобразовательная общеразвивающая программа «Отражение» разработана для детского объединения «СКА «Взгляд» (студия компьютерной анимации) центра декоративно-прикладного и технического творчества. Предлагаемая для рецензии программа технической направленности, отвечает поставленным целям.

В основу её содержания положены практические занятия компьютерной анимацией, которые создают наиболее благоприятные условия для развития творческого потенциала ребенка, его разностороннего развития. Рецензируемая программа сочетает в себе различные элементы искусства, музыки, литературных жанров и в том числе компьютерных технологий, позволяющих создавать детям объемные прототипы персонажей в программе «Синема 4 D». Данная программа является курсом, предназначенным для учащихся всех типов учреждений среднего и дополнительного образования.

При разработке программы авторами была учтена нормативно-правовая база, Примерные требования Минобрнауки России к программам дополнительного образования детей. Представленная программа рассчитана для учащихся возрастом 14-17 лет на 2 года обучения. В состав объединения входят разновозрастные учащиеся. Содержание программы предполагает традиционные формы работы с учащимися: лекционные, практические занятия и самостоятельную работу. Все эти формы проводятся в компьютерном классе. Упор в усвоении курса сделан на практические занятия. Теоретическая часть дается в форме бесед, обсуждений, видеуроков. Задания по этим видам практических занятий тесно связаны и чередуются в логической последовательности в соответствии с содержанием тем.

Программа направлена на развитие личности учащегося, способного к творческому самовыражению средствами современных информационных технологий.

В общеобразовательной общеразвивающей программе раскрываются актуальность и новизна содержания программы. Она расширяет знакомство детей с ведущими профессиями художника, режиссера, сценариста и инженера, которые дети постигают с азами анимации, и способствует



**Рецензия  
на авторскую общеобразовательную  
общеразвивающую программу «Отражение»**

**Авторы программы:** Друшляк Владимир Владимирович, педагог дополнительного образования, Березовская Валентина Аполиаровна, методист центра информационно-методической работы.

**Учреждение, реализующее программу:** муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода.

**Общая характеристика программы:** Авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «Отражение» по содержанию является технической направленности, по форме организации работы – групповая. Возраст учащихся – 14 - 18 лет. Срок реализации – 2 года. Уровень программы – базовый.

Общеразвивающая программа разработана для детского объединения «СКА «Взгляд» (студия компьютерной анимации) центра декоративно-прикладного и технического творчества.

В Пояснительной записке авторы программы определяют новизну, отмечая, что при разработке содержания программы в сравнении с другими программами, расширено знакомство детей с ведущими профессиями художника, режиссёра, сценариста и инженера, которые дети постигают с азами анимации.

Четко определена актуальность, отменена значимость данной программы в решении задачи постепенного углубления и систематизации знаний учащихся. Поэтому знание основ анимации наряду с видами компьютерной практики даст детям вполне очевидные преимущества при освоении новых рубежей технологий будущего, создаст условия для формирования мотивации к познанию и творчеству, для социального и культурного самоопределения. Программа призвана оказать помощь учащимся в самопознании и самореализации.

Авторы грамотно определили обучающие, развивающие и воспитательные задачи по годам обучения, по формированию универсальных учебных действий учащегося, способного к творческому самовыражению средствами современных информационных технологий.

Программа соответствует специфике дополнительного образования детей, и способствует:

- формированию и развитию творческих способностей учащихся в области компьютерной анимации;
- выявлению, развитию и поддержке талантливых учащихся, а также лиц, проявивших выдающиеся способности;
- стимулированию познавательных процессов;
- развитию коммуникативных навыков;
- созданию социокультурной среды общения;

повышению детского медиаобразования. Программа обеспечивает организацию содержания досуга учащихся, что соответствует запросам социума.

При реализации представленной программы используются следующие инновационные технологии: личностно-ориентированное обучение, развивающее обучение, проблемное обучение, игровые технологии, здоровьесберегающие технологии.

Программа носит целостный характер, в ней представлены основные структурные компоненты. Пояснительная записка содержит цели, задачи, раскрывает формирование универсальных учебных действий. Содержательная часть программы раскрывает основные темы занятий, их содержание и обоснование. Язык и стиль изложения отличаются четкостью, ясностью, логикой.

Особое внимание авторами программы уделяется отслеживанию и контролю результатов работы: тестирование, анкетирование, устный опрос, тематические выставки.

Авторская программа вызывает интерес своей обоснованностью, умением авторов отобрать необходимый материал, на который она опирается в своей практической деятельности.

В целом, программа соответствует специфике дополнительного образования детей. Структура и содержание программы соответствует предъявляемым требованиям к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам и может быть рекомендована к практическому применению в системе дополнительного образования детей технической направленности.

Рецензент:  
кандидат педагогических наук,  
доцент кафедры дошкольного  
и начального образования  
ОГАОУ ДПО «БелИРО»



О. Г. Галимская

*Версия:  
Заведующий  
кафедрой дошкольного  
и начального образования  
ОГАОУ ДПО «БелИРО»  
18.12.2018*

- поддержанию стремления к самостоятельной деятельности;
- творческому использованию жизненного опыта детей;
- самоопределению учащегося в рамках ведущей деятельности.

Общеобразовательная общеразвивающая программа носит целостный характер, выделены структурные части, основные компоненты представлены внутри частей. Язык и стиль изложения четкий, ясный, доказательный, логичный.

Учебно-тематический план учитывает основные требования к организации образовательного процесса в учреждении дополнительного образования детей.

Содержание учебных разделов «Введение в общеобразовательную общеразвивающую программу», «Введение в анимацию», «Скульптинг», «Анимированные спецэффекты», «Завершающий этап создания анимированных эпизодов», «Итоговое занятие» определяется авторами, исходя их круга необходимых теоретических знаний, практических умений и навыков, которыми должны овладеть учащиеся, их степени подготовленности к восприятию материала, общего кругозора и соответствует современным достижениям педагогики и психологии.

Методическое обеспечение программы достаточно полно представляет педагогические, психологические и организационные условия, необходимые для получения обучающего, воспитательного и развивающего результатов. Предлагаются для образовательной деятельности различные формы занятий: лекционные, практические занятия и самостоятельная работа, групповые, индивидуальные. В программе предложены способы диагностики результативности образовательного процесса.

Авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «Отражение» удовлетворяет всем методическим требованиям к разработке программ, соответствует статусу «авторская» и рекомендуется к реализации в учреждении дополнительного образования или общеобразовательном учреждении.

Заместитель директора

П. А.Жандармова

*Подпись Жандармовой Натальи Александровны удостоверяю  
Аннотация по программе № 12.1.1.1 (Методика)*



## Пояснительная записка

Авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «**Отражение**» технической направленности, базового уровня.

Общеразвивающая программа разработана для детского объединения «СКА «Взгляд» (студия компьютерной анимации) центра декоративно-прикладного и технического творчества.

Компьютерная техника и информационные технологии стали неотъемлемой частью жизни большинства людей. В настоящее время уже недостаточно считать целью обучения учащихся - знакомство с компьютерными технологиями, т.к. сегодняшнее поколение детей уже в младших классах нередко владеет компьютерной техникой на уровне пользователя. Однако, часто эти знания отрывочны, не систематизированы, не имеют под собой теоретических основ, поэтому разрабатываются педагогами общеобразовательные программы разнообразных направлений, которые предлагаются детям для освоения в общеобразовательных учреждениях и учреждениях дополнительного образования. Экранное творчество, в частности занятия анимацией, создают наиболее благоприятные условия для развития творческого потенциала ребенка, его разностороннего развития, художественного воспитания. Экранное творчество синтетично по своей природе. Оно соединяет в себе разные элементы искусства, музыки, литературных жанров и в том числе знания компьютерных технологий. Именно анимация дает особо точное восприятие, чувство единства времени и пространства, чувство объемности. А создавать объемных прототипов персонажей дети смогут в программе «Синема 4D». Основное содержание программы «Синема 4D» - практическое применение в студии мультипликации. Она открывает широкий горизонт для развития личности ребенка. Данная программа является курсом, предназначенным для учащихся всех типов учреждений среднего и дополнительного образования.

Разработанная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Отражение» компьютерной анимации является авторской и при её разработке была использована нормативно-правовая база:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ.
- [СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»](#) от 04.07.2014, №41.
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р);
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).

- Примерные требования к программам дополнительного образования детей. Нормативно-правовой аспект (из письма Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 №06-1844).
- Приказ Министерства образования и науки России от 05.05.2018 № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
- Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода.

**Новизна состоит в том, что** авторы при разработке содержания программы в сравнении с другими программами расширили знакомство детей с ведущими профессиями художника, режиссера, сценариста и инженера, которые дети постигают с азами анимации. Программа совмещает познание разных направлений в образовании и воспитании, а, именно, основана на слиянии экранного творчества и детской фантазии, творчества и педагогического опыта авторов программы. В мультипликации кадры – это последовательные фазы движения персонажей и в «Синема 4D» можно создавать мультролики.

В данной программе дополнительного образования решается задача постепенного углубления и систематизации знаний учащихся. На каждой ступени обучения (длительность ступени 1 год) учащийся получает законченный объем знаний определенного уровня по различным направлениям информационных технологий. На следующей ступени (2 год обучения) происходит углубление и расширение знаний.

**Актуальность программы** обусловлена тем, что наши дети привыкли к готовым мультфильмам. Создание иллюзии движения не воспринимается им как волшебство. Необходимо вернуть ребенку ощущение восприятия самого факта оживления изображения. Для этого надо понять, что такое анимация.

В настоящее время к числу наиболее актуальных вопросов образования относят вопросы использования новых информационных технологий, в нашем случае - это применение компьютера в анимации. Возможности компьютера велики, в том числе, в создании изображений: можно полностью создавать рисунки на компьютере, можно только раскрасить изображение, нарисованное вручную и импортированное в компьютер через сканер, и многое другое. Компьютер так же может «оживить» рисунок, заставить его двигаться. Этот процесс называется компьютерной анимацией. Изучение данного курса тесно связано с такими дисциплинами, как информатика (умение работы на компьютере, изучение программ, способствующих созданию анимации), изобразительное искусство (рисование персонажей и фона для мультфильма), окружающий мир (изучение перемещения человека в пространстве, движение объектов под воздействием ветра и т.д.), математика (построение правильной композиции в кадре, правила золотого сечения (число Фибоначчи) и т.д.). Программа способствует повышению детского медиаобразования новым методом, средством создания авторской анимации с применением компьютерных программ. Использование компьютерной аудио, видео техники делает

доступными человеческому воображению новые реальности. В самом ближайшем будущем, именно, анимационные объекты будут самым главным носителем информации в компьютерных системах и будут активно применяться в пользовательском интерфейсе. Поэтому знание основ анимации наряду с перечисленными видами компьютерной практики даст детям вполне очевидные преимущества при освоении новых рубежей технологий будущего. Ведь ни у кого не вызывает сомнений, что выразительная мощь анимационных информационных моделей, использующих в полной мере основные сферы восприятия человека, значительно превосходит по своей степени воздействия простые неподвижные изображения и текст. А современный ребенок должен быть готов не только к получению готовой информации, он должен будет уметь ее и производить.

**Педагогическая целесообразность** состоит в том, что данная программа направлена **на:**

- создание условий для развития учащегося;
- развитие мотивации к познанию и техническому творчеству;
- обеспечение эмоционального благополучия учащегося;
- создание условий для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности, ее интеграции в систему мировой и отечественной культур;
- интеллектуальное и духовное развитие личности учащегося;
- укрепление психического и физического здоровья.

Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами на занятиях. Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения сможет почувствовать себя важным звеном общей цепи (системы), от которого будет зависеть исполнение коллективной работы в целом. Доля ответственности каждого учащегося в этом процессе очень значима, и учащийся, осознавая эту значимость, сможет исполнить свою часть работы достойно, что будет способствовать формированию чувства ответственности и значимости каждого участника детского коллектива.

**Цель программы:** *развитие личности учащегося, способного к творческому самовыражению средствами современных информационных технологий.*

**Задачи 1 года обучения.**

**Обучающие:**

- обучить компьютерным технологиям как основе научно - технического прогресса в мультипликации;
- обучить основам изобразительной грамоты и формированию художественных знаний, умений и навыков;
- сформировать определенные навыки и умения, закрепить их в анимационной деятельности;
- научить элементарным навыкам организации художественного творческого процесса;
- учить правилам безопасности труда и личной гигиены при работе на компьютере;
- учить создавать персонажи, детали, декорации анимации.

### ***Развивающие:***

- способствовать приобретению навыков построения композиции при создании анимационных изображений;
- содействовать приобретению навыков проектирования несложных трехмерных моделей объектов;
- приобретение навыков работы в прикладной компьютерной системе автоматизированного проектирования «Синема 4D»;
- способствовать развитию образного и логического мышления;
- формировать терминологическую речь;
- развивать внимательность и наблюдательность, творческое воображение и фантазию через творческие задания и упражнения;
- развивать творческие способности учащихся в области владения компьютером.

### ***Воспитательные:***

- содействовать овладению навыками индивидуальной и групповой деятельности в разработке и реализации проектов моделей объектов;
- воспитывать художественный вкус детей, эстетическую активность;
- формировать умения создавать художественный образ.

### **Задачи 2 года обучения.**

#### ***Обучающие:***

- учить правилам безопасности труда и личной гигиены при работе на компьютере;
- учить основам интерфейса и возможности программы «Синема 4D»;
- обучать способам хранения изображений в файлах;
- обучать различным способам создания трехмерных моделей персонажей, деталей и сборочных проектов для мультфильмов;
- учить способам редактирования трехмерных изображений в программе «Синема 4D»;
- учить определять название детали, персонажа и материал для ее изготовления;
- знакомить с терминологией анимационного творчества.

#### ***Развивающие:***

- развивать умение определять название детали, персонажа и материал для ее изготовления;
- развивать умение анализировать свойства материалов, подходящих для данной модели, детали;
- содействовать развитию умений выполнять основные операции над объектами (создание, удаление, перемещение, измерение, масштабирование и т. д.);
- развивать творческие способности учащихся в области владения компьютером.

#### ***Воспитательные:***

- содействовать овладению навыками индивидуальной и групповой деятельности в разработке и реализации проектов моделей объектов;

- воспитывать желание творить при создании своей работы.
- содействовать профессиональному самоопределению учащихся;
- раскрывать воспитательные возможности мультфильмов;
- воспитывать интерес к информационной деятельности;
- воспитывать уважительное отношение к авторским правам;
- развивать культуру общения.

**Отличительные особенности** данной авторской общеобразовательной программы от уже существующих общеобразовательных программ заключаются в том, что для наиболее успешного выполнения поставленных учебно - воспитательных задач, программа разработана в соответствии с требованиями дополнительного образования и педагогики в целом. Она предусматривает умственное, нравственное, эстетическое воспитание и развитие детей в соответствии с возрастным и индивидуальным психофизиологическим развитием, подготовку их к самостоятельной трудовой деятельности. Программа охватывает практически все сферы деятельности и оказывает влияние на все компоненты личности и дает учащемуся возможность создать анимационный фильм своими руками, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество. Данная программа сочетает в себе разные виды деятельности. Это позволяет достичь комплексного развития детей.

В содержание программы вошли разделы: «Введение в общеобразовательную общеразвивающую программу», «Введение в анимацию», «Скульптинг», «Анимированные спецэффекты», «Завершающий этап создания анимированных эпизодов», «Итоговое занятие».

Содержание программы предполагает традиционные формы работы с учащимися: лекционные, практические занятия и самостоятельную работу. Все эти формы проводятся в компьютерном классе. Упор в усвоении курса сделан на практические занятия. Теоретическая часть дается в форме бесед, обсуждений, видеоуроков. Задания по этим видам практических занятий тесно связаны и чередуются в логической последовательности в соответствии с содержанием тем.

### **Возраст учащихся: 14 – 18 лет**

Принимаются дети, прошедшие предварительные тесты по основам пользования компьютером. В юношеском возрасте происходит интенсивное физиологическое и психическое развитие. Особое значение в юношеском возрасте приобретает моральное воспитание, основные виды деятельности — учение и посильный труд. Психическое развитие личности в юношеском возрасте тесно связано с обучением, трудовой деятельностью и усложнением общения со взрослыми. В связи с началом трудовой деятельности отношения между личностью и обществом значительно углубляются, что приводит к наиболее четкому пониманию своего места в жизни. Ведущая деятельность в этом возрасте - учебно-профессиональная, в процессе которой формируются такие новообразования, как мировоззрение, профессиональные интересы, самосознание, мечта и идеалы. Программа охватывает практически все сферы деятельности и оказывает влияние на все компоненты личности и дает



учащемуся возможность создать анимационный фильм своими руками, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество.

**Срок реализации программы: 2 года**

1 год обучения - 2 раза в неделю по 2 часа, 144 часа. Кол-во учащихся – 7 – 10 человек. 2 год обучения - 2 раза в неделю по 2 часа, 144 часа. Кол-во учащихся – 6 – 8 учащихся.

**Формы и режим занятий:** групповые, индивидуальные, индивидуально-групповые, коллективные, по звеньям и др. группы формируются разновозрастные; допускается дополнительный набор на 2 год обучения при наличии базовых знаний. Программой предполагаются: выставки работ детей, творческое тестирование, моделирование коллективных и индивидуальных проектов, персонажей мультфильмов, коллективный анализ проекта, презентации и защиты готовых проектов, мастер-классов с участием детей, участие в круглых столах и других мероприятиях центра; участие учащихся в экскурсиях, конкурсах, фестивалях и др.

Данная авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «Отражение» предусматривает работу с детьми-инвалидами, с детьми с ОВЗ, если данный вид деятельности не противопоказан состоянию здоровья таких детей. Данная программа также предполагает работу с талантливыми детьми.

Предусматривается обучение учащихся по индивидуальному учебному плану в связи с необходимостью полноценной доступной подачи учебного материала как в группах одного возраста, так и в разновозрастных группах, являющихся основным составом детского объединения.

Программа может быть использована при дистанционном и/или сетевом обучении.

**Ожидаемые результаты и способы определения их результативности**

К концу 1года обучения дети должны **знать:**

- правила безопасности труда и личной гигиены при работе на компьютере;
- общий интерфейс и возможности программы «Синема 4D»;
- способы хранения изображений в файлах;
- различные способы создания двухмерных моделей персонажей, деталей и сборочных проектов для мультфильмов;
- основные правила анимации;
- профессиональные анимационные термины (монтаж, тайминг, раскадровка, фон, персонаж, сценарий и т.д.);
- способы редактирования двухмерных изображений в программе «Синема 4D».

**уметь:**

- понимать и создавать рисунки, эскизы;
- определять название детали, персонажа и материал для ее изготовления;
- анализировать свойства материалов, подходящих для данной работы;
- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- использовать основные команды и режимы прикладной компьютерной программы «Синема 4D»;

- объектов проектирования средствами «Синема 4D»;
- создавать изображения из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т. д.);
- выполнять основные операции над объектами (создание, удаление, перемещение, измерение, масштабирование и т. д.);
- производить операции с размерами объекта;
- различать и передавать в рисунке ближние и дальние предметы;
- передавать движения фигур человека и животных;
- решать анимационные задачи, пользуясь сценарием и раскадровкой;
- проявлять творчество в создании своей работы;
- озвучивать героев;

К концу 2 года обучения дети должны **знать:**

- правила безопасности труда и личной гигиены при работе на компьютере;
- интерфейс и возможности программы «Синема 4D»;
- способы хранения изображений в файлах;
- различные способы создания трехмерных моделей персонажей, деталей и сборочных проектов для мультфильмов;
- способы редактирования трехмерных изображений в программе «Синема 4D»;
- приемы моделирования материалов.

**уметь:**

- понимать рисунки, схемы, эскизы;
- определять название детали, персонажа и материал для ее изготовления;
- анализировать свойства материалов, подходящих для данной модели, детали;
- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- использовать основные команды и режимы системы трехмерного моделирования в прикладной компьютерной программе «Синема 4D»;
- производить операции с размерами объекта;
- различать и передавать в рисунке ближние и дальние предметы;
- передавать движения фигур человека и животных;
- решать анимационные задачи, пользуясь сценарием и раскадровкой;
- проявлять творчество в создании своей работы;
- озвучивать героев;
- создавать трёхмерные изображения из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т. д.);
- выполнять основные операции над объектами (создание, удаление, перемещение, измерение, масштабирование и т. д.);
- производить операции с размерами объекта;
- сохранять отдельные фрагменты для дальнейшего использования;
- проявлять творчество в создании своей работы;
- работать самостоятельно и в команде.

Контроль над освоением программы является сквозным и ведётся на протяжении

всего процесса обучения при помощи практических самостоятельных работ и собеседования по завершении каждой изучаемой темы, наблюдения за ходом выполнения работ учащимися.

Авторская общеразвивающая программа «**Отражение**» предусматривает вводный контроль (в начале учебного года), текущий контроль, промежуточный контроль (в конце 1 полугодия - декабрь), в конце учебного года (май) и итоговый контроль в завершении изучения программы.

### **Формирование универсальных учебных действий**

В завершении освоения программы будут сформированы:

#### **Познавательные УУД:**

- выявлять сущность, особенности объектов.
- умения ориентироваться в своей системе знаний: самостоятельно предполагать, какая информация нужна для решения учебной задачи в один шаг; находить нужную информацию в литературных и интернет источниках;
- умения оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей;
- создавать декорации и персонажи под руководством педагога.

#### **Регулятивные УУД:**

- определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога;
- учиться работать по предложенному плану;
- оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей;
- прогнозировать предстоящую работу (составлять план);
- определять цель и план выполнения задания на занятии и в жизненных ситуациях под руководством педагога.

#### **Коммуникативные УУД:**

- умения работать в паре и в группах;
- умения доносить свою позицию до других;
- слушать других, пытаться принимать другую точку зрения, быть готовым изменить свою точку зрения;
- договариваться со сверстниками, выполняя различные роли в группе; сотрудничать в совместном решении проблемы.

#### **Личностные результаты:**

- мотивация к обучению и целенаправленной познавательной деятельности;
- придерживаться этических норм общения и сотрудничества при совместной работе над учебной задачей;
- информационной и коммуникативной компетентности для личного развития и профессионального самоопределения;
- ценить и принимать следующие базовые ценности: «добро», «терпение», «родина», «природа», «семья»;
- участвовать в диалоге;
- проявлять уважение к своей семье, к своим родственникам, любовь к родителям;
- принимать участие в фестивалях, конкурсах, проводимых на уровне ОУ, городском, районном, областном, всероссийском и международном

## **Формы подведения итогов реализации авторской общеобразовательной общеразвивающей программы.**

Важнейшим элементом процесса обучения является контроль успеваемости учащегося, который является систематическим, результаты аргументированными. Исходя из этого, используются разные виды контроля:

- **контроль педагога** – по форме может быть фронтальным, групповым, парным, индивидуальным;
- **взаимоконтроль учащихся** – применяется при проведении практических, творческих и итоговых занятий;
- **самоконтроль** – применяется регулярно на учебных занятиях и в творческой деятельности. От осознания учащимся своих способностей зависит и его самоконтроль (самооценка), на основании которого возможен прогноз достижения высоких результатов.

Педагог детского объединения определяет не только конечную цель, но и отслеживает промежуточные результаты, благодаря которым он своевременно выявляет и предупреждает возможные отклонения от прогнозируемого результата.

Система отслеживания результатов образовательной деятельности включает в себя:

- **вводный контроль** – это предварительное выявление уровня подготовленности к выбранному виду деятельности. Вводный контроль проводится в начале учебного года при наборе в детское объединение согласно разработанным диагностическим материалам (Приложение);

- **текущий контроль** осуществляется педагогом на каждом занятии, результаты оцениваются педагогом при помощи вербального метода.

Контроль предполагает: проведение творческих отчетов студии анимации «СКА «Взгляд» в форме презентаций, творческих встреч; проведение выставки эскизов и смоделированных персонажей мультфильмов; участие детей в городских, областных, региональных и всероссийских конкурсах и фестивалях по моделированию; творческое тестирование; моделирование коллективных и индивидуальных проектов, мастер-классы с участием детей; участие в праздниках, организуемых МБУДО БДДТ Программой предполагаются открытые занятия, участие в конкурсах, организация мини-выставок.

В систему отслеживания результатов в обязательном порядке входит аттестация учащихся:

- **промежуточная аттестация** осуществляется в процессе усвоения учебного материала за полугодие, по завершении основных разделов учебно-тематического плана. Промежуточная аттестация проводится ежегодно 2 раза в год: декабрь, май согласно диагностическим материалам (Приложение) и оценивается по трем уровням: высокий, средний, низкий. Формы аттестации: тестирование, собеседование, практическая работа для проверки освоения программы (просмотр готовых анимационных роликов с детьми с дальнейшим обсуждением этих работ).

– **предварительный контроль** проводится в начале учебного года, начиная

со 2 года обучения (тестирование), с целью проверки качества сохранности знаний, умений, навыков, полученных на предыдущем году обучения (Приложение).

**итоговая аттестация** осуществляется в конце обучения для проверки знаний, умений и навыков по программе. В качестве форм проведения итогов применяются –презентация и защита выпускных проектов учащихся детского объединения «Взгляд». Аттестация оценивается по трем уровням: высокий, средний, низкий.

– **Качество знаний** определяется сформированными у учащихся знаниями, умениями и навыками. Качество знаний (конструктивный, репродуктивный, творческий уровень) отражается в карте сформированности качеств знаний учащихся. (Приложение).

## Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий	Календарно-тематическое планирование, расписание занятий
1 год	1 сентября	31 мая	36	72	144 часа	2 раза в неделю по 2 часа	Согласно Локальному акту Учреждения календарно-тематическое планирование находится в Рабочей программе педагога. Занятия проводятся по расписанию, утвержденному директором МБУДО БДДТ.
2 год	1 сентября	31 мая	36	72	144 часа	2 раза в неделю по 2 часа	

## Учебный план

№ п/п	Раздел	Количество часов по годам обучения	
		1 год	2 год
1.	Введение в общеобразовательную общеразвивающую программу	4	2
2	Введение в анимацию	8	6
3	Работа с программой	64	-
4	Процесс создания анимации и соединение в сцены	44	-
5	Создание визуализированных сцен и постановки света	24	-
6	Скульптинг	-	66
6	Анимированные спецэффекты	-	36
7	Завершающий этап создания анимационных эпизодов	-	32
8	Итоговое занятие	-	2
	<b>Всего:</b>	<b>144</b>	<b>144</b>

## Учебно-тематический план 1 года обучения

№ Раздел, тема	Количество часов			Формы контроля / аттестация
	всего	теория	практика	
<b>Раздел 1. Введение в общеобразовательную общеразвивающую программу</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
1.1. Комплектование групп	2	1	1	Собеседование. Игра
1.2. Вводное занятие.	2	1	1	Устный опрос. Игра
<b>Раздел 2. Введение в анимацию</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	
2.1. Общие сведения об истории анимации.	2	1	1	Беседа. Практическое задание.
2.2. Виды анимации.	2	1	1	Беседа. Блиц-опрос.
2.3. Наши помощники (программы).	2	1	1	Беседа. Блиц-опрос
2.4. Программа «Синема 4D».	2	1	1	Устный опрос. Викторина.
<b>Раздел 3. Работа с программой</b>	<b>64</b>	<b>19</b>	<b>45</b>	
3.1. Интерфейс программы	2	1	1	Практическое задание. Устный опрос.
3.2. Интерфейс программы	2		2	Беседа. Блиц-опрос.
3.3. Инструменты программы.	2	1	1	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ.
3.4. Инструменты программы.	2	1	1	Практическое задание. Устный опрос.
3.5. Инструменты программы.	2		2	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ.
3.6. Инструменты программы.	2		2	Беседа. Практическая работа.
3.7. Полигоны.	2	1	1	Устный опрос. Практическое
3.8. Полигоны.	2	1	1	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ.



3.9. Объекты и их создание	2	1	1	Устный опрос. Практическое.
3.10 Объекты и их создание	2	1	1	Опрос. Викторина
3.11 Объекты и их создание	2	1	1	Устный опрос. Практическое.
3.12 Объекты и их создание	2	1	1	Викторина.
3.13 Деформаторы.	2	1	1	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
3.14. Деформаторы.	2	1	1	Устный опрос. Практическое
3.15. Материалы.	2	1	1	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
3.16. Материалы	2	1	1	Викторина.
3.17. Текстуры	2	1	1	Устный опрос. Практическое
3.18. Текстуры	2	1	1	Проверочная работа
3.19. Мограф.	2	1	1	Тестирование
3.20 Мограф.	2		2	Устный опрос. Практическое
3.21.Симуляция.	2	1	1	Викторина.
3.22 Симуляция.	2		2	Самостоятельная работа. Самоанализ
3.23 Симуляция.	2		2	Проверочная работа
3.24 Симуляция.	2		2	Тестирование
3.25. Персонаж.	2	1	1	Практическое задание. Устный опрос.
3.26 Персонаж.	2		2	Викторина.
3.27 Персонаж.	2		2	Проверочная работа
3.28 Персонаж.	2		2	Тестирование
3.29.Теги взаимодействия.	2	1	1	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
3.30 Теги взаимодействия.	2		2	Викторина.
3.31 Теги взаимодействия.	2		2	Проверочная работа
3.32 Теги взаимодействия.	2		2	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ

<b>Раздел 4. Процесс создания анимации и соединение в сцены</b>	<b>44</b>	<b>9</b>	<b>35</b>	
4.1. Создание персонажа (объекта).	2	1	1	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
4.2. Создание персонажа (объекта).	2		2	Викторина.
4.3. Создание сцены для персонажа (объектом).	2	1	1	Проверочная работа
4.4.Создание сцены для персонажа (объектом).	2		2	Тестирование
4.5. Соединение героя (объекта) со сценой.	2	1	1	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
4.6. Соединение героя (объекта) со сценой.	2		2	Викторина.
4.7. Соединение программ симуляции (теги) и персонажа.	2	1	1	Проверочная работа
4.8 Соединение программ симуляции (теги) и персонажа	2		2	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
4.9. Применение симуляции к персонажу и объектов в сцене.	2	1	1	Викторина.
4.10. Применение симуляции к персонажу и объектов в сцене.	2		2	Проверочная работа
4.11 Аниматика сцены с персонажем (объектом).	2	1	1	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
4.12 Аниматика сцены с персонажем (объектом	2		2	Тестирование
4.13. Аниматика в сцене по сплайну.	2	1	1	Викторина.
4.14 Аниматика в сцене по сплайну.	2		2	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
4.15. Создание объекта камера.	2	1	1	Тестирование
4.16 Создание объекта камера.	2		2	Викторина.
4.17. Аниматика объекта и камеры.	2	1	1	Тестирование
4.18 Аниматика объекта и камеры.	2		2	Опрос. Самостоятельная

				работа. Самоанализ
4.19 Аниматика объекта и камеры.	2		2	Проверочная работа
4.20 Аниматика объекта и камеры.	2		2	Викторина.
4.21 Аниматика объекта и камеры.	2		2	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
4.22. Аниматика объекта и камеры.	2		2	Тестирование
<b>Раздел 5. Создание визуализированных сцен и постановка света</b>	<b>24</b>	<b>5</b>	<b>19</b>	
5.1. Анимация визуализации во всей сцене.	2	1	1	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
5.2 Анимация визуализации во всей сцене.	2		2	Проверочная работа
5.3 Анимация визуализации во всей сцене.	2		2	Викторина.
5.4. Создание анимационной сцены с движущимися несколькими камерами. (функция режиссер)	2	1	1	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
5.5.Создание анимационной сцены с движущимися несколькими камерами (функция режиссер)	2		2	Тестирование
5.6.Создание анимационной сцены с движущимися несколькими камерами (функция режиссер)	2		2	Проверочная работа
5.7. Цвет и свет в анимации.	2	1	1	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
5.8 Цвет и свет в анимации.	2		2	Тестирование
5.9 Цвет и свет в анимации.	2		2	Проверочная работа
5.10. Расстановка источников света в анимации.	2	1	1	Тестирование
5.11. Монтаж разделов в анимационный фильм.	2	1	1	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
5.12. Рендер. Просмотр анимационных роликов.	2		2	Просмотр готовых работ с детьми с

Промежуточная аттестация.				дальнейшим обсуждением этих работ.
<b>Итого часов:</b>	<b>144</b>	<b>39</b>	<b>105</b>	

### Содержание программы 1 года обучения

#### Раздел 1. Введение в общеобразовательную общеразвивающую программу

**Тема 1.1** Комплектование групп. Прием необходимых документов, собеседование, заполнение анкет учащихся. Вводный контроль.

**Теория:** Рассказ педагога. Показ презентации «Из истории Белгородского Дворца детского творчества».

**Практика:** Игра на знакомство «Давайте познакомимся!»

**Методические приемы:** словесный, наглядный, игровой, практический

**Оборудование:** документы, слайдовая презентация «Дворец детского творчества».

**Тема 1.2.** Вводное занятие.

**Теория:** Цели и задачи программы. Правила техники безопасности и охраны труда. Правила поведения в БДДТ.

**Практика:** Знакомство со студией анимации. Изучение инструкций по технике безопасности и охраны труда. Знакомство с оборудованием, материалами, инструментами. Показ известного мультфильма «Маша и Медведь».

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический.

**Оборудование:** инструкции, мультфильм «Маша и Медведь»

#### Раздел 2. Введение в анимацию

**Тема 2.1.** Общие сведения об истории анимации.

**Теория:** История анимации. История мировой и российской анимации. Сформировать представление об историческом развитии анимации в целом, о разнообразии анимационных технологий (лекция с просмотрами).

**Практика:** Показ авторских документальных фильмов.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический.

**Оборудование:** компьютер, мультфильм «Бременские музыканты»

**Тема 2.2.** Виды анимации

**Теория:** Какая бывает анимация? Этапы развития анимации. Виды анимации: двухмерная, трехмерная, рисованная, перекладка, кукольная, пластилиновая (лекция с просмотрами).

**Практика.** Показ видео фильмов, созданных по разным технологиям.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер, видео урок

**Тема 2.3.** Наши помощники

**Теория:** Обзор оборудования и программного обеспечения, необходимых для создания анимации. Презентация.

**Практика:** Знакомство с оборудованием и программами анимации. Выбор материала для анимации.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер, мультимедийная установка

**Тема 2.4.** Программа «Синема 4D»

**Теория:** Знакомство с программой. Её интерфейсом и ее возможностями.

**Практика:** Просмотры, видео роликов о возможностях программы.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер, видео урок

### **Раздел 3. Работа с программой**

**Тема 3.1.** Интерфейс программы

**Теория:** Ознакомление с окнами интерфейса программы.

**Практика:** Изучение видов программы. Изучение горячих клавиш в «Синема 4D».

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер, видео урок

**Тема 3.2.** Интерфейс программы

**Практика:** Ознакомление с окнами интерфейса программы. Изучение видов программы. Изучение горячих клавиш в «Синема 4D».

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер, видео урок

**Тема 3.3.** Инструменты программы.

**Теория:** Изучение инструментов, которые позволят управлять. Функциями в окнах и объектами в программе «Синема 4D».

**Практика:** Найти инструменты. Изучить функции каждого инструмента. И создав примитив, применить инструменты на примитиве. Делая различные движения или вращения примитива.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 3.4.** Инструменты программы.

**Теория:** Изучение инструментов, которые позволят управлять. Функциями в окнах и объектами в программе «Синема 4D».

**Практика:** Найти инструменты. Изучить функции каждого инструмента. И создав примитив, применить инструменты на примитиве. Делая различные движения или вращения примитива.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 3.5.** Инструменты программы.

**Практика:** Изучение инструментов, которые позволят управлять. Функциями в окнах и объектами в программе «Синема 4D». Найти инструменты. Изучить, функции каждого инструмента. И создав примитив, применить инструменты, на примитиве. Делая различные движения или вращения примитива.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

### Тема 3.6. Инструменты программы.

**Практика:** Изучение инструментов, которые позволят управлять. Функциями в окнах и объектами в программе «Синема 4D».

Найти инструменты. Изучить, функции каждого инструмента. И создав примитив, применить инструменты на примитиве. Делая различные движения или вращения примитива.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

### Тема 3.7. Полигоны.

**Теория:** Изучение понятия полигон. Зачем они нужны. Полигон, фундаментная основа, моделирования. Для создания графического, 3D образа, фигуры или формы.

**Практика:** Создание полигона. Разкадровка полигонов. Удаление и добавление полигонов в обрабатываемый объект.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

### Тема 3.8. Полигоны.

**Теория:** Изучение понятия полигон. Зачем они нужны. Полигон, фундаментная основа моделирования. Для создания графического 3D образа, фигуры или формы.

**Практика:** Создание полигона. Раскадровка полигонов. Удаление и добавление полигонов в обрабатываемый объект.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

### Тема 3.9. Объекты и их создание

**Теория:** Создание объектов, в программе.

**Практика:** Создание примитивных объектов. (куб, сфера, тор, и.д.р)

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

### Тема 3.10. Объекты и их создание

**Теория:** Создание объектов, в программе.

**Практика:** Создание примитивных объектов. (куб, сфера, тор, и.д.р)

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

### **Тема 3.11.** Объекты и их создание

**Теория:** Создание объектов, в программе.

**Практика:** Создание примитивных объектов. (куб, сфера, тор, и.д.р)

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

### **Тема 3.12.** Объекты и их создание

**Теория:** Создание объектов в программе.

**Практика:** Создание примитивных объектов. (куб, сфера, тор, и.д.р)

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

### **Тема 3.13.** Деформаторы.

**Теория:** Изучение понятия деформатор. Для чего он необходим?

**Практика:** С помощью деформаторов деформируют героя (объект). Изменяя его внешний вид.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

### **Тема 3.14.** Деформаторы.

**Теория:** Изучение понятия деформатор. Для чего он необходим?

**Практика:** С помощью деформаторов деформируют героя (объект). Изменяя его внешний вид.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

### **Тема 3.15.** Материалы.

**Теория:** Что это такое и какова их польза в программе? Предназначение материалов.

**Практика:** Создание материала. Применение материала к объекту.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

### **Тема 3.16.** Материалы.

**Теория:** Что это такое и какова их польза в программе? Предназначение материалов.

**Практика:** Создание материала. Применение материала к объекту.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

### **Тема 3.17.** Текстуры.

**Теория:** Текстуры и применение их на поверхности объектов.

**Практика:** Скачивание текстур. Загрузка текстуры в материал и применение текстуры на поверхность объекта или сплайна.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 3.18.** Текстуры.

**Теория:** Текстуры и применение их на поверхности объектов.

**Практика:** Скачивание текстур. Загрузка текстуры в материал и применение текстуры на поверхность объекта или сплайна.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 3.19.** Мограф.

**Теория:** Мограф его эффекторы и клоны.

**Практика:** Применение эффекторов на объектах. (Искажение, клонирование).

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 3.20.** Мограф.

**Практика:** Мограф его эффекторы и клоны. Применение эффекторов на объектах. (Искажение, клонирование).

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 3.21.** Симуляция.

**Теория:** Симуляция и ее возможности. Повторять турбулентности, и имитировать физику разных объектов с добавлением различных факторов. (ветер, вода, огонь).

**Практика:** Применение эффекта симуляции в (одежде, частицах, и динамике).

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 3.22.** Симуляция.

(ветер, вода, огонь).

**Практика:** Симуляция и ее возможности. Повторять турбулентности, и имитировать физику разных объектов с добавлением различных факторов.

Применение эффекта симуляции в (одежде, частицах, и динамике).

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 3.23.** Симуляция.

(ветер, вода, огонь).

**Практика:** Симуляция и ее возможности. Повторять турбулентности, и имитировать физику разных объектов, с добавлением, различных факторов.

Применение эффекта симуляции в (одежде, частицах, и динамике) .

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический



*Оборудование:* компьютер

### **Тема 3.24.** Симуляция.

(ветер, вода, огонь).

**Практика:** Симуляция и ее возможности. Повторять турбулентности, и имитировать физику разных объектов с добавлением различных факторов.

Применение эффекта симуляции в (одежде, частицах, и динамике) .

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

*Оборудование:* компьютер

### **Тема 3.25.** Персонаж.

**Теория:** Изучение частей персонажа. (различных форм из чего состоит персонаж (объект).

**Практика:** Создание суставов, костей, черепа, ребер, человека, животного, рыбы и других живых и не существующих скелетов или фантастических героев.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

*Оборудование:* компьютер

### **Тема 3.26.** Персонаж.

**Практика:** Изучение частей персонажа (различных форм, из чего состоит персонаж (объект). Создание суставов, костей, черепа, ребер, человека, животного, рыбы и других живых и не существующих скелетов или фантастических героев.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

*Оборудование:* компьютер

### **Тема 3.27.** Персонаж.

**Практика:** Создание суставов, костей, черепа, ребер, человека, животного, рыбы и других живых и не существующих скелетов или фантастических героев.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

*Оборудование:* компьютер

### **Тема 3.28.** Персонаж.

**Практика:** Создание суставов, костей, черепа, ребер, человека, животного, рыбы и других живых и не существующих скелетов или фантастических героев.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

*Оборудование:* компьютер

### **Тема 3.29.** Теги взаимодействия.

**Теория:** Изучение тегов. Их работа и способность объединять собой части героя (объекта), объекта с объектом, объекта со сценой, в которой участвует объект или герой.

**Практика:** Объединить с помощью тегов взаимодействия различные части и формы анимации героев(объектов), и всей сцены целиком.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 3.30.** Теги взаимодействия.

**Практика:** Изучение тегов. Их работа и способность объединять собой части героя (объекта), объекта с объектом, объекта со сценой, в которой участвует объект или герой. Объединить с помощью тегов взаимодействия различные части и формы анимации героев(объектов), и всей сцены целиком.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 3.31.** Теги взаимодействия.

**Практика:** Изучение тегов. Их работа и способность объединять собой, части героя (объекта), объекта с объектом, объекта со сценой, в которой участвует объект или герой. Объединить с помощью тегов взаимодействия различные части и формы анимации героев (объектов), и всей сцены целиком.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 3.32.** Теги взаимодействия.

**Практика:** Объединить с помощью тегов взаимодействия различные части и формы анимации героев (объектов), и всей сцены целиком.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

## **Раздел 4. Процесс создания анимации и соединение в сцены**

**Тема 4.1.** Создание персонажа (объекта).

**Теория:** Правила создания персонажа. Как наделить его историей.

**Практика:** Создать на практике персонаж. Наделить его историей.

Работа над персонажем, его историей и действиями в сцене.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 4.2.** Создание персонажа (объекта).

**Практика:** Создать на практике персонаж. Наделить его историей.

Работа над персонажем, его историей и действиями в сцене.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 4.3.** Создание сцены для персонажа (объектом).

**Теория:** Создать сцену, в которой будет жить персонаж.

**Практика:** Создание сцены. Создание набора объектов для взаимодействия с ними персонажа (объекта).

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 4.4.** Создание сцены для персонажа (объектом).

**Практика:** Создание сцены. Создание набора объектов для взаимодействия с ними персонажа (объекта).

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 4.5.** Соединение героя (объекта) со сценой.

**Теория:** Как отразить последовательность действий персонажа в сцене.

**Практика:** Введение на практике персонажа в сцену.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 4.6.** Соединение героя (объекта) со сценой.

**Практика:** Введение персонажа в сцену. Проработка последовательных действий персонажа в сцене.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 4.7.** Соединение программ симуляции (теги) и персонажа.

**Теория:** Как программа действует на персонаж. Инструкция проведения персонажа (объект) в движение под заданным углом.

**Практика:** Соединение движущегося персонажа (объекта) с направлением и массой самого персонажа (объекта).

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 4.8.** Соединение программ симуляции (теги) и персонажа.

**Практика:** Применить на практике действия программы, как программа действует на персонаж. Соединение движущегося персонажа (объекта) с направлением и массой самого персонажа (объекта).

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 4.9.** Применение симуляции персонажа и объектов в сцене.

**Теория:** Объяснить, как применяются теги к персонажу (объекту). Как заставить другие объекты взаимодействовать с персонажем (объектом).

**Практика:** Установка тегов на объекты и персонаж (объект). Придать, персонажу (объекту) массу, силу движения. Применить другим объектам теги

динамики. И придать им массу, скорость и взаимодействие с персонажем (объектом).

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 4.10.** Применение симуляции персонажа и объектов в сцене.

**Практика:** Установка тегов на объекты и персонаж (объект). Придать персонажу (объекту) массу, силу движения. Применить другим объектам теги динамики. И придать им массу, скорость и взаимодействие с персонажем (объектом).

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 4.11.** Аниматика сцены с персонажем (объектом).

**Теория:** Обсудить какие должны применяться теги. Почему именно эти.

**Практика:** Применение на практике тегов симуляции к сцене, персонажу (объекту), объектам взаимодействия персонажа (объекта) с другими объектами.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 4.12.** Аниматика сцены с персонажем (объектом).

**Практика:** Применение на практике тегов симуляции к сцене, персонажу (объекту), объектам взаимодействия персонажа (объекта) с другими объектами.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 4.13.** Аниматика в сцене по сплайну.

**Теория:** Зачем нужен сплайн. Какой сплайн конкретно нужно применить в данной сцене, и почему? Обсудить и разработать форму сплайна.

**Практика:** Создание сплайна. Его формы.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 4.14.** Аниматика в сцене по сплайну.

? Обсудить и разработать форму сплайна.

**Практика:** Создание сплайна. Какой сплайн конкретно нужно применить в данной сцене, и почему. Его формы.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 4.15.** Создание объекта камера.

**Теория:** Объект камера. Какие камеры бывают. Обсуждение фокусного расстояния в промежутках сцены. Обсуждение функции режиссера для соединения нескольких камер в одной сцене.

**Практика:** Создание камеры. Применение в камере фокусного расстояния для лучшей визуализации сцен.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 4.16.** Создание объекта камера.

**Практика:** Создание камеры. Применение в камере фокусного расстояния для лучшей визуализации сцен.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 4.17.** Аниматика объекта и камеры.

**Теория:** Как работают объект и камера. Какой порядок применения тегов, анимации к объекту и камере.

**Практика:** Привязать камеру к сплайну. Задать скорость передвижения камеры по сплайну в разных сценах.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 4.18.** Аниматика объекта и камеры.

**Практика:** Привязать камеру к сплайну. Задать скорость передвижения камеры по сплайну в разных сценах.

**Методические приемы:** словесный.

**Дидактический материал, ТСО**

**Тема 4.19.** Аниматика объекта и камеры.

**Практика:** Привязать камеру к сплайну. Задать скорость передвижения камеры по сплайну в разных сценах.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический.

**Оборудование:** компьютер

**Тема 4.20.** Аниматика объекта и камеры.

**Практика:** Привязать камеру к сплайну. Задать скорость передвижения камеры по сплайну в разных сценах.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 4.21.** Аниматика объекта и камеры.

**Практика:** Привязать камеру к сплайну. Задать скорость передвижения камеры по сплайну в разных сценах.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 4.22.** Аниматика объекта и камеры.

**Практика:** Привязать камеру к сплайну. Задать скорость передвижения камеры по сплайну в разных сценах.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

## **Раздел 5. Создание визуализированных сцен и постановка света**

**Тема 5.1.** Анимация визуализации во всей сцене.

**Теория:** Движение камер в сцене. Углы ракурсов наклона.

**Практика:** Установить сплайны. Задать движение камеры и установить анимацию на камеру для изменения угла ракурса камеры.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 5.2.** Анимация визуализации во всей сцене.

**Практика:** Установить сплайны. Движение камер в сцене. Углы ракурсов наклона. Задать движение камеры и установить анимацию на камеру для изменения угла ракурса камеры.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 5.3.** Анимация визуализации во всей сцене.

**Практика:** Установить, сплайны. Задать движение камеры и установить анимацию на камеру для изменения угла ракурса камеры.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 5.4.** Создание анимационной сцены с движущимися несколькими камерами (функция режиссер).

**Теория:** Что такое функция режиссер. Для чего она нужна и какова ее функция и польза? Как соединить несколько камер в одной сцене.

**Практика:** Применение функции (режиссер) - соединение нескольких и больше камер в одной сцене. Применение функции. Соединение разных камер с разными фокусными расстояниями и ракурсами наклона.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 5.5.** Создание анимационной сцены с движущимися несколькими камерами (функция режиссер)

**Практика:** Применение функции (режиссер) - соединение нескольких и больше камер в одной сцене, разных камер с разными фокусными расстояниями и ракурсами наклона.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 5.6.** Создание анимационной сцены, с движущимися несколькими камерами (функция режиссер)

**Практика:** Применение функции (режиссер) - соединение нескольких и больше камер в одной сцене. Применение функции. Соединение разных камер с разными фокусными расстояниями и ракурсами наклона.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 5.7.** Цвет и свет в анимации.

**Теория:** Обсуждение цвета и света в сцене с героем (объектом). Какого цвета герой (объект).

**Практика:** Применение цвета и света (материалов) к герою (объекту), объектам в сцене окружающих героя (объект) и самой сцене.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 5.8.** Цвет и свет в анимации.

**Практика:** Применение цвета и света (материалов) к герою (объекту), объектам в сцене окружающих героя (объект) и самой сцене.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 5.9.** Цвет и свет в анимации.

**Практика:** Применение цвета и света (материалов) к герою (объекту), объектам в сцене окружающих героя (объект) и самой сцене.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 5.10.** Расстановка источников света в анимации.

**Теория:** Как установить источники света в анимации. И задать их взаимодействие друг с другом в сцене. Выставить их параметры для лучшей визуализации света в сцене.

**Практика:** Установка источников света в нужном месте. Регулировка мощности света и направление света.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 5.11** Монтаж разделов в анимационный фильм.

**Теория:** Соединение нескольких камерных промежутков (сцен) в одну сложную анимацию.

**Практика:** На практике применить соединение нескольких сцен в одну сложную анимацию и задать время прохода камер, в том или другом моментах сцены с героем (объектом).

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер

**Тема 5.12.** Рендер. Просмотр анимационных роликов.

**Практика:** Установить характеристики рендера в будущий анимационный фильм. Вывести готовый фильм.

**Промежуточная аттестация.** Просмотр готовых работ с детьми с дальнейшим обсуждением этих работ.

**Методические приемы:** словесный, наглядный, практический

**Оборудование:** компьютер



## Учебно-тематический план 2 года обучения

№ Раздел, тема	Количество часов			Форма контроля/ аттестация
	всего	теория	практика	
<b>Раздел 1. Введение в общеобразовательную общеразвивающую программу</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
Тема 1.1. Вводное занятие.	2	1	1	Собеседование. Игра
<b>Раздел 2. Введение в анимацию</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	
2.1 Работа со скелетом и костями в анимации	2	1	1	Беседа. Блиц-опрос
2.2. Плагины в «Синема 4D»	2	1	1	Практическое задание. Беседа.
2.3 Установка плагинов в «Синема 4D»	2		2	Блиц-опрос. Беседа.
<b>Раздел 3. Скульптинг</b>	<b>66</b>	<b>16</b>	<b>50</b>	
3.1. Панель для скульптинга	2	1	1	Устный опрос. Викторина.
3.2. Панель для скульптинга	2		2	Блиц-опрос. Беседа.
3.3. Создание героя в скульптинге.	2	1	1	Практическое задание. Устный опрос.
3.4. Создание героя в скульптинге	2	1	1	Блиц-опрос. Беседа.
3.5. Создание героя в скульптинге	2		2	Самостоятельная работа. Самоанализ.
3.6 Создание героя в скульптинге	2		2	Практическое задание. Устный опрос.
3.7. Создание скелета для героя.	2	1	1	Опрос. Самостоятельная работа.
3.8. Создание скелета для героя	2		2	Беседа. Практическая работа.
3.9. Создание сцен для анимационного фильма.	2	1	1	Устный опрос. Практическое
3.10 Создание сцен для анимационного фильма.	2		2	Опрос. Самостоятельная

				работа. Самоанализ.
3.11. Проработка задних фонов для сцен.	2	1	1	Устный опрос. Практическое.
3.12 Проработка задних фонов для сцен.	2		2	Опрос. Викторина
3.13 Добавление персонажа в сцену.	2	1	1	Устный опрос. Практическое.
3.14. Добавление персонажа в сцену.	2	1	1	Викторина.
3.15. Проработка персонажа.	2	1	1	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
3.16 Проработка персонажа.	2		2	Устный опрос. Практическое
3.17 Проработка персонажа.	2		2	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
3.18 Проработка персонажа.	2		2	Викторина.
3.19. Моделирование сцены, объектов и персонажей.	2	1	1	Устный опрос. Практическое
3.20 Моделирование сцены, объектов и персонажей.	2		2	Проверочная работа
3.21 Моделирование сцены, объектов и персонажей.	2		2	Тестирование
3.22 Моделирование сцены, объектов и персонажей.	2		2	Устный опрос. Практическое
3.23. Проработка визуализации освещения в сценах.	2	1	1	Викторина.
3.24. Проработка визуализации освещения в сценах.	2		2	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
3.25 Цветовой баланс в анимационных сценах.	2	1	1	Проверочная работа
3.26.Цветовой баланс в анимационных сценах.	2		2	Тестирование
3.27.Цветовой баланс в анимационных сценах.	2		2	Практическое задание. Устный опрос.
3.28 Создание одежды персонажа.	2	1	1	Викторина.
3.29 Создание одежды персонажа.	2	1	1	Проверочная работа

3.30 Создание одежды персонажа.	2		2	Тестирование
3.31. Создание одежды персонажа.	2		2	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
3.32. Разукрашивание одежды (меха, чешуи, кожи, в зависимости от героя.)	2	1	1	Проверочная работа.
3.33. Соединение всех объектов с персонажем.	2	1	1	Самостоятельная работа
<b>Раздел 4. Анимированные спецэффекты</b>	<b>36</b>	<b>9</b>	<b>27</b>	
4.1 Создание анимированных букв. (титры)	2	1	1	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
4.2. Создание анимированных букв. (титры)	2		2	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
4.3 Создание взрывов и дыма «Синема 4D» .	2	1	1	Викторина.
4.4. Создание взрывов и дыма «Синема 4D» .	2		2	Проверочная работа
4.5 Создание травы и деревьев «Синема 4D».	2	1	1	Тестирование
4.6 Создание травы и деревьев «Синема 4D».	2		2	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
4.7 Создание земли и гор «Синема 4D».	2	1	1	Викторина.
4.8 Создание земли и гор «Синема 4D».	2		2	Проверочная работа
4.9 Создание окружающей среды (деревья, кусты, трава) «Синема 4D».	2	1	1	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
4.10 Создание окружающей среды	2		2	Викторина.
4.11 Создание разрушающих эффектов в «Синема 4D».	2	1	1	Проверочная работа
4.12 Создание разрушающих эффектов в «Синема 4D».	2		2	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
4.13 Добавление фото или видео в 3D анимацию.	2	1	1	Тестирование

4.14 Добавление фото или видео в 3D анимацию	2		2	Викторина.
4.15 Предварительное соединение эффектов в один анимационный фильм.	2	1	1	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
4.16 Предварительное соединение эффектов в один анимационный фильм	2		2	Тестирование
4.17 Предварительное соединение эффектов в один анимационный фильм	2		2	Викторина.
4.18 Доработка эффектов, анимации.	2	1	1	Тестирование
<b>Раздел 5. Завершающий этап создания анимационных эпизодов</b>	<b>32</b>	<b>8</b>	<b>24</b>	
5.1. Создание праздничных тематических футажей.	2	1	1	Проверочная работа
5.2 Создание праздничных тематических футажей.	2		2	Викторина.
5.3 Создание праздничных тематических футажей.	2		2	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
5.4. Создание тематических движущихся титров.	2	1	1	Тестирование
5.5 Создание тематических движущихся титров.	2		2	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
5.6 Создание тематических, движущихся титров.	2		2	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
5.7. Создание переходных футажей для видео монтажа.	2	1	1	Проверочная работа
5.8. Создание переходных футажей для видео монтажа.	2		2	Викторина.
5.9. Создание световых концертных фонов с помощью светящихся частиц в «Синема 4D».	2	1	1	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
5.10. Создание и работа над собственным анимационным проектом.	2	1	1	Тестирование

5.11 Создание и работа над собственным анимационным проектом.	2	1	1	Проверочная работа
5.12 Создание и работа над собственным анимационным проектом.	2		2	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
5.13 Создание и работа над собственным анимационным проектом.	2		2	Тестирование
5.14. Работа над деталями проекта.	2	1	1	Проверочная работа
5.15 Работа над деталями проекта.	2		2	Тестирование
5.16. Обсуждение проекта.	2	1	1	Опрос. Самостоятельная работа. Самоанализ
<b>6. Итоговое занятие</b>	<b>2</b>		<b>2</b>	
6.1.Защита проекта.	2	-	2	Просмотр готовых работ. Защита проекта. Анализ.
<b>Итого часов:</b>	<b>144</b>	<b>36</b>	<b>108</b>	

## Содержание программы 2 года обучения

### Раздел 1. Введение в общеобразовательную общеразвивающую программу (2 часа)

Тема 1.1. Вводное занятие.

**Теория:** Правила техники безопасности и охраны труда. Правила поведения в БДДТ.

**Практика:** Вводный контроль. Повторение пройденного за 1 год обучения. Материалы, инструменты, оборудование. Показ новых авторских мультфильмов других студий.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

### Раздел 2. Введение в анимацию (6 часов)

Тема 2.1. Работа со скелетом и костями человека в анимации.

**Теория:** Разбор скелетов, из чего они состоят, и как работает опорно-двигательная система и суставы? Общие сведения об анимации.

Чем отличается рисованная мультипликация от пластилиновой.

**Практика:** показ авторских детских пластилиновых мультфильмов

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*  
*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 2.2.** Плагины в «Синема 4D».

**Теория:** Плагины и зачем они нужны в «Синема 4 D»

**Практика:** Работа и применение плагинов в программе.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 2.3.** Установка плагинов в «Синема 4D»

**Теория:** Теоретический разбор папок, куда устанавливаются плагины.

**Практика:** Установка программного обеспечения плагина.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Раздел 3. Скульптинг (66 часов)**

**Тема 3.1.** Панель для скульптинга.

**Теория:** Как открыть панель, где она находится, из чего она состоит.

**Практика:** Изучение функций панели, применение инструментов панели и изучение названий инструментов панели.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.2.** Панель для скульптинга.

**Практика:** Изучение функций панели, применение инструментов панели и изучение названий инструментов панели. Как открыть панель, где она находится, из чего она состоит.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.3.** Создание героя в скульптинге.

**Теория:** Как выглядит герой (объект). Где и как будет проработка героя.

**Практика:** Применение инструментов скульптинга при создании и проработке героя.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.4.** Создание героя в скульптинге.

**Теория:** Как выглядит герой (объект). Где и как будет проработка героя.

**Практика:** Применение инструментов скульптинга при создании и проработке героя.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.5.** Создание героя в скульптинге.

**Практика:** Применение инструментов скульппинга при создании и проработке героя. Как выглядит герой (объект).

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.6.** Создание героя в скульппинге.

**Практика:** Применение инструментов скульппинга при создании и проработке героя. Где и как будет проработка героя.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.7.** Создание скелета для героя.

**Теория:** Проработка частей, из чего будет состоять скелет героя.

**Практика:** Установка частей скелета героя. И соединение частей в единый скелет.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.8.** Создание скелета для героя.

**Практика:** Установка частей скелета героя. И соединение частей в единый скелет. Проработка частей, из чего будет состоять скелет героя.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.9.** Создание сцен для анимационного фильма. Анимация героя по точкам.

**Теория:** Какие точки будут являться суставами. Как установить точку, чтобы машина запомнила ее и провела анимацию.

**Практика:** Установка точек в трекере, по которым будет двигаться герой (объект).

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.10.** Создание сцен для анимационного фильма. Анимация героя по точкам.

Какие точки будут являться суставами. Как установить точку, чтобы машина запомнила ее и провела анимацию.

**Практика:** Установка точек в трекере, по которым будет двигаться герой (объект). Какие точки будут являться суставами. Как установить точку, чтобы машина запомнила ее и провела анимацию.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.11** Зацикленная анимация.

**Теория:** Понятие полной зациклимой анимации и ее разница от обычной.

**Практика:** Проработать на герое (объекте) зацикленную анимацию без остановки.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

Тема 3.6. Наши помощники.

**Теория:** Понятие подпрограммы. Ресурсы и данные программы и героя (объекта).

**Практика:** Выучить дополнительные данные пользователя, правки и режимы.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.11.** Проработка задних фонов для сцен.

**Теория:** Создание фонов и заливок заднего вида. Какие плагины это делают.

**Практика:** Создать фон и установить параметры фона для дальнейшей анимации в нем.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.12.** Проработка задних фонов для сцен.

**Практика:** Создать фон и установить параметры фона для дальнейшей анимации в нем. Создание фонов и заливок заднего вида. Какие плагины это делают.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.13.** Добавление персонажа в сцену.

**Теория:** Проработка сцены. Создание нужных героев и форм. Аниматика.

**Практика:** Создать наполняющую форму сцены, поместить туда героя (объект).

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.14.** Добавление персонажа в сцену.

**Теория:** Проработка сцены. Создание нужных героев и форм. Аниматика.

**Практика:** Создать наполняющую форму сцены, поместить туда героя (объект).

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.15.** Проработка персонажа.

**Теория:** Создание мелких частей персонажа.



**Практика:** Практическое моделирование персонажа по текстурам и объектам. Объекты делят на более мелкие части (голова, туловище, ноги, руки, глаза, крылья, клюв).

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.16.** Проработка персонажа.

**Практика:** Практическое моделирование персонажа по текстурам и объектам. Объекты делят на более мелкие части (голова, туловище, ноги, руки, глаза, крылья, клюв).

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.17.** Проработка персонажа.

**Практика:** Практическое моделирование персонажа по текстурам и объектам. Объекты делят на более мелкие части (голова, туловище, ноги, руки, глаза, крылья, клюв).

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.18.** Проработка персонажа.

**Практика:** Практическое моделирование персонажа по текстурам и объектам. Объекты делят на более мелкие части (голова, туловище, ноги, руки, глаза, крылья, клюв).

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.19.** Моделирование сцены, объектов и персонажей.

**Теория:** Проработка сцены. Создание нужных героев и форм. Аниматика.

**Практика:** Учащиеся создают наполняющую форму сцены, помещают туда героя (объект).

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.20.** Моделирование сцены, объектов и персонажей.

**Практика:** Учащиеся создают наполняющую форму сцены, помещают туда героя (объект).

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.21.** Моделирование сцены, объектов и персонажей.

**Практика:** Учащиеся создают наполняющую форму сцены, помещают туда героя (объект).

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.22.** Моделирование сцены, объектов и персонажей.

**Практика:** Учащиеся создают наполняющую форму сцены, помещают туда героя (объект).

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.23.** Проработка визуализации освещения в сценах

**Теория:** Рассмотреть источники света, их типы. Создание, настройка параметров. Управление источниками света.

**Практика:** Установить в сцене освещение.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.24.** Проработка визуализации освещения в сценах

**Практика:** Установить в сцене освещение. Создание, настройка параметров. Управление источниками света.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.25.** Цветовой баланс в анимационных сценах

**Теория.** Работа с цветом. Заливки и обводки. Градиенты. Растровые заливки.

**Практика:** Практическое задание: работа с заливками над заданным изображением.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.26.** Цветовой баланс в анимационных сценах

**Практика:** Практическое задание: работа с заливками над заданным изображением.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.27.** Цветовой баланс в анимационных сценах

**Практика:** Практическое задание: работа с заливками над заданным изображением.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.28.** Создание одежды персонажа.

**Теория:** Проработка и обсуждение верхнего покрытия персонажа (шкур, перьев), работа с текстурами.

**Практика:** Прорисовка персонажа (его мелких деталей и наложение текстур на детали).

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.29.** Создание одежды персонажа.

**Теория:** Проработка и обсуждение верхнего покрытия (шкуры, перьев) персонажа, работа с текстурами.

**Практика:** Прорисовка персонажа (его мелких деталей и наложение текстур на детали).

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.30.** Создание одежды персонажа.

**Практика:** Прорисовка персонажа (его мелких деталей и наложение текстур на детали).

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.31.** Создание одежды персонажа.

**Практика:** Прорисовка персонажа (его мелких деталей и наложение текстур на детали).

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.32.** Разукрашивание одежды (меха, чешуи, кожи, в зависимости от героя).

**Теория.** Как разукрасить одежду персонажа в зависимости от героя.

**Практика:** практическое задание по разукрашиванию мелких деталей и наложение цвета на детали.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 3.33.** Соединение всех объектов с персонажем.

**Теория:** Привязка всех сцен. Соединение персонажа со сценами. Вывод всего на тайм лайн программы и прорисовка точек движения. Соединение, кусков (сцен) в один фильм. С наложением камер и установкой на них фокусных расстояний.

**Практика:** Вывод (рендер), анимационного фильма.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Раздел 4. Анимированные спецэффекты (36 часов)**

**Тема 4.1** Создание анимированных букв (титры).

**Теория:** Изучение шрифтов. Проработка надписи, и как она будет двигаться.

**Практика:** Создание надписи. Установить направление и скорость анимации.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 4.2** Создание анимированных букв (титры).

**Практика:** Создание надписи. Установить направление и скорость анимации.  
*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*  
*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 4.3** Создание взрывов и дыма «Синема 4D» .

**Теория:** Работа с плагином Turbulence FD.

**Практика:** Задать параметры частиц, динамику их движения и силы. Создать взрыв.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 4.4** Создание взрывов и дыма «Синема 4D» .

**Практика:** Задать параметры частиц, динамику их движения и силы. Создать взрыв.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 4.5.** Создание травы и деревьев «Синема 4D».

**Теория:** Работа с плагином Forester Tree

**Практика:** Создание дерева и травы. Применить теги динамики и сделать эффект ветра для шевеления травы и листьев на дереве.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 4.6.** Создание травы и деревьев «Синема 4D».

**Практика:** Создание дерева и травы. Применить теги динамики и сделать эффект ветра для шевеления травы и листьев на дереве.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 4.7** Создание земли и гор «Синема 4D».

**Теория:** Разобрать объект ландшафт. Его настройки.

**Практика:** Разработать и создать горы из объекта ландшафт.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 4.8** Создание земли и гор «Синема 4D».

**Практика:** Разработать и создать горы из объекта ландшафт.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 4.9** Создание окружающей среды (деревья, кусты, трава) «Синема 4D».

**Теория:** Разобрать, как соединить объекты ландшафт с плагином Forester Tree.

**Практика:** Создать ландшафт из травы и деревьев. Задать небесный фон и применить свет. Задать параметры солнца. Его свет и в какое время суток.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 4.10** Создание окружающей среды (деревья, кусты, трава) «Синема 4D».

**Практика:** Создать ландшафт из травы и деревьев. Задать небесный фон и применить свет. Задать параметры солнца. Его свет и в какое время суток.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 4.11.**Создание разрушающих эффектов в «Синема 4D».

**Теория:** Разбор плагина, Trausy.

**Практика:** Создать объект, или группу объектов (текст) и анимировать, разрушение текста.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 4.12.**Создание разрушающих эффектов в «Синема 4D».

**Практика:** Создать объект, или группу объектов (текст) и анимировать, разрушение текста.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 4.13** Добавление фото или видео в 3D анимацию.

**Теория:** Как добавлять в материалы стороннее видео и картинки.

**Практика:** Добавление на грани вращающегося куба картинки и видео.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 4.14** Добавление фото или видео в 3D анимацию.

**Практика:** Добавление на грани вращающегося куба картинки и видео.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 4.15** Предварительное соединение эффектов в один анимационный фильм.

**Теория:** проработать, куда и как должна работать динамика анимации. Как будут выезжать буквы и символы.

**Практика:** Анимировать сцены с буквами и символами. С добавлением дизайнерских решений для заставки на концерт.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 4.16** Предварительное соединение эффектов в один анимационный фильм.

**Практика:** Анимировать сцены с буквами и символами. С добавлением дизайнерских решений для заставки на концерт.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 4.17** Предварительное соединение эффектов в один анимационный фильм.

**Практика:** Анимировать сцены с буквами и символами. С добавлением дизайнерских решений для заставки на концерт.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 4.18** Доработка эффектов анимации.

**Теория:** Добавить взрыв в анимацию.

**Практика:** Заставить буквы в конце анимации разрушиться при взрыве.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Раздел 5. Завершающий этап создания анимационных эпизодов (32 часа)**

**Тема 5.1.** Создание праздничных тематических футажей (видеофайл).

**Теория:** Узнать какой праздник. Как будет выглядеть футаж.

**Практика:** Разработать детали футаж. Анимирование окончательных действий, задав движение, направление и время. Установить камеры и фокусное расстояние.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 5.2.** Создание праздничных тематических футажей.

**Практика:** Разработать детали футаж. Анимирование окончательных действий, задав движение, направление и время. Установить камеры и фокусное расстояние.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 5.3.** Создание праздничных тематических футажей.

**Практика:** Разработать детали футаж. Анимирование окончательных действий, задав движение, направление и время. Установить камеры и фокусное расстояние.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 5.4.** Создание тематических движущихся титров.

**Теория:** Разработать стиль титра. Его характеристики. Как он и куда должен двигаться.

**Практика:** Создать анимационный титр. Его направление движения, задать ему скорость и время. Установить световые переходы, освещение, камеры и фокусное расстояние камер. Сделать рендер титров.

*Методические приемы: словесный, проблемный, практический*  
*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 5.5.** Создание тематических движущихся титров.

**Практика:** Создать анимационный титр. Его направление движения, задать ему скорость и время. Установить световые переходы, освещение камеры и фокусное расстояние камер. Сделать рендер титров.

*Методические приемы: словесный, проблемный,*  
*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 5.6.** Создание тематических движущихся титров.

**Практика:** Создать анимационный титр. Его направление движения, задать ему скорость и время. Установить световые переходы, освещение камеры и фокусное расстояние камер. Сделать рендер титров.

*Методические приемы: словесный, проблемный*  
*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 5.7.** Создание переходных футажей для видео монтажа.

**Теория:** Как выглядит футаж. Что и как должно быть на начало футаж, и в конце.

**Практика:** Создать движение фона или объекта в футаже. Его динамику и главную функцию.

*Методические приемы: словесный, проблемный*  
*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 5.8.** Создание переходных футажей для видео монтажа.

**Практика:** Создать движение фона или объекта в футаже. Его динамику и главную функцию.

*Методические приемы: словесный, проблемный*  
*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 5.9.** Создание световых концертных фонов с помощью светящихся частиц в «Синема 4D».

**Теория:** разработать эффект с частицами. Их свет. И в каком направлении и как они будут вылетать.

**Практика:** Создать частицы в плагине TurbulenceFD или другом удобном плагине по созданию частиц. Задать им параметры движения и направления. Разукрасить, цветом и светом. Добавить фон, на задний план. И произвести рендер.

*Методические приемы: словесный, проблемный*  
*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 5.10.** Создание и работа над собственным анимационным проектом.

**Теория:** Разработать сценарий идеи индивидуального, анимационного проекта. Разработать раскадровку и планировку проекта.

**Практика:** Разработка сценария проекта. Нарисовать раскадровку. И набросать первую планировку сцен.

*Методические приемы: словесный, проблемный*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 5.11.** Создание и работа над собственным анимационным проектом.

**Теория:** Разработать сценарий идеи индивидуального, анимационного проекта. Разработать раскадровку и планировку проекта.

**Практика:** Разработка сценария проекта. Нарисовать раскадровку и набросать первую планировку сцен.

*Методические приемы: словесный, проблемный*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 5.12.** Создание и работа над собственным анимационным проектом.

**Практика:** Разработка сценария проекта. Нарисовать раскадровку и набросать первую планировку сцен.

*Методические приемы: словесный, проблемный*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 5.13.** Создание и работа над собственным анимационным проектом.

**Практика:** Разработка сценария проекта. Нарисовать раскадровку и набросать первую планировку сцен.

*Методические приемы: словесный, проблемный*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 5.14.** Работа над деталями проекта.

**Теория:** Проработка сцен проекта. Разработка героя (объекта), его внешнего вида (одежда, шкура, перья).

**Практика.** Создание сцен, их деталей: земли, деревьев, домов, травы, и т.д. Создание героя. Прорисовка его внешнего вида, деталей его костюма: шкуры, перьев, пальцев и т.д.

*Методические приемы: словесный, проблемный*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 5.15.** Работа над деталями проекта.

**Практика.** Создание сцен, их деталей: земли, деревьев, домов, травы, и т.д. Создание героя. Прорисовка его внешнего вида, деталей его костюма, шкуры, перьев, пальцев и т.д..

*Методические приемы: словесный, проблемный*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

**Тема 5.16.** Обсуждение проекта.

**Практика:** Доработка, ошибок допущенных в проекте.

*Методические приемы: словесный, проблемный*



*Оборудование: компьютер, видео уроки*

## **6. Итоговое занятие 2(часа)**

**Тема 6.1.** Защита проекта.

**Практика:** Презентация и защита выпускных проектов учащихся детского объединения «**Взгляд**»

*Методические приемы: словесный, проблемный*

*Оборудование: компьютер, видео уроки*

## Методическое обеспечение

Занятия по авторской общеобразовательной общеразвивающей программе «**Отражение**» состоят из теоретических и практических частей, которые могут идти параллельно (на усмотрение педагога), чтобы сразу же закреплять теоретические знания на практике.

Каждая тема занятия начинается с постановки задачи — характеристики образовательного продукта, который предстоит создать учащимся. Важной составляющей каждого занятия является самостоятельная работа учащихся. Приветствуется творческое свободное начало, инициатива со стороны учащегося, умение применять на практике полученные знания. Практическая часть занимает большую часть учебного времени.

Педагог может использовать следующие задания на дом:

- направленные на закрепление и применение знаний, полученных на занятии, выработку умений и навыков;
- способствующие расширению и углублению учебного материала, изученного на занятии;
- направленные на формирование и развитие умений самостоятельного выполнения упражнений;
- способствующие развитию самостоятельности и мышления путем выполнения индивидуальных заданий в объеме, выходящем за рамки программного материала, но отвечающем возможностям учащихся.

Для успешной реализации программы предусмотрены следующие **методы и средства:**

### **в обучении:**

- словесные (рассказ, беседа, чтение);
- наглядные (показ иллюстраций, просмотр учебных видеуроков; работа с учебной и специальной литературой, дидактическим материалом);
- практические (работа в компьютерных программах);
- игровые (с применением познавательных игр: викторины, конкурсы, олимпиады и др.);
- информационные (интерактивное обучение) – электронные образовательные ресурсы, презентации, компьютерные программы.

### **в воспитании:**

- методы формирования сознания личности, направленные на формирование устойчивых убеждений (рассказ, дискуссия, этическая беседа, пример);
- методы организации деятельности и формирования опыта общественного поведения (воспитывающая ситуация, приучение, упражнения, тренинги);
- методы стимулирования поведения и деятельности (соревнования, поощрения, конкурсы).

А также используются в процессе обучения следующие методы (классификация по типу познавательной деятельности): объяснительно – иллюстративный, репродуктивный, частично – поисковый.

При реализации данной программы могут использоваться следующие **организационные формы работы**: фронтальная, парная, групповая, индивидуальная.

**Обеспечивают** реализацию основных целей, задач программы, следующие **педагогические принципы**:

*Принцип доступности* - обучение и воспитание строится с учетом возрастных и индивидуальных возможностей учащихся, без интеллектуальных, физических и моральных перегрузок.

*Принцип индивидуальности* - то есть личностная ориентированная направленность.

*Принцип креативности* (творчества) - творческую личность можно воспитывать только в творческой обстановке и при участии педагога творящего

*Принцип наглядности* - в учебной деятельности используются разнообразные иллюстрации, видеоматериал, аудиозаписи, элементы костюмов.

*Принцип единства восприятия и созидания* - единство восприятия произведений искусства (театра, литературы, музыки) и собственной творческой практической работы (роль в спектакле-инсценировке, чтецкая работа) создает условия для осознания и переживания образа.

*Художественно - образного мышления* - строится на единстве двух основ: наблюдательности, умения вглядываться в явления жизни и фантазии (способности строить художественный образ).

*Целостности освоения материала* - последовательное изучение методически выстроенного материала.

*Принцип связи с жизнью* - искусство анимации рассматривается как искусство живое, рожденное жизнью и неразрывно с ней связанное.

*Принцип успеха* - каждый учащийся должен чувствовать успех в какой-либо сфере деятельности. Это ведет к формированию позитивной «Я - концепции» и признанию себя как уникальной составляющей окружающего мира.

Реализация этих принципов возможна лишь тогда, когда способом освоения материала станет сопереживание, а общение будет строиться по законам, где дети - актеры, исполнители, слушатели, а педагог - режиссер и актер.

**Здоровьесберегающие образовательные технологии** - система, создающая максимально возможные условия для сохранения, укрепления и развития духовного, эмоционального, интеллектуального, личностного и физического здоровья всех субъектов образования (учащихся, педагогов и др.). Поэтому один из приоритетов на современном этапе в образовании, ориентирован на решение задач по формированию, сохранению и укреплению здоровья.

Вследствие вышеизложенного при реализации данной программы важной её составляющей будет организация учебно-воспитательного процесса с применением здоровьесберегающих технологий, а именно:

- использованию физкультурминуток;
- проветривание помещений, гигиенические условия в кабинете;
- чередованию занятий с высокой и низкой активностью;

- число видов деятельности, используемых педагогом (норма не менее 4–7 видов за занятие, ориентировочная норма: 7–10 минут);
- благоприятный психологический климат на занятиях;
- включение в содержательную часть занятия вопросов, связанных со здоровьем и здоровым образом жизни.

Таким образом, для сохранения здоровья, мотивации и формирование ценностей здорового образа жизни у учащихся в учебно-воспитательный процесс необходимо включить здоровьесберегающие технологии, способствующие поддержанию постоянства внутренней среды организма учащегося.

### **Условия реализации программы**

#### **Техническая оснащенность программы:**

Для методического обеспечения авторской общеобразовательной общеразвивающей программы предполагается:

- отдельный кабинет;
- комплект столов и стульев на 15 посадочных мест;
- доска;
- стол для педагога;
- комплект видео уроков по изучению программы «Синема 4D»;
- компьютеры с комплектом программ по изучению компьютерной графики и анимации;
- проектор, экран;
- интернет;
- флэшкарты;
- диски.

### **Информационное обеспечение**

1. <http://www.edu.ru>– Федеральный портал «Российское образование»;
2. <http://dopedu.ru>– информационный портал системы дополнительного образования;
3. <http://nsportal.ru/cvrmagdagachi/v-pomoshch-pedagogam-dopolnitelnogo-obrazovaniya>- в помощь педагогам дополнительного образования;
4. <http://www.vipress.ru>- журнал Дополнительное образование;
5. <http://pdo-online.ru> – портал для педагогов дополнительного образования;
6. <http://dop-obrazovanie.com>– сайт о дополнительном образовании.
7. <https://animationclub.ru/> - Клуб аниматоров
8. <https://www.mixamo.com/#/> - Аниматоника движений
9. <https://render.ru/> -- Крупный информационный ресурс по компьютерной графике и моделированию

## Литература

1. Алдошина О. Удивительная роль мультипликации: / О. Алдошина // Искусство в школе. - 2010. - №4. - 21 с.
2. Безрукова, В. С. Педагогика: учебное пособие / В. С. Безрукова. – Ростов н/Д.: Феникс, 2013.
3. Джереми Берн «Освещение и визуализация»: Издательский дом «Вильямс». 2003г.
4. Гребнева, В. В. Теория и технология решения психологических проблем. Учебное пособие / В.В. Гребнева. - М.: ИНФРА-М, 2014. - 192 с.
5. Ольга Миловская «Дизайн архитектуры интерьеров» БХВ-Петербург . 2008г.
6. «Cinema 4D R11 Быстрый старт» - техническая документация. 2003г.
7. «CINEMA 4D – учебное руководство»  
Авторы: Oliver Becker, Arndt von Koenigsmarck, David Link, Stephen Marriott, Matthew O’Neill, David O’Reilly, Janine Pauke, Perry Stacy, Jeff Walker  
Компоновка: Heike Bauer, Harald Egel, Jeff Walker  
Перевод: Олег Бут 2002г.
8. «Мастерская CINEMA 4D – 10» Арнт фон Кенигсмарк  
Пер. с англ. — К.: «МК-Пресс», 2008. — 448с, т.

## Вводный контроль знаний и умений учащихся программы «Отражение» педагог Друшляк В.В.

Детское объединение: \_\_\_\_\_

Ф.И.О. педагога: \_\_\_\_\_

Дата проведения: \_\_\_\_\_ Форма проведения: \_\_\_\_\_

Номер группы: \_\_\_\_\_ Год обучения: \_\_\_\_\_

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированных качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
<b>Количество учащихся</b>								

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2 – не имеет представления о компьютерной анимации.
- на среднем уровне: 3-4-имеет элементарные понятия о компьютерной анимации, приводит примеры.
- на высоком уровне: 5-6- владеет знаниями в области компьютерных технологий, в вопросах компьютерной анимации; имеет представления о технике безопасности в работе с компьютером.

### Вопросы для тестирования:

1. Первичные представления о компьютерной анимации.
2. Приводить примеры использования компьютерных программ.
3. Владеть компьютером.
4. Простейшие знания техники безопасности в работе с электроприборами.

Подпись педагога

**Промежуточная аттестация  
за 1 полугодие 1 года обучения  
программы «Отражение» - педагог Друшляк В.В.**

Детское объединение: \_\_\_\_\_

Ф.И.О. педагога: \_\_\_\_\_

Дата проведения: \_\_\_\_\_ Форма проведения: \_\_\_\_\_

Номер группы: \_\_\_\_\_ Год обучения: \_\_\_\_\_

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированных качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
<b>Количество учащихся</b>								

- на низком уровне: 0-2; учащийся частично усвоил знания предусмотренные программой 1 полугодия, имеет представления о компьютерной анимации, имеет интерес к компьютерным технологиям. Обладает репродуктивным уровнем, с помощью педагога может выполнить задание.

- на среднем уровне: 3-4; учащийся частично усвоил знания, предусмотренные программой 1 полугодия; имеет представления о компьютерной анимации. Обладает конструктивным уровнем, выполняя практические задания, проявляет интерес к творчеству, дисциплинирован, аккуратен,

- на высоком уровне: 5-6 - учащийся усвоил знания, предусмотренные программой за 1 полугодие; имеет представления о компьютерной анимации. Обладает способностью формировать восприятие образного мышления, изучать, запоминать, сопоставлять, анализировать и воспроизводить форму и конструкцию несложных предметов, имеет интерес к творчеству, обладает аккуратностью, усидчивостью, трудолюбием, дисциплинированностью, экономит используемые материалы, обладает творческим уровнем, участвует в выставках.

**Практическая работа для проверки освоения программы за 1 полугодие**

- правила безопасности труда и личной гигиены при работе на компьютере;
- общий интерфейс и возможности программы «Синема 4D»;
- способы хранения изображений в файлах;
- различные способы создания двухмерных моделей персонажей, деталей и сборочных проектов для мультфильмов;
- основные правила анимации;
- понимать и создавать рисунки, эскизы;
- определять название детали, персонажа и материал для ее изготовления;
- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- различать и передавать в рисунке ближние и дальние предметы;
- проявлять творчество в создании своей работы.

Педагог:

**Промежуточная аттестация  
за 1 год обучения программы «Отражение» - педагог Друшляк В.В.**

Детское объединение: \_\_\_\_\_  
 Ф.И.О. педагога: \_\_\_\_\_  
 Дата проведения: \_\_\_\_\_ Форма проведения: \_\_\_\_\_  
 Номер группы: \_\_\_\_\_ Год обучения: \_\_\_\_\_

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированных качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
<b>Количество учащихся</b>								

- на низком уровне: 0-2; учащийся частично усвоил знания предусмотренные программой 1 года обучения, имеет представления о компьютерной анимации, имеет интерес к компьютерным технологиям. Обладает репродуктивным уровнем, с помощью педагога может выполнить задание.

- на среднем уровне: 3-4; учащийся частично усвоил знания, предусмотренные программой 1 года обучения; имеет представления о компьютерной анимации. Обладает конструктивным уровнем, выполняя практические задания, проявляет интерес к творчеству, дисциплинирован, аккуратен,

- на высоком уровне: 5-6 - учащийся усвоил знания, предусмотренные программой за 1 год обучения; имеет представления о компьютерной анимации. Обладает способностью формировать восприятие образного мышления, изучать, запоминать, сопоставлять, анализировать и воспроизводить форму и конструкцию несложных предметов, имеет интерес к творчеству, обладает аккуратностью, усидчивостью, трудолюбием, дисциплинированностью, экономит используемые материалы, обладает творческим уровнем, участвует в выставках.

**Практическая работа для проверки освоения программы за 1 год обучения (знания и умения)**

-правила безопасности труда и личной гигиены при работе на компьютере; общий интерфейс и возможности программы «Синема 4D»; способы хранения изображений в файлах; различные способы создания двухмерных моделей персонажей, деталей и сборочных проектов для мультфильмов; основные правила анимации; профессиональные анимационные термины (монтаж, тайминг, раскадровка, фон, персонаж, сценарий и т.д.); способы редактирования двухмерных изображений в программе «Синема 4D», понимать и создавать рисунки, эскизы;

определять название детали, персонажа и материал для ее изготовления; анализировать свойства материалов, подходящих для данной работы; определять порядок действий, планировать этапы своей работы; использовать основные команды и режимы прикладной компьютерной программы «Синема 4D»; объектов проектирования средствами «Синема 4D»; создавать изображения из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т. д.); выполнять основные операции над объектами (создание, удаление, перемещение, измерение, масштабирование и т. д.); производить операции с размерами объекта; различать и передавать в рисунке ближние и дальние предметы; передавать движения фигур человека и животных; решать анимационные задачи, пользуясь сценарием и раскадровкой;

-проявлять творчество в создании своей работы; озвучивать героев.

**Педагог:**



**Предварительный контроль знаний и умений учащихся на начало 2года обучения  
(по программе «Отражение» - педагог Друшляк В.В.)**

Детское объединение: СКА «Взгляд»

Ф.И.О. педагога: \_\_\_\_\_

Дата проведения: \_\_\_\_\_ Форма проведения: \_\_\_\_\_

Номер группы: \_\_\_\_\_ Год обучения: \_\_\_\_\_

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированных качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
<b>Количество учащихся</b>								

- на низком уровне: 0-2; учащийся частично усвоил знания предусмотренные программой 1года обучения, имеет представления о компьютерной анимации, имеет интерес к компьютерным технологиям. Обладает репродуктивным уровнем, с помощью педагога может выполнить задание.

- на среднем уровне: 3-4; учащийся частично усвоил знания, предусмотренные программой 1 года обучения; имеет представления о компьютерной анимации. Обладает конструктивным уровнем, выполняя практические задания, проявляет интерес к творчеству, дисциплинирован, аккуратен,

- на высоком уровне: 5-6 - учащийся усвоил знания, предусмотренные программой за 1 год обучения; имеет представления о компьютерной анимации. Обладает способностью формировать восприятие образного мышления, изучать, запоминать, сопоставлять, анализировать и воспроизводить форму и конструкцию несложных предметов, имеет интерес к творчеству, обладает аккуратностью, усидчивостью, трудолюбием, дисциплинированностью, экономит используемые материалы, обладает творческим уровнем, участвует в выставках.

**Практическая работа для проверки освоения программы за 1год обучения (знания и умения)**

- правила безопасности труда и личной гигиены при работе на компьютере; общий интерфейс и возможности программы «Синема 4D»; способы хранения изображений в файлах; различные способы создания двухмерных моделей персонажей, деталей и сборочных проектов для мультфильмов; основные правила анимации; профессиональные анимационные термины (монтаж, тайминг, раскадровка, фон, персонаж, сценарий и т.д.); способы редактирования двухмерных изображений в программе «Синема 4D», понимать и создавать рисунки, эскизы; определять название детали, персонажа и материал для ее изготовления; анализировать свойства материалов, подходящих для данной работы; определять порядок действий, планировать этапы своей работы; использовать основные команды и режимы прикладной компьютерной программы «Синема 4D»; объектов проектирования средствами «Синема 4D»; создавать изображения из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т. д.); выполнять основные операции над объектами (создание, удаление, перемещение, измерение, масштабирование и т. д.); производить операции с размерами объекта; различать и передавать в рисунке ближние и дальние предметы; передавать движения фигур человека и животных; решать анимационные задачи, пользуясь сценарием и раскадровкой;
- проявлять творчество в создании своей работы; озвучивать героев.

**Педагог:**

**Промежуточная аттестация за 1 полугодие 2 года обучения  
программы «Отражение» - педагог Друшляк В.В.**

Детское объединение: \_\_\_\_\_

Ф.И.О. педагога: \_\_\_\_\_

Дата проведения: \_\_\_\_\_ Форма проведения: \_\_\_\_\_

Номер группы: \_\_\_\_\_ Год обучения: \_\_\_\_\_

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированных качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
<b>Количество учащихся</b>								

- на низком уровне: 0-2; учащийся частично усвоил знания предусмотренные программой 1 полугодия, имеет представления о компьютерной анимации, имеет интерес к компьютерным технологиям. Обладает репродуктивным уровнем, с помощью педагога может выполнить задание.

- на среднем уровне: 3-4; учащийся частично усвоил знания, предусмотренные программой 1 полугодия; имеет представления о компьютерной анимации. Обладает конструктивным уровнем, выполняя практические задания, проявляет интерес к творчеству, дисциплинирован, аккуратен,

- на высоком уровне: 5-6 - учащийся усвоил знания, предусмотренные программой за 1 полугодие; имеет представления о компьютерной анимации. Обладает способностью формировать восприятие образного мышления, изучать, запоминать, сопоставлять, анализировать и воспроизводить форму и конструкцию несложных предметов, имеет интерес к творчеству, обладает аккуратностью, усидчивостью, трудолюбием, дисциплинированностью, экономит используемые материалы, обладает творческим уровнем, участвует в выставках.

**Практическая работа для проверки освоения программы за 1 полугодие 2 года обучения**

- правила безопасности труда и личной гигиены при работе на компьютере;
- интерфейс и возможности программы «Синема 4D»;
- способы хранения изображений в файлах;
- различные способы создания трехмерных моделей персонажей, деталей и сборочных проектов для мультфильмов;
- способы редактирования трехмерных изображений в программе «Синема 4D»;
- приемы моделирования материалов.

**уметь:**

- понимать рисунки, схемы, эскизы;
- определять название детали, персонажа и материал для ее изготовления;
- анализировать свойства материалов, подходящих для данной модели, детали;
- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- использовать основные команды и режимы системы трехмерного моделирования в прикладной компьютерной программе «Синема 4D»;
- производить операции с размерами объекта;
- различать и передавать в рисунке ближние и дальние предметы;
- передавать движения фигур человека и животных.

**Педагог:**

**Итоговая аттестация  
программы «Отражение» - педагог Друшляк В.В.**

Детское объединение: \_\_\_\_\_

Ф.И.О. педагога: \_\_\_\_\_

Дата проведения: \_\_\_\_\_ Форма проведения: \_\_\_\_\_

Номер группы: \_\_\_\_\_ Год обучения: \_\_\_\_\_

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированных качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
<b>Количество учащихся</b>								

- на низком уровне: 0-2; учащийся частично усвоил знания предусмотренные программой 2 полугодия, имеет представления о компьютерной анимации, имеет интерес к компьютерным технологиям. Обладает репродуктивным уровнем, с помощью педагога может выполнить задание.

- на среднем уровне: 3-4; учащийся частично усвоил знания, предусмотренные программой 2 полугодия; имеет представления о компьютерной анимации. Обладает конструктивным уровнем, выполняя практические задания, проявляет интерес к творчеству, дисциплинирован, аккуратен,

- на высоком уровне: 5-6 - учащийся усвоил знания, предусмотренные программой за 2 полугодие; имеет представления о компьютерной анимации. Обладает способностью формировать восприятие образного мышления, изучать, запоминать, сопоставлять, анализировать и воспроизводить форму и конструкцию несложных предметов, имеет интерес к творчеству, обладает аккуратностью, усидчивостью, трудолюбием, дисциплинированностью, экономит используемые материалы, обладает творческим уровнем, участвует в выставках.

**Презентация и защита выпускных проектов учащихся детского объединения.**

**А также:**

**Знать:**

- правила безопасности труда и личной гигиены при работе на компьютере;
- интерфейс и возможности программы «Синема 4D»;
- способы хранения изображений в файлах;
- различные способы создания трехмерных моделей персонажей, деталей и сборочных проектов для мультфильмов;
- способы редактирования трехмерных изображений в программе «Синема 4D»;
- приемы моделирования материалов.

**уметь:**

- определять название детали, персонажа и материал для ее изготовления;
- использовать основные команды и режимы системы трехмерного моделирования в прикладной компьютерной программе «Синема 4D»;
- производить операции с размерами объекта;
- передавать движения фигур человека и животных;
- выполнять основные операции над объектами (создание, удаление, перемещение, измерение, масштабирование и т. д.);
- производить операции с размерами объекта
- проявлять творчество в создании своей работы.

**Педагог:**

**Система критериев оценки сформированности качеств знаний учащихся  
«Отражение» в детском объединении «Взгляд»  
педагог: Друшляк В.В.**

Уровни	Шкала оценок	Критерии		
		Образовательный аспект	Воспитательный аспект	Развивающий аспект
Показатели				
<b>Творческий</b>	5-6	<p>Прекрасно выполняет практические задания, используя теоретическую базу знаний. Учащийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием; учащийся овладел на умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества, знает общий интерфейс и возможности программы «Синема 4D»; основные правила анимации; профессиональные анимационные термины; решать анимационные задачи, пользуясь сценарием и раскадровкой; проявлять творчество в создании своей работы; использовать основные команды и режимы системы трехмерного моделирования в прикладной компьютерной</p>	<p>Сформировано четкое осознание социальной значимости полученных знаний. Творческое отношение к обучению: устойчивый интерес к содержанию и процессу учебно-познавательной деятельности, творческая активность, познавательная самостоятельность, критический подход в создании проектов. Высокий мотивационный уровень к результативности своего проекта. Активное участие в жизнедеятельности Дворца.</p>	<p>Преобладает творческое мышление (быстро ориентируется в новом проекте, легко применяет полученные знания на практике, вносит свои идеи). Преобладает усидчивость, высокая концентрация на завершение проекта. Сформированы умения организовывать направленную деятельность, совершенствовать стиль съемки, ориентироваться в информационных потоках. Сформированы умения и навыки самообразовательной деятельности. Наблюдается стремление к творческой самореализации через создание сюжетов и проектов.</p>

		программе. Сформированы умения самостоятельно применять полученные знания в быту.		
<b>Конструктивный</b>	3-4	У учащегося объём усвоенных знаний составляет 70-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой; объём усвоенных умений и навыков составляет 70-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца; но недостаточно отработаны умения и навыки. Прочное усвоение последовательности выполнения технических действий и операций позволяет самостоятельно использовать полученные ранее знания в изменённых ситуациях.	Достаточно полное понимание социальной значимости получаемых знаний. Постоянный интерес к выполняемым заданиям. Самостоятельность в реализации частичных этапов проектной деятельности. Критический подход к изучаемому материалу не сформирован. Ответственность за результативность своей деятельности достаточная.	При осуществлении мыслительных этапов обучения нуждается в некоторой помощи педагога (наводящие вопросы, примеры, напоминания). Проявляет в неполной мере трудоемкость, способность организовывать свою операторскую деятельность, совершенствовать приобретённые умения и навыки. Мотивация на самообразовательную деятельность развита недостаточно.
<b>Репродуктивный</b>	0-2	Учащийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; как правило, избегает употреблять специальные термины. Испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога; выполняет задания по образцу, повторяет действия за преподавателем, что не способствует формированию достаточно обобщённых и прочных связей. Недостаточно сформированы основные учебные умения.	Социальная значимость знаний и умений по видеосъемке не в полной мере осознаётся. Познавательный интерес к процессу съемки на уровне любопытства, проб своих творческих возможностей, желание общения со сверстниками, побуждение к участию в деятельности посредством контроля со стороны, внешними стимулами. Познавательная активность воспроизводящая, самостоятельно не развита, критический подход к изучаемому материалу не наблюдается. Исполнительское отношение к учению. Ответственность за готовый результат своей работы не сформирована.	Репродуктивное мышление (выполнение заданий по подготовленному плану, после объяснения). Формирование новых знаний на уровне восприятия. Преобладает механическая память. В основном не сформированы умения самостоятельно производить съемки сюжета: составлять сценарий проекта, чётко видеть конечный результат, соблюдать последовательность выполнения съемок.



**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода**

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «20» Июня 2023г.  
Протокол № 6

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДТГ  
П.А. Жандармова  
«20» Июня, 2023г.  
Приказ № 47.00



**Авторская общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
«Основы программирования»**

Направленность: техническая  
Возраст учащихся: 10 – 18 лет  
Уровень программы: стартовый  
Срок реализации: 1 год

Автор:  
**Козлов Данил Александрович,**  
педагог дополнительного образования

Белгород, 2023 г.

**Рецензия**  
**на авторскую общеобразовательную общеразвивающую программу**  
**«Основы программирования»**

**Автор программы:**

Козлов Данил Александрович, педагог  
дополнительного образования

**Учреждение, реализующее программу:**

муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования «Белгородский  
Дворец детского творчества» г. Белгорода.

**Общая характеристика программы:** Авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы программирования» по содержанию является технической направленности, по форме организации работы – *групповая*. Возраст учащихся – 10 – 18 лет. Срок реализации – 1 год. Уровень программы – *стартовый*.

В Пояснительной записке новизна программы отражает практическую значимость по развитию ИТ-компетентности у учащихся. Программа открывает новые возможности деятельности юных программистов и даёт им возможность изучить основы современных языков программирования, создавать простейшие программы, приложения и компьютерные игры.

Актуальность программы обусловлена тем, что информационные технологии не стоят на месте, происходит постоянное обновление, вследствие чего появляется необходимость постоянно совершенствовать знания в этой области. Знакомство с новыми программными продуктами и новыми методиками, отсутствие качественных учебно-методических изданий – всё это актуализирует потребность в создании подобных программ. Программист – очень востребованная специальность, и данная образовательная программа, позволяет школьникам, получить стартовые знания и определиться с будущей профессией.

Программа интересна содержанием занятий, которые способствуют формированию творческого и технического мастерства и содействуют интеллектуальному развитию ребенка. Учащимся предлагается целый ряд специальных заданий на наблюдение, сравнение, домысливание, фантазирование. Дети получают дополнительные знания по таким предметам, как, информатика, математика, дизайн, знакомятся с деятельностью профессий программиста, дизайнера.

В программе соблюдена структура, описаны цель и задачи, раскрывается формирование универсальных учебных действий. Содержательная часть программы раскрывает основные темы занятий, их содержание и обоснование. Язык и стиль изложения отличаются четкостью, ясностью, логикой.

Автором отмечены отличительные особенности программы, которые заключаются в том, что реализация программы создает интеграционную среду. В программе осуществляется интеграция двух направленностей –



технической и творческой. Приоритетной выступает техническая направленность, так как окончательный вариант продукта создается с помощью компьютерных технологий, а творчество необходимо при создании дизайна и удобного интерфейса.

Содержание образовательной программы выстроено в логичной последовательности, соответствует обозначенной теме, поставленным целям и задачам. Проведен анализ, обобщение и систематизация материалов с использованием педагогического опыта. Работа является авторской педагогической разработкой и представляет практическую значимость. Образовательная программа выполнена грамотно, соответствует необходимым требованиям и рекомендациям к оформлению подобных разработок для их последующей публикации на образовательном портале. Представленная работа может быть интересна широкому кругу целевой аудитории и рекомендована к использованию в профессиональной деятельности.

Автор программы придерживается представленных нормативно-правовых документов.

В содержании программы автором описаны теория и практика, даны формы контроля и аттестации, показано методическое обеспечение программы, представлены оценочные диагностические материалы.

Авторская программа вызывает интерес своей обоснованностью, умением автором отобрать необходимый материал, на который она опирается в своей практической деятельности.

В рабочей учебной программе даны рекомендации и способы реализации требований образовательного стандарта к знаниям и умениям школьников, указаны цели и задачи дисциплины, требования к уровню освоения содержания дисциплины, объем и виды учебной работы, учебно-методическое и материально-техническое обеспечение, рекомендуемый перечень тем практических занятий. Результатом освоения программы дисциплины является получение обучающимися знаний и умений, обеспечивающих овладение общими компетенциями по специальности и личностными результатами.

Программа соответствует специфике дополнительного образования детей. В целом, структура и содержание программы соответствуют предъявляемым требованиям к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам, и может быть рекомендована к практическому применению в системе дополнительного образования детей технической направленности.

Рецензент:

Доцент кафедры прикладной математики и компьютерного моделирования  
института инженерных и цифровых технологий НИУ «БелГУ», к.т.н.



Ядута А.З.

**Рецензия**  
**на авторскую общеобразовательную общеразвивающую программу**  
**«Основы программирование»**

**Автор программы:** Козлов Данил Александрович, педагог дополнительного образования

**Учреждение, реализующее программу:** муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода.

**Общая характеристика программы:** Авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «**Основы программирования**» по содержанию является технической направленности, по форме организации работы – *групповая*. Возраст учащихся – 10 – 18 лет. Срок реализации – *1 год*. Уровень программы – *стартовый*.

В Пояснительной записке автором дана характеристика структуры общеобразовательной программы «**Основы программирования**», которая основана изучении информационных, коммуникационных технологий; продемонстрированы основные приемы эффективного использования информационных ресурсов Интернет; изучение основ языка программирования C++, языка Python и правил создания интерфейсов использованием данных языков программирования; учащиеся знакомятся с наиболее распространенными программами создания программ и приложений, простейших игр, их возможностями и особенностями; формирование основных навыков проектирования, создания алгоритмов и отладки готовых программ; познакомлены с различными способами создания графической информации, особенностями использования графических элементов при создании интерфейсов программ; формируются первоначальные навыки визуального программирования.

Авторская общеразвивающая программа базируется на современных требованиях модернизации системы образования, анализе педагогического опыта автора, детского и родительского спроса на образовательные услуги в техническом воспитании, на потенциале образовательного учреждения в развитии созданного во Дворце детского творчества центра инновационных технологий и технического творчества.

Программа курса способствует развитию творческих способностей, логического мышления, углубления знаний в области алгоритмизации и программирования, расширению общего кругозора учащихся. Программа позволяет успешно готовиться к участию в олимпиадах, конкурсах. Кроме того, данный курс поможет учащимся, выбравшим предмет «Информатика» для сдачи экзамена по выбору, а также облегчит изучение других языков программирования.

Основной целью учебного курса является обучение программированию через создание творческих проектов по информатике. Курс развивает творческие способности учащихся, а также закладывает пропедевтику



наиболее значимых тем курса информатики и позволяет успешно готовиться к участию в олимпиадах по программированию. Изучение курса позволит учащимся познакомиться с концепцией программирования в средах программирования C++ и Python.

На протяжении учебного курса рассматриваются базовые приемы программирования, такие как написание программного кода, создание форм, объявление переменных, вычисление выражений, использование ветвлений, выбора и циклических конструкций и многое, многое другое. При этом осваиваются приемы создания различных программ (приложений). Разработка каждого программного проекта реализуется в форме выполнения практической работы на компьютере (компьютерный практикум). Текущий контроль уровня усвоения материала должен осуществляться в основном по результатам выполнения учащимися практических заданий на компьютере. Итоговый контроль осуществляется по результатам защиты итоговых проектов. В процессе защиты учащийся должен представить работающую компьютерную программу, которая решает поставленную перед ним задачу, и обосновать способ ее решения.

Актуальность программы «Основы программирования» заключается в том, что она помогает развивать у учащегося инженерное мышление, посредством использования компьютерных программ в различных предметных областях, что является важным компонентом учебной деятельности для современного обучающегося и способствует формированию метапредметных навыков.

Отличительными особенностями программы является то, что программа интегрирует знания учащихся в области точных наук, способствует развитию их социальной адаптации. Практико-ориентированная направленность программы помогает учащимся с помощью программирования изучать на профессиональном уровне такие дисциплины, как математика, физика и информатика.

В программе определена цель, даны задачи, представлены формы контроля и аттестации, календарный учебный график, в содержании расписаны практические и теоретические занятия, разработаны оценочные диагностические материалы, описано методическое сопровождение, литература, что характеризует соблюдение автором методических требований к разработке программ.

Возрастное комплектование в группы учащихся позволяет педагогу построить свое занятие соответственно их возрастным особенностям; выбирать методику проведения занятий, рационально планировать время для теоретических занятий и практических работ.

Автор учитывает специфику дополнительного образования и определяет ее образовательную деятельность, нацелив на:

- формирование и развитие творческих способностей учащихся;
- удовлетворение индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном, нравственном, художественно-эстетическом развитии;
- формирование культуры здорового и безопасного образа жизни;

- обеспечение духовно-нравственного, гражданско-патриотического, трудового воспитания учащихся;
- выявление, развитие и поддержку талантливых учащихся, а также лиц, проявивших выдающиеся способности;
- создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, профессионального самоопределения и творческого труда учащихся;
- социализацию и адаптацию учащихся к жизни в обществе.

Язык и стиль изложения отличаются четкостью, ясностью, логикой.

Авторская программа «Основы программирования» вызывает интерес своей обоснованностью, умением автора отобрать необходимый материал, на который он опирается в своей практической деятельности и может быть рекомендована к практическому применению в системе дополнительного образования детей технической направленности.

**Рецензент:**

Заместитель директора



Е.Н.Долматова

*Подпись заместителя директора Долматовой Е.Н.  
завершено  
составлением по адресу г. Калуга Т.С.*



## Пояснительная записка

Авторская общеобразовательная общеразвивающая программа **«Основы программирования»** *технической* направленности, *стартового* уровня.

Информационные технологии давно стали неотъемлемой частью нашей жизни, и требуют умений получать новые знания, без которых сложно рассчитывать на успех.

Программа «Основы программирования» включает в себя практическое освоение методик создания программ, прикладных, информационно-справочных приложений и автоматизированных сайтов.

Основа программы — личностная, практическая и продуктивная направленность занятий. Одна из целей обучения программированию — предоставить ученикам возможность личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационным технологиям и ресурсам. Для достижения данной цели необходимо, чтобы при изучении общих для всех сетевых технологий каждый учащийся мог создавать лично значимую для него образовательную продукцию. Такой продукцией в данном курсе готовая программа.

Каждый учащийся создает лично значимую для него образовательную продукцию — сначала простейшие программы линейной структуры, затем их отдельные элементы и целостные объектно-ориентированные программы. Освоение знаний и способов программирования осуществляется в ходе разработки учениками различных программ по заданию, так и на темы, которые они определяют для себя самостоятельно. Осознание и присвоение учащимися достигаемых результатов происходят с помощью рефлексивных заданий. Такой подход гарантирует повышенную мотивацию и результативность обучения.

Ключевой особенностью курса является его направленность на формирование у учащихся навыков поиска собственного решения поставленной задачи, составления алгоритма решения и его реализации с помощью средств программирования. Знания, умения и способы создания программ являются элементами информационной компетенции — одной из ключевых компетенций старшей профильной школы.

Таким образом, освоенный инструментарий — знаний языков программирования — выступает отдельным образовательным продуктом учеников наряду с разработанными ими приложениями. Осознание и присвоение учащимися данного типа продукции происходят с помощью рефлексивных заданий, включенных в содержание занятий.

Нормативно-правовой базой авторской общеобразовательной общеразвивающей программы **«Основы программирования»** являются:

- Конституция Российской Федерации.
- Федеральный закон от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании

в Российской Федерации».

– Федеральным законом от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

– Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года №678-р.

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации (МинПросвещения России) от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам.

– Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242) – (в рамках действующего законодательства).

– Примерные требования к программам дополнительного образования детей. Нормативно-правовой аспект (из письма Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 №06-1844) – (в рамках действующего законодательства).

– Приказ Минобрнауки России от 05.05.2018г. №298н «Об утверждении профессионального стандарта «педагог дополнительного образования детей и взрослых»».

– Методические рекомендации по организации современной системы дополнительного образования детей в Белгородской области. ОГБУ «Белгородский региональный модельный центр дополнительного образования детей», 2019.

– «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» П 2.4.3648-20 от 28 сентября 2020г. №28.

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. N 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания".

– Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода.

**Новизна** авторской общеобразовательной общеразвивающей программы «**Основы программирования**» состоит в том, что данная программа позволяет учащимся не просто создавать простейшие приложения, а разрабатывать программы от планирования структуры и разработки алгоритма, до создания дизайна, и тестирования готовой программы. Обучающиеся будут в тренде новшеств сферы информационных технологий, и будут иметь огромный выбор средств для создания программ.

**Актуальность программы** обусловлена тем, что она основана на растущей потребности работы в сфере информационных технологий, а также программа дает возможность творческого и технического самовыражения ребенка развития навыков работы с компьютером. Создание программ, заключается в том, что создание своих приложений, это эффективный инструмент развития творчества обучающихся. Критерием проявления творчества является характер выполнения обучающимся предлагаемых ему мыслительных заданий.

**Педагогическая целесообразность** данной программы заключается в том, что она позволяет реализовать связь с общим образованием, выраженную в более эффективном и успешном освоении учащимися общеобразовательных программ благодаря развитию у детей информационной культуры и широкого круга компетенций применения ИКТ в различных сферах деятельности.

**Цель:** *приобретение обучающимися теоретических знаний и практических навыков по использованию средств и методов создания приложений и программ, сред программирования.*

**Задачи обучения:**

**обучающие:**

- обучить технологиям создания программ на языке C++, python;
- научить применять полученные знания на практике;
- способствовать умению работать с инструментами создания программ – сред программирования;
- содействовать индивидуальному росту учащегося в области информационно-компьютерных технологий.

**развивающие:**

- способствовать развитию интереса к компьютерной грамотности;
- развивать интерес к изучаемому виду деятельности;
- развитие умения работать в коллективе;
- развитие критического, системного и алгоритмического мышления.

**воспитательные:**

- воспитывать ответственное отношение к работе в сети «Интернет»;
- формировать культуру общения и внутреннюю культуру современной личности;
- воспитание аккуратности и трудолюбия;
- воспитывать потребность к личной безопасности и безопасности окружающих.

Отличительной особенностью данной авторской общеобразовательной общеразвивающей программы «**Основы программирования**» является то, что она дает возможность каждому обучающемуся попробовать свои силы в разных видах творчества, связанных с информационными технологиями. Программа направлена на индивидуальное развитие творческих способностей каждого учащегося и способностей технического творчества, предполагает подачу учебного материала, опираясь на возможности каждого

ребенка осваивать материал со своей скоростью. Отличительной чертой от других программ сходной тематики является знакомство учащихся с современными средствами разработки приложений и программ, которые в настоящее время являются одной из наиболее динамично развивающихся отраслей ИКТ технологий.

### **Возраст учащихся: 10 – 18 лет.**

#### *Возрастные особенности детей 10 – 14 лет*

Переход от детства к взрослости является важным моментом в данном возрасте, так как в этот период происходит «подростковый кризис». Саморазвитие и самообразование являются главными новообразованиями в данном возрасте. У ребят в этом возрасте происходит интенсивное формирование самосознания, развивается интеллект, ярче проявляется склонность к занятиям определенного вида: спорт, рисование, техника, музыка, танцы, информационные технологии и др. В отрядах подростков ярче проявляется разделение на лидеров и «всех остальных».

#### *Возрастные особенности детей 15 – 18 лет*

Старший школьный возраст — **15-18 лет** (ранняя юность). Возраст детей 15-16 лет называется старшим подростковым возрастом. Дети в этом возрасте уже практически сформировавшиеся интеллектуально развитые личности. У них есть свое мнение и свой вкус. Они готовы вести обсуждение по любому вопросу, аргументировано доказывать свое мнение. Все большее место в их жизни занимает учеба, репетиторы и мысли о поступлении. Психологические, личностные изменения у подростка происходят неравномерно. Подросток заявляет о себе, как о взрослом человеке, Ведущая деятельность в этом возрасте — учебно-профессиональная, именно в этом возрасте формируются профессиональные интересы профессиональные интересы, возможности применять полученные знания и творческий опыт в практической деятельности. В процессе обучения по данной программе, подростки могут испытать себя в деятельности, связанной с информационными технологиями и определить свой будущий профессиональный выбор.

**Срок реализации программы:** программа рассчитана на 1 год обучения.

**Формы занятий:** группой, в подгруппах и индивидуально, сочетая принцип обучения группой с индивидуальным подходом.

Занятия группой – количество учащихся в группе 8 – 10 человек. Обучение проходит в традиционной и нетрадиционной форме занятий, в зависимости от изучаемой темы, уровня подготовки, возрастных и творческих особенностей учащихся.

**Режим занятий:** 3 раза в неделю по 2 академических часа, 216 часов в год.

По усмотрению руководителя коллектива возможны изменения и перестановки изучаемых тем с учетом материально-технической базы, погодных условий, интересов учащихся и др.



Данная авторская общеобразовательная общеразвивающая программа предусматривает работу с детьми-инвалидами, с детьми с ОВЗ, если данный вид деятельности не противопоказан состоянию здоровья таких детей. Данная программа также предполагает работу с талантливыми детьми.

Программой предусматривается обучение учащихся по индивидуальному учебному плану в связи с необходимостью полноценной доступной подачи учебного материала как в группах одного возраста, так и в разновозрастных группах, являющихся основным составом детского объединения.

Данная программа может быть использована как в дистанционном, так и в сетевом обучении.

### **Планируемые результаты освоения программы**

К концу учебного года учащиеся будут **знать**:

- теоретические сведения о создании программ (Builder C++, Python, других вспомогательных программ);
- теоретические аспекты и базовые технологии создания программ;
- методы и средства создания программ.

**уметь**:

- обучить технологиям разработки программ и осуществлять создание структуры программ;
- научиться использовать среды программирования и их инструменты;
- решать математические задачи, посредством программирования;
- создавать простейшие двухмерные игры;
- грамотно использовать программные модули для обеспечения необходимого функционала программы;
- публиковать сайты на Python;

**В результате освоения данной программы у учащихся будут сформированы УУД:**

**Личностные УУД:**

- стойкий интерес в области программирования;
- умение ставить и реализовывать свою цель;
- развито доброжелательное отношение ко всем участникам коллектива, чувство коллективизма, потребности и готовности работать с компьютером;

**Регулятивные УУД:**

- понимать и принимать учебную задачу, сформулированную педагогом;
- осуществлять контроль и оценку результатов своей деятельности;
- анализировать причины успехов и неудач.

**Познавательные УУД:**

- анализировать теоретический материал;

– обобщать свои знания, умения и навыки, реализовывать их на практике.

#### **Коммуникативные УУД:**

– уметь общаться с участниками образовательного процесса;  
– формулировать свои затруднения, предлагать помощь, работать в сотрудничестве.

Овладение учащимися УУД создают возможность самостоятельного успешного усвоения новых знаний, умений и компетентностей на основе формирования **умения учиться**. Эта возможность обеспечивается тем, что универсальные учебные действия – это обобщенные действия, порождающие широкую ориентацию учащихся в различных предметных областях познания и мотивацию к обучению.

### **Формы подведения итогов реализации авторской образовательной общеразвивающей программы «Основы программирования»**

Важнейшим элементом процесса обучения является контроль успеваемости учащегося, который является систематическим, результаты аргументированными. Исходя из этого, используются разные виды контроля:

– **контроль педагога** – по форме может быть фронтальным, групповым, парным, индивидуальным;

– **взаимоконтроль учащихся** – применяется при проведении практических, творческих и итоговых занятий;

– **самоконтроль** – применяется регулярно на учебных занятиях и в творческой деятельности. От осознания учащимся своих способностей зависит и его самоконтроль (самооценка), на основании которого возможен прогноз достижения высоких результатов.

Педагог детского объединения определяет не только конечную цель, но и отслеживает промежуточные результаты, благодаря которым он своевременно выявляет и предупреждает возможные отклонения от прогнозируемого результата.

Система отслеживания результатов образовательной деятельности включает в себя:

– **вводный контроль** – это первоначальное выявление уровня подготовленности к выбранному виду деятельности. Вводный контроль проводится в начале учебного года при наборе в детское объединение согласно разработанным диагностическим материалам (Приложение);

– **текущий контроль** осуществляется педагогом на каждом занятии, результаты оцениваются педагогом при помощи вербального метода.

Контроль предполагает: проведение творческих отчетов детского объединения в форме презентаций, творческих работ; проведение выставки эскизов и созданных персонажей и иллюстраций; участие детей в городских, областных, региональных и всероссийских конкурсах и фестивалях по программированию и разработке приложений; творческое тестирование; проектную деятельность как внутри объединения, так и за его пределом;

мастер-классы с участием детей; участие в праздниках, организуемых МБУДО БДДТ. Программой предполагаются открытые занятия, организацию мини-выставок.

В систему отслеживания результатов в обязательном порядке входит аттестация учащихся:

– *промежуточная аттестация* осуществляется в процессе усвоения учебного материала за полугодие, по завершении основных разделов учебно-тематического плана. Промежуточная аттестация проводится по завершению программы на итоговом занятии для проверки сформированных знаний, умений и навыков. Аттестация оценивается по трем уровням: высокий, средний, низкий. В качестве форм проведения итогов применяются – презентация и защита выпускных работ учащихся детского объединения.

*Качество знаний* определяется сформированными у учащихся знаниями, умениями и навыками. Качество знаний (конструктивный, репродуктивный, творческий уровень) отражается в карте сформированности качеств знаний учащихся. (Приложение).

### Календарный учебный график

<b>Год обучения</b>	<b>Дата начала занятий</b>	<b>Дата окончания занятий</b>	<b>Кол-во учебных недель</b>	<b>Кол-во учебных дней</b>	<b>Кол-во учебных часов</b>	<b>Режим занятий</b>	<b>Календарно-тематическое планирование, расписание занятий</b>
1 год	1 сентября	31 мая	36	108	216 часов	3 раза в неделю по 2 часа	Согласно Локальному акту Учреждения календарно-тематическое планирование находится в Рабочей программе педагога Занятия проводятся по расписанию, утвержденному директором МБУДО БДДТ

## Учебно-тематический план

№ п/п	Разделы программы и темы занятий	Кол-во часов	В том числе		Форма контроля, аттестация	Воспитательная работа
			теория	практика		
<b>Раздел 1: Введение</b>		<b>2</b>	<b>2</b>	<b>-</b>		
1.1	Вводное занятие. Введение в образовательную программу. Техника безопасности	2	2	-	опрос	Умение работать в коллективе. Воспитание творческих способностей
<b>Раздел 2: Изучение Основ языка программирования C++</b>		<b>126</b>	<b>47</b>	<b>79</b>		
2.1	Изучение структуры программы C++	4	2	2	опрос, анализ	Усидчивость, аккуратность, чувство времени, взаимовыручка. Умение работать самостоятельно. Участвовать в коллективном анализе Воспитание творческих способностей. Расширять кругозор и информационную культуру. Способствовать развитию образного и логического мышления. Развивать внимательность и наблюдательность, творческое воображение и фантазию через творческие задания и упражнения. Определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога. Формировать творческое отношение к выполняемой работе Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы. Воспитывать «вкус» к труду, уважение к его результатам. Ответственное
2.2	Стандартные типы данных	2	1	1	опрос, тестирование	
2.3	Программирование алгоритмов линейной структуры	10	4	6	опрос, коллективный анализ	
2.4	Программирование алгоритмов структуры ветвления	12	4	8		
2.5	Использование оператора SWITCH	4	2	2	просмотр работ	
2.6	Программирование алгоритмов циклической структуры	2	1	1	опрос, коллективный анализ, просмотр работ	
2.7	Программирование алгоритмов циклической структуры. Цикл For	4	-	4		
2.8	Программирование алгоритмов циклической структуры. Цикл While	2	1	1	опрос, тестирование	
2.9	Массивы	10	5	5		
2.10	Структуры	2	1	1	просмотр работ	
2.11	Использование функций и шаблонов функций	8	3	5	опрос, коллективный анализ, тестирование	
2.12	Объекты и классы	8	5	3	опрос, коллективный анализ, просмотр работ	
2.13	Наследование классов	4	1	3	опрос,	

					просмотр работ	отношение к учению. Формировать личностные УУД-устанавливать связь между целью учебной деятельности и ее мотивом. Создавать условия для развития творческого потенциала каждого учащегося.	
2.14	Знакомство с методикой визуального программирования	8	2	6	опрос, просмотр работ		
2.15	Создание текстового редактора	8	5	3	опрос, коллективный анализ, просмотр работ		
2.16	Графический вывод	4	1	3	опрос, тестирование		
2.17	Создание программы MultiPLayer	8	3	5			
2.18	Теоретические основы разработки компьютерных игр	2	1	1			
2.19	Базы данных	8	2	6	опрос, коллективный анализ, тестирование		
2.20	Прорисовка объекта на экране и способы управления им	2	2	-	опрос, коллективный анализ, просмотр работ		
2.21	Объектно-ориентированный подход к созданию игр. Работа с классами	4	-	4			
2.22	Произвольное движение и столкновение игровых объектов	6	1	5			
2.23	Движение фона. Двухмерная камера	2	-	2			
2.24	Создание платформенных 2D игр	2	-	2			
<b>Раздел 3. Создание веб-страниц на языке программирования Python</b>		<b>86</b>	<b>25</b>	<b>61</b>			
3.1	Введение в язык программирования Python. Среда программирования Python. Установка программы.	2	1	1	опрос, тестирование		Расширять кругозор и информационную культуру из области IT технологий Перерабатывать полученную информацию Формировать потребность в творческом развитии и самореализации.
3.2	Типы данных и функции вывода. Определение переменной. Переменные и	2	1	1	опрос, коллективный анализ, просмотр работ		

	арифметические выражения.					<p>Формировать эстетический вкус и эмоциональную культуру личности</p> <p>Умение работать самостоятельно.</p> <p>Воспитывать аккуратность, самостоятельность.</p> <p>Формировать уметь самостоятельно контролировать своё время и управлять им</p> <p>Формирование настойчивости в достижении целей, готовности к преодолению трудностей.</p> <p>Участвовать в коллективном анализе.</p> <p>Усидчивость, аккуратность, чувство времени, взаимовыручка</p> <p>Прилагать волевые усилия и преодолевать трудности и препятствия на пути достижения целей.</p> <p>Воспитание творческих способностей.</p> <p>Развитие коммуникабельности, трудолюбия, целеустремленности, аккуратности, внимания</p>
3.3	Чтение данных. Операции над строками. Примеры решения задач.	2	-	2	просмотр работ	
3.4	Отработка навыков решения простейших задач.	2	1	1	опрос, коллективный анализ, тестирование	
3.5	Логический тип данных и операции. Примеры использования логических выражений.	2	-	2		
3.6	Условный оператор. Вложенный условный оператор. Примеры решения задач.	4	2	2	опрос, коллективный анализ	
3.7	Отработка навыков решения простейших задач.	2	-	2	опрос, коллективный анализ, тестирование	
3.8	Цикл WHILE. Примеры решения задач.	2	-	2	опрос, коллективный анализ	
3.9	Подсчет суммы и оператор CONTINUE. Примеры решения задач.	2	-	2		
3.10	Отработка навыков решения простейших задач.	2	-	2		
3.11	Вещественные числа. Основы работы с вещественными числами. Округление вещественных чисел. Примеры решения задач.	2	-	2	опрос, коллективный анализ, тестирование	
3.12	Цикл For	8	-	8		
3.13	Отработка навыков решения простейших задач.	2	1	1		
3.14	Создание сайта с помощью Python	24	11	13		
3.15	Использование логики True, False, флагов	4	2	2	опрос, коллективный анализ	
3.16	Функции с параметрами	8	4	4	опрос, коллективн	

					ый анализ, тестирован ие	
3.17	Работа над проектом	12	2	10		
3.18	Защита проекта «Основы языка Python»	4	-	4		
<b>Раздел 4: Итоговое занятие</b>		<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>		
4.1	Итоговое занятие. Промежуточная аттестация.	2	-	2	практическ ая работа, самоанализ	Осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности.
<b>Всего:</b>		<b>216</b>	<b>74</b>	<b>142</b>		



## Содержание программы

### Раздел 1: Введение в общеобразовательную общеразвивающую программу –2часа

#### **1.1. Вводное занятие (2 часа).**

*Теория (2 часа).* Введение в образовательную программу. Техника безопасности Инструктаж по ТБ и ПБ. Изучение инструкций по технике безопасности. Правила безопасного труда. Ознакомление с оборудованием кабинета. Игра на знакомство «Расскажи о себе».

### Раздел 2: Изучение Основ языка программирования C++ -126 часов

#### **2.1. Изучение структуры программы C++ (4 часа).**

*Теория (2 часа).* Этапы разработки программ и структура программы.

*Выполнение практических заданий (2 час).* «Создание простейшей программы».

#### **2.2. Стандартные типы данных (2 часа).**

*Теория (1 час).* Изучения стандартных типов данных.

*Выполнение практических заданий (1 час).* Создание простейшей программы

#### **2.3. Программирование алгоритмов линейной структуры (10 часов).**

*Теория (4 час).* Изучение алгоритмов линейной структуры

*Выполнение практических заданий (6 час).* Создание простейших программ.

#### **2.4. Программирование алгоритмов структуры ветвления (12 часов).**

*Теория (4 часа).* Изучение условных операторов.

*Выполнение практических заданий (8 часов).* Лабораторная работа на тему: «Создание таблицы по индивидуальному заданию».

#### **2.5. Использование оператора SWITCH (4 часа).**

*Теория (2 часа).* Изучение оператора SWITCH.

*Выполнение практических заданий (2 часа).* Работа с оператором SWITCH..

#### **2.6. Программирование алгоритмов циклической структуры (2 часа).**

*Теория (1 час).* Изменение циклов, алгоритмов циклической структуры, и способов применения.

*Выполнение практических заданий (1 час).* Решение задач.

#### **2.7. Программирование алгоритмов циклической структуры. Цикл For (4 часа).**

*Выполнение практических заданий (4 часа).* Решение задач с циклом For.

#### **2.8. Программирование алгоритмов циклической структуры. Цикл While (2 часа).**

*Теория (1 час).* Изучение возможностей использования цикла While.

*Выполнение практических заданий (1 час).* Решение задач с циклом While.

#### **2.9. Массивы (10 часов).**

*Теория (5 часов).* Изучение массивов данных

*Выполнение практических заданий (5 часов).* Решение задач с массивами

данных.

#### **2.10. Структуры (2 часа).**

*Теория (1 час).* Изучение структуры

*Выполнение практических заданий (1 час).* Решение задач с использованием структур.

#### **2.11. Использование функций и шаблонов функций (8 часов).**

*Теория (3 часа).* Изучение функций и шаблонов функция.

*Выполнение практических заданий (5 часов).* Решение задач с использованием функций.

#### **2.12. Объекты и классы (8 часов).**

*Теория (5 часов).* Изучение понятий объектов, классов и их свойств.

*Выполнение практических заданий (3 часа).* Самостоятельная работа по созданию программ.

#### **2.13. Наследование классов (4 часа).**

*Теория (1 час).* Изучения механизма наследование класса.

*Выполнение практических заданий (3 часа).* Применение на практике механизма наследования классов.

#### **2.14. Знакомство с методикой визуального программирования (8 часов).**

*Теория (2 часа).* Обзор сред программирования C++

*Выполнение практических заданий (6 часа).* Создание стандартных форм.

#### **2.15. Создание текстового редактора (8 часов).**

*Теория (5 часов).* Изучение необходимых форм, для создание текстового редактора.

*Выполнение практических заданий (3 часа).* Выполнение практических задания.

#### **2.16. Графический вывод (4 часа).**

*Теория (1 час).* Изучение способов использования графики.

*Выполнение практических заданий (3 часа).* Выполнение задания по выводу графики на конву.

#### **2.17. Создание программы MultiPLayer (8 часов).**

*Теория (3 часа).* Добавление и встраивание в программу аудио и видео.

*Выполнение практических заданий (5 часов).* Выполнение практического задания по добавлению и воспроизведению аудио и видео.

#### **2.18. Теоретические основы разработки компьютерных игр (2 часа).**

*Теория (1 час).* История создания компьютерных игр и разбор механик программирования игр.

*Выполнение практических заданий (1 час).* Выполнение заданий с использованием пространственных координат.

#### **2.19. Базы данных (8 часов).**

*Теория (2 часа).* Изучение веб-приложения PhpMyAdmin для работы с базами данных.

*Выполнение практических заданий (6 часов).* Выполнение задания по созданию простой базы данных.

#### **2.20. Прорисовка объекта на экране и способы управления им (2**

*часа).*

*Теория (2 часа).* Изучение инструментов для управления объектами

***2.21. Объектно-ориентированный подход к созданию игр. Работа с классами (4 часа).***

*Выполнение практических заданий (4 часа).* Выполнение задания по созданию простой компьютерной игры.

***2.22. Произвольное движение и столкновение игровых объектов (6 часов).***

*Теория (1 час).* Изучения термина коллизия

*Выполнение практических заданий (5 часов).* Создание простейших игр.

***2.23. Движение фона. Двухмерная камера (2 часа).***

*Выполнение практических заданий (2 часа).* Выполнение задания по созданию простой компьютерной игры.

***2.24. Создание платформенных 2D игр (2 часа).***

*Выполнение практических заданий (2 часа).* Выполнение задания по созданию простой компьютерной игры.

**Раздел 3. Создание веб-страниц на языке программирования Python – 86 часов**

***3.1. Введение в язык программирования Python. Среда программирования Python. Установка программы (2 часа).***

*Теория (1 час).* Изучение основ языка программирование Python.

*Выполнение практических заданий (1 час).* Создание простой программы Python.

***3.2. Типы данных и функции вывода. Определение переменной. Переменные и арифметические выражения (2 часа).***

*Теория (1 час).* Изучение основ языка программирование Python

*Выполнение практических заданий (1 час).* Создание простой программы Python.

***3.3. Чтение данных. Операции над строками. Примеры решения задач (2 часа).***

*Выполнение практических заданий (2 часа).* Решение задач со строками.

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция, игра.

***3.4. Отработка навыков решения простейших задач (2 часа).***

*Теория (1 час).* Изучение основ языка программирование Python

*Выполнение практических заданий (1 час).* Создание простой программы Python.

***3.5. Логический тип данных и операции. Примеры использования логических выражений (2 часа).***

*Выполнение практических заданий (2 часа).* Создание простой программы Python.

***3.6. Условный оператор. Вложенный условный оператор. Примеры решения задач (4 часа).***

*Выполнение практических заданий (2 часа).* Изучение возможностей условных операторов.

*Выполнение практических заданий (2 часа).* Создание простой программы Python.

**3.7. Отработка навыков решения простейших задач (2 часа).**

*Выполнение практических заданий (2 часа).* Создание простой программы Python

**3.8. Цикл WHILE. Примеры решения задач (2 часа).**

*Выполнение практических заданий (2 часа).* Создание простой программы Python

**3.9. Подсчет суммы и оператор CONTINUE. Примеры решения задач (2 часа).**

*Выполнение практических заданий (2 часа).* Создание простой программы Python.

**3.10. Отработка навыков решения простейших задач (2 часа).**

*Выполнение практических заданий (2 часа).* Создание простой программы Python.

**3.11. Вещественные числа. Основы работы с вещественными числами. Округление вещественных чисел. Примеры решения задач (2 часа).**

*Выполнение практических заданий (2 часа).* Создание простой программы Python

**3.12. Цикл For (8 часов).**

*Выполнение практического задания (8 часов).* Создание простой программы с циклами.

**3.13. Отработка навыков решения простейших задач (2 часа).**

*Теория (1 час).* Изучение способов и инструментов для решения математических задач.

*Выполнение практического задания (1 час).* Самостоятельная работа по созданию простейших программ на языке Python

**3.14. Создание сайта с помощью Python (24 часа).**

*Теория (11 часов).* Создание сайта на выделенном хостинге. Изучение возможностей языка Python для веб-разработки. Изучение возможностей языка Python для веб-разработки.

*Выполнение практического задания (13 часов).* Самостоятельная работа по созданию собственного сайта. Выбор хостинга и создание доменного имени. Работа по продвижению собственного сайта в интернете. Работа по оптимизации сайта в поиске.

**3.15. Использование логики True, False, флагов (4 часа).**

*Теория (2 часа).* Изучение логики True, False, флагов

*Выполнение практического задания (2 часа).* Решение логических задач с помощью программ.

**3.16. Функции с параметрами (8 часов).**

*Теория (4 часа).* Изучение и применение функций в программах.

*Выполнение практического задания (4 часа).* Решение задач с помощью программирования

**3.17. Работа над проектом (12 часов).**

*Теория (2 часа).* Теоретическое обобщение, выбор инструментов разработки.

*Выполнение практического задания (10 часов).* Самостоятельная работа с итоговой программой.

### ***3.18. Защита проекта «Основы языка Python» (4 часа).***

*Выполнение практических заданий (4 часа).* Самостоятельная работа над сайтом и контрольная публикация сайта в интернете.

## **Раздел 4: Итоговое занятие – 2 часа**

### ***4.1. Итоговое занятие (2 часа).***

*Выполнение практических заданий (2 часа).* Промежуточная аттестация. Выставка и защита итогового сайта.

## Методическое обеспечение программы

Содержание авторской общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы программирования» состоит из разделов: «Введение в общеобразовательную общеразвивающую программу», «Изучения Основ языка программирования С++» «Создание веб-страниц на языке программирования Python», и «Итоговое занятие». Каждый из разделов авторской общеобразовательной программы органично сочетает в себе обучение как практическим, так и теоретическим знаниям и предполагает выполнение и показ творческих работ учащихся на итоговом занятии.

Особенностью программы является апробация полученных теоретических знаний на практике. Самостоятельная работа учащихся занимает большую часть времени, так как содержание общеобразовательной программы направлено на реализацию и активизацию творческих способностей учащихся и развитие творческого мышления.

Реализуя программу параллельно с обучением, идет *процесс воспитания*. Воспитательная деятельность направлена на усидчивость и старательность, готовность к осознанному выбору будущей профессии, стремление к профессионализму и здоровой конкурентоспособности. Важной составляющей программы является выделение времени на работу над психологическими особенностями: чувством уверенности в себе, умении общаться, слышать других, четко выражать свои мысли, работать в команде.

Основные средства и методы организации учебно-познавательной деятельности:

### **в обучении:**

- словесные (рассказ, беседа, чтение);
- наглядные (программ; работа с учебной и специальной литературой, дидактическим материалом);
- практические (работа в компьютерных программах);
- игровые (с применением познавательных игр: викторины, конкурсы, олимпиады и др.;
- информационные (интерактивное обучение) – электронные образовательные ресурсы, презентации, компьютерные программы.

### **в воспитании:**

- методы формирования сознания личности, направленные на формирование устойчивых убеждений (рассказ, дискуссия, этическая беседа, пример);
- методы организации деятельности и формирования опыта общественного поведения (воспитывающая ситуация, приучение, упражнения, тренинги);
- методы стимулирования поведения и деятельности (соревнования, поощрения, конкурсы).

А также используются в процессе обучения следующие методы (классификация по типу познавательной деятельности): объяснительно – иллюстративный, репродуктивный, частично – поисковый.

При реализации данной программы могут использоваться следующие **организационные формы работы**: фронтальная, парная, групповая, индивидуальная.

**Педагогические принципы, обеспечивающие реализацию основных целей и задач программы:**

– *принцип доступности* – педагогический процесс построен с учетом возрастных и индивидуальных особенностей учащихся;

– *принцип наглядности* – содержание программы предусматривает наличие демонстративного материала, картин художников;

– *принцип креативности* – развитие творческой и креативной личности происходит в творческом обществе и при участии педагога, заинтересованного в раскрытии творческого потенциала учащихся;

– *принцип индивидуализации* – предполагает учет индивидуальных особенностей учащихся в процессе занятий;

– *художественно - образного мышления* – сочетание умения наблюдать окружающую среду и фантазировать;

– *принцип целостности* – содержание программы выстроено с учетом последовательного изучения материала;

– *принцип успеха* – способность каждого учащегося почувствовать успех в какой-либо деятельности, что ведет к формированию позитивной «Я – концепции» и признанию себя как уникальной составляющей социального мира.

– *принцип личностно-ориентированного взаимодействия* – создание в творческом процессе атмосферы, стимулирующей творческую активность.

### **Учебно-методические средства обучения**

Обучение проводится в виде лекционных, практических и индивидуальных занятий. Занятия предусматривают проведение дискуссий, тренингов, просмотра online-уроков, результатов успешных программистов.

Результаты освоения образовательной программы проверяются в ходе практических занятий и при подведении итогов. По окончании учебного года каждый учащийся готовит «Защиту творческого проекта» - итоговой программы по выбранной теме.

Многообразие приемов в обучении позволяет создать условия для раскрытия творческих способностей учащихся.

На занятиях используются следующие **формы обучения**:

– демонстрация авторских проектов, игровая ролевая деятельность;

– просмотр обучающих уроков;

– проведение конкурсов;

– проектная деятельность;

– совместная деятельность с другими объединениями;

– закрепляющие практикумы (в форме игр или тематических заданий).

Для оценки эффективности образовательной программы разработан **оценочно-результативный блок**:

- текущий самоанализ, контроль и самооценка учащимися образовательных результатов;
- оценка работ друг друга;
- публичная защита выполненных учащимися творческих проектов (индивидуальных или групповых);
- участие в различных конкурсах и фестивалях;
- портфолио учащегося (архив конкурсантов).

### **Условия реализации программы**

- наличие кабинета для проведения занятий, соответствующего нормам и правилам САНПиН;
- комплект столов и стульев;
- доска;
- стол для педагога;
- демонстрационный и раздаточный материал (карточки, схемы, презентации и др.);
- комплект видео уроков по изучению интерфейса;
- компьютеры с комплектом программ по web-разработке;
- иллюстрированная литература
- проектор, экран;
- интернет.

### **Информационное обеспечение**

1. <http://www.edu.ru> – Федеральный портал «Российское образование»;
2. <http://dopedu.ru> – информационный портал системы дополнительного образования;
3. <http://nsportal.ru/cvrmagdagachi/v-pomoshch-pedagogam-dopolnitelnogo-obrazovaniya> - в помощь педагогам дополнительного образования;
4. <http://www.vipress.ru> - журнал Дополнительное образование;
5. <http://pdo-online.ru> – портал для педагогов дополнительного образования;
6. <http://dop-obrazovanie.com> – сайт о дополнительном образовании.
7. <https://polycount.com>
8. <http://www.seoded.ru/>
9. <https://www.sochnik.co/ux>
10. <https://www.udemy.com/>
11. <https://www.sitepoint.com/premium/library>
12. <https://webdesign.tutsplus.com/courses>
13. <https://teamtreehouse.com/tracks>
14. <https://gb.ru/>
15. <https://knigi-po-teme.ru>



### Литература для педагога

1. Аверин В.Л. Психология детей и подростков. – СПб.: Издательство Михайлова В.А. 1998.
2. Бороздина Г. В. Основы педагогики и психологии. Учебник. М.: Юрайт, 2016. 478 с.
3. Есекешова М., Сагалиева Ж. Педагогика высшей школы. Учебное пособие. М.: Фолиант, 2018. 256 с.
4. Конвенция о правах ребенка (принятая резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеей от 20 ноября 1989 года);
5. Устав Белгородского Дворца детского творчества.
6. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
7. Гарретт Д. Веб-дизайн. Элементы опыта взаимодействия / Д. Гарретт. — СПб.: Символ-плюс, 2015. — 192 с.

### Литература для учащихся

1. Келер Адриан, Брэдки Гэри. Изучаем OpenCV 3. — М.: ДМК Пресс, 2017. — 826 с.
2. Кирсанов Д. Веб-дизайн: книга Дмитрия Кирсанова / Д. Кирсанов. — М.: Символ, 2015. — 368 с.
3. Клифтон Ян. Проектирование пользовательского интерфейса в Android / Мовчан Д. А. — М.: ДМК Пресс, 2017. — 452 с.
4. Нильсен Я. Веб-дизайн: книга Якоба Нильсена / Я. Нильсен. — М.: Символ, 2015. — 512 с.
5. Петроченков А., Новиков Е. Идеальный Landing Page. Создаем продающие веб-страницы. — СПб.:
6. Дэвид Макфарланд. Новая большая книга CSS. — М.: Питер, 2018.
7. Автоматизация проектирования вычислительных систем. Языки, моделирование и базы данных / ред. М. Брейер. - М.: Мир, 2021. - 463с.
8. Атли, Крейг Visual Basic .NET для программистов / Крейг Атли. - М.: ДМК Пресс, 2021. - 702 с.
9. Баула Основы программирования и алгоритмические языки / Баула, В.Г. и. - М.: Энергоатомиздат, 2020. - 400 с.
10. Безбородов, Ю.М. Индивидуальная отладка программ / Ю.М. Безбородов. - М.: Наука, 2020. - 192 с.
11. Бентли Жемчужины программирования / Бентли, Джон. - М.: СПб: Питер; Издание 2-е, 2021. - 272 с.
12. Волкова, В. Н. Разработка информационной инфраструктуры управления проектированием многофункционального комплекса / В.Н. Волкова. - М.: Синергия, 2019. - 289 с.

**Вводный контроль  
программы «Основы программирования»**

Детское объединение: \_\_\_\_\_

Ф.И.О. педагога: \_\_\_\_\_

Дата проведения: \_\_\_\_\_ Форма проведения: \_\_\_\_\_

Номер группы: \_\_\_\_\_ Год обучения: \_\_\_\_\_

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированности качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
<b>Количество учащихся</b>								

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2;
- на среднем уровне: 3-4;
- на высоком уровне: 5-6

**Задание, вопросы:**

1. Что такое «алгоритм»?
2. Назовите основные типы данных?
3. Из чего состоит простейшая программа?
4. Что такое цикл?
5. Какие бывают виды циклов?
6. Нарисуйте блок-схему структуры ветвления?

Подпись педагога \_\_\_\_\_

## Промежуточная аттестация программы «Основы программирования»

Детское объединение: \_\_\_\_\_

Ф.И.О. педагога: \_\_\_\_\_

Дата проведения: \_\_\_\_\_ Форма проведения: \_\_\_\_\_

Номер группы: \_\_\_\_\_ Год обучения: \_\_\_\_\_

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированности качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
<b>Количество учащихся</b>								

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2;
- на среднем уровне: 3-4;
- на высоком уровне: 5-6

### Задание, вопросы:

1. Напишите структуру программы Python?
2. Как опубликовать сайт? Что такое домен и хостинг?
3. Основные типы данных?
4. Назовите средства создания программ?
5. Назовите основные типы данных?
6. Продемонстрировать сайт или программу (ранее созданные) на языке программирования Python.

Подпись педагога \_\_\_\_\_

Старший методист/курирующий методист \_\_\_\_\_

**Система критериев оценки сформированности качеств знаний учащихся  
по программе «Основы программирования»**

Уровни	Шкала оценок	Критерии		
		Образовательный аспект	Воспитательный аспект	Развивающий аспект
		Показатели		
<b>Творческий</b>	5-6	<p>Прекрасно выполняет практические задания, используя теоретическую базу знаний. Четко понимает в каком случае применяется различные способы создания программ. -знают основные понятия – алгоритм, типы данных, средства разработки программ. Ребенок владеет приемами и умениями работы с типовыми программы для получения готового результата. Сформированы умения самостоятельно применять полученные знания в быту.</p>	<p>Сформировано четкое осознание социальной значимости полученных знаний. Творческое отношение к обучению: устойчивый интерес к содержанию и процессу учебно-познавательной деятельности, творческая активность, познавательная самостоятельность, критический подход в создании программ (рассматривает дизайн, содержание с разных сторон, даёт оценку размещаемому материалу материалу). Высокий мотивационный уровень к результативности своего проекта. Активное участие в жизнедеятельности Дворца.</p>	<p>Преобладает творческое мышление (быстро ориентируется в новом проекте, легко применяет полученные знания на практике, вносит свои идеи). Преобладает усидчивость, высокая концентрация на завершение проекта. Сформированы умения организовывать направленную деятельность, совершенствовать стиль дизайна, содержания программы и кода программы, ориентироваться в информационных потоках. Сформированы умения и навыки самообразовательной деятельности. Наблюдается стремление к творческой самореализации через создание программ и приложений.</p>
<b>Конструктивный</b>	3-4	<p>Владеет теоретическими знаниями создания программ, но недостаточно отработаны умения и навыки. Прочное усвоение последовательности выполнения технических действий и операций позволяет самостоятельно</p>	<p>Достаточно полное понимание социальной значимости получаемых знаний. Постоянный интерес к выполняемым заданиям. Самостоятельность в реализации частичных этапов проектной деятельности. Критический подход</p>	<p>При осуществлении мыслительных этапов обучения нуждается в некоторой помощи учителя (наводящие вопросы, примеры, напоминания). Проявляет в неполной мере трудоемкость, способность</p>

		использовать полученные ранее знания в изменённых ситуациях.	к изучаемому материалу не сформирован. Ответственность за результативность своей деятельности недостаточная.	организовывать свою деятельность по созданию программ, совершенствовать приобретённые умения и навыки. Мотивация на самообразовательную деятельность развита недостаточно.
<b>Репродуктивный</b>	0-2	Программным материалом владеет в недостаточной степени, на уровне интуитивного опыта. Репродуцирование необходимой техники написания кода программ, позволяют выполнять задания по образцу, повторять действия за преподавателем, что не способствует формированию достаточно обобщённых и прочных связей. Недостаточно сформированы основные учебные умения.	Социальная значимость знаний и умений по написанию кода не в полной мере осознаётся. Познавательный интерес к процессу разработки программ на уровне любопытства, проб своих творческих возможностей, желание общения со сверстниками, побуждение к участию в деятельности посредством контроля со стороны, внешними стимулами. Познавательная активность воспроизводящая, самостоятельное не развита, критический подход к изучаемому материалу не наблюдается. Исполнительское отношение к учению. Ответственность за готовый результат своей работы не сформирована.	Репродуктивное мышление (выполнение заданий по подготовленному плану, после объяснения). Формирование новых знаний на уровне восприятия. Преобладает механическая память. В основном не сформированы умения самостоятельно производить разработку программ и создания готового проекта, составлять план проекта, техническое задание, чётко видеть конечный результат, соблюдать последовательность выполнения разработки программы.

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «30» августа 2021г.  
Протокол № 1

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДТ  
С.В. Андреев  
«31» августа 2021г.  
Приказ № 632



Авторская общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
«Цифровой демиург»

Направленность: техническая  
Возраст учащихся: 10 – 18 лет  
Уровень программы: стартовый  
Срок реализации: 1 год

Автор:  
*Козлов Данил Александрович,*  
педагог дополнительного образования

Белгород, 2021 г.

Лист регистрации образовательной программы

Принята на заседании педагогического совета от «31» 08 2022 г. Протокол № 1

Утверждаю:  
И.о. директора МБУДО БДДТ  
П.А.Жандармова  
«31» августа 2022 г.  
Приказ № 70

Принята на заседании педагогического совета от « » 20\_\_ г. Протокол № \_\_\_\_

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДДТ  
\_\_\_\_ П.А.Жандармова  
« » 20\_\_ г.  
Приказ № \_\_\_\_

Принята на заседании педагогического совета от « » 20\_\_ г. Протокол № \_\_\_\_

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДДТ  
\_\_\_\_ П.А.Жандармова  
« » 20\_\_ г.  
Приказ № \_\_\_\_

Принята на заседании педагогического совета от « » 20\_\_ г. Протокол № \_\_\_\_

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДДТ  
\_\_\_\_ П.А.Жандармова  
« » 20\_\_ г.  
Приказ № \_\_\_\_

Принята на заседании педагогического совета от « » 20\_\_ г. Протокол № \_\_\_\_

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДДТ  
\_\_\_\_ П.А.Жандармова  
« » 20\_\_ г.  
Приказ № \_\_\_\_

Принята на заседании педагогического совета от « » 20\_\_ г. Протокол № \_\_\_\_

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДДТ  
\_\_\_\_ П.А.Жандармова  
« » 20\_\_ г.  
Приказ № \_\_\_\_

Принята на заседании педагогического совета от « » 20\_\_ г. Протокол № \_\_\_\_

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДДТ  
\_\_\_\_ П.А.Жандармова  
« » 20\_\_ г.  
Приказ № \_\_\_\_

## Дополнение к образовательной программе

Данная авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровой демиург» ежегодно рассматривается и корректируется с учетом современных требований к общеобразовательным программам.

Август 2022 год. В Пояснительную записку данной авторской программы «Цифровой демиург» внесены дополнения в список нормативно-правовой базы:

– Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года №678 – р.

Изменения и дополнения рассмотрены на научно-методическом совете, Протокол № 1 от 29 августа 2022г. Принято решение о внесении дополнений в авторскую общеобразовательную общеразвивающую программу «Цифровой демиург».

Председатель НМС



И.Молочная



**Рецензия**  
**на авторскую общеобразовательную общеразвивающую программу**  
**«Цифровой демиург»**

**Автор программы:**

Козлов Данил Александрович,  
педагог дополнительного образования

**Учреждение, реализующее программу:**

муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования «Белгородский  
Дворец детского творчества» г. Белгорода.

**Общая характеристика программы:** Авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровой демиург» по содержанию является программой технической направленности, форма организации работы – *групповая*. Возраст учащихся – *10 – 18 лет*. Срок реализации – *1 год*. Уровень программы – *стартовый*.

В Пояснительной записке отражена новизна программы, которая подчеркивает ее практическую значимость, связанную с развитием ИТ-компетенций у учащихся.

Программа открывает новые возможности для деятельности учащихся посредством использования компьютерной техники. Учащиеся, освоившие данную программу, получают навыки верстки сайтов различной тематики, используя современный и стильный дизайн.

Актуальность программы и ее новизна для системы дополнительного образования детей определяется тем, что на рубеже XXI века в мире произошли существенные изменения, связанные с глобализацией социальных отношений и формированием нового типа общественного устройства – информационного общества, которые диктуют необходимость поиска новых подходов к теории и практике формирования компетентности в сфере использования информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) во всех областях человеческой деятельности, в том числе и в сфере образования. Работа с инструментами сайтостроения и web-дизайна – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера.

В тоже время необходимо констатировать тот факт, что в рамках общего образования невозможно охватить весь круг вопросов, связанных с использованием ИКТ в различных сферах деятельности человека, изучить постоянно обновляющееся программное обеспечение и инновационные технологии. Темпы развития информатизации общества обгоняют учебные планы и школьную программу. Выправить сложившееся положение способны дополнительные общеразвивающие программы, нацеленные на развитие информационных компетенций учащихся. Они позволяют удовлетворить естественный интерес детей к применению информационных

технологий и способствуют лучшему усвоению материала школьных предметов.

Таким образом, проблема разработки дополнительной общеразвивающей программы, в которой всесторонне рассматриваются возможности использования информационных технологий, наиболее востребованные на современном рынке труда: от создания простейших графических файлов до разработки персонального Интернет-ресурса, является весьма актуальной задачей, решение которой в полной мере возможно в системе дополнительного образования детей. В связи с этим была разработана программа «Основы сайтостроения и веб-дизайна», в которой возможности ИКТ используются для организации образовательного процесса, направленного на решение задач развития общей культуры личности, формирования информационной компетенции, адаптации личности к жизни в современном информационном обществе, осознанного выбора учащимися будущей профессии, связанной с информационными и наукоемкими технологиями.

Программа имеет техническую направленность и предусматривает знакомство обучающихся со спецификой различных технологий разработки сайтов: гипертекстовым языком разметки HTML, каскадными таблицами стилей, скриптовыми языками, создание сайтов с использованием систем управления контентом. Рассматриваются и вопросы, вызывающие наибольший интерес у детей: компьютерная графика, макетирование и верстка сайтов, создание динамических элементов сайта.

Отличительной чертой от других программ сходной тематики является знакомство учащихся с технологиями SEO-продвижения и поисковой оптимизации Интернет-ресурсов, которые в настоящее время являются одной из наиболее динамично развивающихся отраслей ИКТ технологий и определяют последующее развитие любого веб-ресурса.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что она позволяет реализовать связь с общим образованием, выраженную в более эффективном и успешном освоении учащимися общеобразовательных программ благодаря развитию у детей информационной культуры и широкого круга компетенций применения ИКТ в различных сферах деятельности.

Автором отмечены отличительные особенности программы, формирование у учащихся целостного представления о глобальном информационном пространстве и принципах получения информации, формирование конструкторских и исследовательских навыков активного творчества с использованием современных информационно-коммуникационных технологий, а также формирование способов деятельности для решения практически важных задач по созданию собственных веб-ресурсов.

Систематизируются подходы к изучению информационных, коммуникационных технологий; показаны основные приемы эффективного использования информационных ресурсов Интернет;



изучение основ языка разметки гипертекста HTML, скриптовых языков php, JavaScript и правил дизайна веб-страниц с использованием данных языков программирования; учащиеся знакомятся с наиболее распространенными программами создания и просмотра веб-страниц, их возможностями и особенностями; формируют основные навыки проектирования, конструирования и отладки создаваемых веб-сайтов; происходит ознакомление с различными способами создания графической информации, особенностями использования графических элементов при построении веб-сайтов; формируют первоначальные навыки SEO-продвижения и поисковой оптимизации веб-сайтов.

В программе соблюдена структура, описаны цель и задачи, раскрывается формирование универсальных учебных действий. Содержательная часть программы раскрывает основные темы занятий, их содержание и обоснование. Язык и стиль изложения отличаются четкостью, ясностью, логикой.

Автор программы придерживается представленных нормативно-правовых документов.

В содержании программы автором описаны теория и практика, даны формы контроля и аттестации, показано методическое обеспечение программы, представлены оценочные диагностические материалы.

Авторская программа вызывает интерес своей обоснованностью, умением автора отобрать необходимый материал, нацеленный главным образом на реальную практическую деятельность.

Программа соответствует специфике дополнительного образования детей. В целом, по структуре и содержанию рецензируемая программа соответствуют основным требованиям, предъявляемым к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам и может быть рекомендована к практическому применению в системе дополнительного образования детей технической направленности.

Рецензент:  
доцент кафедры информационной  
безопасности Белгородского  
университета кооперации, экономики  
и права, канд. физ.мат. наук

Шатохин Р.А.



**Рецензия**  
**на авторскую общеобразовательную общеразвивающую программу**  
**«Цифровой демиург»**

**Автор программы:** Козлов Данил Александрович, педагог дополнительного образования

**Учреждение, реализующее программу:** муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода.

**Общая характеристика программы:** Авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровой демиург» по содержанию является технической направленности, по форме организации работы – *групповая*. Возраст учащихся – 10 – 18 лет. Срок реализации – 1 год. Уровень программы – *стартовый*.

В Пояснительной записке автором дана характеристика структуры общеобразовательной программы «Цифровой демиург», которая систематизируется на подходах к изучению информационных, коммуникационных технологий; показаны основные приемы эффективного использования информационных ресурсов Интернет; изучение основ языка разметки гипертекста HTML, скриптовых языков php, JavaScript и правил дизайна веб-страниц с использованием данных языков программирования; учащиеся знакомятся с наиболее распространенными программами создания и просмотра веб-страниц, их возможностями и особенностями; формирование основных навыков проектирования, конструирования и отладки создаваемых веб-сайтов; познакомлены с различными способами создания графической информации, особенностями использования графических элементов при построении веб-сайтов; формируются первоначальные навыки SEO-продвижения и поисковой оптимизации веб-сайтов.

Авторская общеразвивающая программа базируется на современных требованиях модернизации системы образования, анализе педагогического опыта автора, детского и родительского спроса на образовательные услуги в техническом воспитании, на потенциале образовательного учреждения в развитии созданного во Дворце детского творчества центра инновационных технологий и технического творчества.

В Пояснительной записке программы прописана Новизна, для системы дополнительного образования детей определяется тем, что на рубеже XXI века в мире произошли существенные изменения, связанные с глобализацией социальных отношений и формированием нового типа общественного устройства – информационного общества, которые диктуют необходимость поиска новых подходов к теории и практике формирования компетентности в сфере использования информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) во всех областях человеческой деятельности, в том числе и в сфере образования. Работа с инструментами сайтостроения и web-дизайна – одно



из самых популярных направлений использования персонального компьютера.

Актуальность программы обусловлена тем, что работа с технологиями сайтостроения и web-дизайна – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, внедрение в деятельность компьютерных технологий способствует тому, что программа является актуальной, интересной для подростка. Обучение построено так, что знания, полученные на одном занятии, применяются и на следующих занятиях.

В программе определена цель, даны задачи, представлены формы контроля и аттестации, календарный учебный график, в содержании расписаны практические и теоретические занятия, разработаны оценочные диагностические материалы, описано методическое сопровождение, литература, что характеризует соблюдение автором методических требований к разработке программ.

Возрастное комплектование в группы учащихся позволяет педагогу построить свое занятие соответственно их возрастным особенностям; выбирать методику проведения занятий, рационально планировать время для теоретических занятий и практических работ.

Автор учитывает специфику дополнительного образования и определяет ее образовательную деятельность, нацелив на:

- формирование и развитие творческих способностей учащихся;
- удовлетворение индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном, нравственном, художественно-эстетическом развитии;
- формирование культуры здорового и безопасного образа жизни;
- обеспечение духовно-нравственного, гражданско-патриотического, трудового воспитания учащихся;
- выявление, развитие и поддержку талантливых учащихся, а также лиц, проявивших выдающиеся способности;
- создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, профессионального самоопределения и творческого труда учащихся;
- социализацию и адаптацию учащихся к жизни в обществе.

Язык и стиль изложения отличаются четкостью, ясностью, логикой.

Авторская программа «Цифровой демиург» вызывает интерес своей обоснованностью, умением автора отобрать необходимый материал, на который он опирается в своей практической деятельности и может быть рекомендована к практическому применению в системе дополнительного образования детей технической направленности.

**Рецензент:**

Заместитель директора

П.А.Жандармова

*Подпись заместителя директора  
МБОУДО БРДТ П.А. Жандармовой  
завершено  
ссылка на сайт по адресу*

*П.А. Жандармова*



## Пояснительная записка

Авторская общеобразовательная общеразвивающая программа **«Цифровой демиург»** технической направленности, стартового уровня.

Информационные технологии стремительно развиваются с каждым годом и без умения получать новые знания сложно рассчитывать на успех.

Программа **«Цифровой демиург»** включает в себя практическое освоение техники создания веб - страниц, тематических сайтов, информационно-справочных и иных сайтов.

Основа программы — личностная, практическая и продуктивная направленность занятий. Одна из целей обучения информатике — предоставить ученикам возможность личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационным технологиям и ресурсам. Для достижения данной цели необходимо, чтобы при изучении общих для всех сетевых технологий каждый учащийся мог создавать лично значимую для него образовательную продукцию. Такой продукцией в данном курсе является веб - сайт.

Каждый учащийся создает лично значимую для него образовательную продукцию — сначала простейшие веб - страницы, затем их отдельные элементы и целостные веб - сайты. Освоение знаний и способов веб-конструирования осуществляется в ходе разработки учениками сайтов на темы, которые они определяют для себя самостоятельно. Осознание и присвоение учащимися достигаемых результатов происходят с помощью рефлексивных заданий. Такой подход гарантирует повышенную мотивацию и результативность обучения.

Общепедагогическая направленность занятий — сопряжение социализации и индивидуализации обучения по отношению к сетевым информационным технологиям. Знания, умения и способы конструирования веб - сайтов являются элементами информационной компетенции — одной из ключевых компетенций старшей профильной школы. Умение находить, структурировать, преобразовывать и сохранять информацию в html-формате и других Интернет-совместимых форматах необходимое условие подготовки выпускников технологического профиля. Таким образом, освоенный инструментальный — способы веб - конструирования — выступает отдельным образовательным продуктом учеников наряду с разработанными ими сайтами. Осознание и присвоение учащимися данного типа продукции происходят с помощью рефлексивных заданий, включенных в содержание занятий.

Нормативно-правовой базой авторской общеобразовательной общеразвивающей программы **«Цифровой демиург»** являются:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ.

- Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» СП 2.4.3648-20 от 28 сентября 2020г. №28.

- «Об утверждении Санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности» для человека факторов среды обитания» (вместе с «СанПиН 1.2.3685-21. Санитарные правила и нормы...») от 28.01.2021г.

- Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242).

- Примерные требования к программам дополнительного образования детей. Нормативно-правовой аспект (из письма Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006г. №06-1844).

- Приказ Министерства образования и науки России от 05.05.2018г. № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

- Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода.

**Новизна** авторской общеобразовательной общеразвивающей программы «**Цифровой демиург**» состоит в том, что данная программа позволяет учащимся не просто создавать простейшие web-страницы, а выполнять весь спектр действий по разработке сайтов от планирования структуры, до создания дизайна, публикации в интернете и продвижения. Обучающиеся будут в тренде новшеств сайтостроения, и будут иметь огромный выбор средств для создания сайтов.

**Актуальность программы** обусловлена тем, что она основана на растущей потребности работы в web-ресурсами, а также программа дает возможность творческого и технического самовыражения ребенка развития навыков работы в интернете. «Создание web-сайтов», заключается в том, что создание своих сайтов, это эффективный инструмент развития творчества обучающихся. Критерием проявления творчества является характер выполнения обучающимся предлагаемых ему мыслительных заданий.

**Педагогическая целесообразность** данной программы заключается в том, что она позволяет реализовать связь с общим образованием, выраженную в более эффективном и успешном освоении учащимися общеобразовательных программ благодаря развитию у детей информационной культуры и широкого круга компетенций применения ИКТ в различных сферах деятельности.

**Цель:** *приобретение обучающимися теоретических знаний и практических навыков по использованию средств и методов создания веб-узлов – HTML, CSS, растровых и векторных графических редакторов.*

**Задачи обучения:**

**образовательные:**

- обучить технологиям создания web-сайтов;
- научить применять полученные знания на практике;
- способствовать умению работать с инструментами разметки гипертекста и создания web-страниц, графическими редакторами;
- содействовать индивидуальному росту учащегося в области информационно-компьютерных технологий.

**развивающие:**

- способствовать развитию интереса к компьютерной грамотности;
- развивать интерес к предпрофессиональной деятельности в области ИКТ;
- содействовать развитию познавательного интереса к другим наукам: физика, математика, информатика.

**воспитательные:**

- воспитывать ответственное отношение к работе в сети «Интернет»;
- формировать культуру общения и внутреннюю культуру современной личности;
- воспитывать потребность к личной безопасности и безопасности окружающих.

Отличительной особенностью данной авторской общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровой демиург» является то, что она дает возможность каждому обучающемуся попробовать свои силы в разных видах творчества, связанных с информационными технологиями. Программа направлена на индивидуальное развитие творческих способностей каждого учащегося и способностей технического творчества, предполагает подачу учебного материала, опираясь на возможности каждого ребенка осваивать материал со своей скоростью. Отличительной чертой от других программ сходной тематики является знакомство учащихся с технологиями SEO-продвижения и поисковой оптимизации Интернет-ресурсов, которые в настоящее время являются одной из наиболее динамично развивающихся отраслей ИКТ технологий и определяют последующее развитие любого веб-ресурса.

**Возраст учащихся: 10 – 18 лет.**

*Возрастные особенности детей 10 –14 лет*

Переход от детства к взрослости является важным моментом в данном возрасте, так как в этот период происходит «подростковый кризис». Саморазвитие и самообразование являются главными новообразованиями в данном возрасте. У ребят в этом возрасте происходит интенсивное формирование самосознания, развивается интеллект, ярче проявляется склонность к занятиям определенного вида: спорт, рисование, техника,



музыка, танцы, информационные технологии и др. В отрядах подростков ярче проявляется разделение на лидеров и «всех остальных».

#### *Возрастные особенности детей 15–18 лет*

Старший школьный возраст — **15-18 лет** (ранняя юность). Возраст детей 15-16 лет называется старшим подростковым возрастом. Дети в этом возрасте уже практически сформировавшиеся интеллектуально развитые личности. У них есть свое мнение и свой вкус. Они готовы вести обсуждение по любому вопросу, аргументировано доказывать свое мнение. Все большее место в их жизни занимает учеба, репетиторы и мысли о поступлении. Психологические, личностные изменения у подростка происходят неравномерно. Подросток заявляет о себе, как о взрослом человеке, Ведущая деятельность в этом возрасте — учебно-профессиональная, именно в этом возрасте формируются профессиональные интересы профессиональные интересы, возможности применять полученные знания и творческий опыт в практической деятельности. В процессе обучения по данной программе, подростки могут испытать себя в деятельности, связанной с информационными технологиями и определить свой будущий профессиональный выбор.

**Срок реализации программы:** программа рассчитана на 1 год обучения.

**Формы занятий:** группой, в подгруппах и индивидуально, сочетая принцип обучения группой с индивидуальным подходом.

Занятия группой – количество учащихся в группе 8 – 10 человек. Обучение проходит в традиционной и нетрадиционной форме занятий, в зависимости от изучаемой темы, уровня подготовки, возрастных и творческих особенностей учащихся.

**Режим занятий:** 3 раза в неделю по 2 академических часа, 216 часов в год.

По усмотрению руководителя коллектива возможны изменения и перестановки изучаемых тем с учетом материально-технической базы, погодных условий, интересов учащихся и др.

Данная авторская общеобразовательная общеразвивающая программа предусматривает работу с детьми-инвалидами, с детьми с ОВЗ, если данный вид деятельности не противопоказан состоянию здоровья таких детей. Данная программа также предполагает работу с талантливыми детьми.

Программой предусматривается обучение учащихся по индивидуальному учебному плану в связи с необходимостью полноценной доступной подачи учебного материала как в группах одного возраста, так и в разновозрастных группах, являющихся основным составом детского объединения.

Данная программа может быть использована как в дистанционном, так и в сетевом обучении.

#### **Ожидаемые результаты и способы определения их результативности.**

К концу учебного года учащиеся будут:

**знать:**

- теоретические сведения о создании web-сайтов (HTML, CSS, других вспомогательных программ);
- теоретические аспекты и базовые технологии создания web-сайтов;
- методы и средства создания веб-узлов.

**уметь:**

- обучить технологиям разработки веб-узлов и осуществлять верстку заданного макета;
- научиться использовать графические редакторы, редакторы гипертекста для создания контента.
- готовить изображения, подлежащие публикации на сайте с помощью графического редактора Adobe Photoshop;
- создавать баннеры и коллажи с помощью графических редакторов Adobe Photoshop;
- грамотно использовать программные модули для обеспечения необходимого функционала сайта;
- публиковать сайты;
- продвигать сайты.

В результате освоения данной программы у учащихся будут сформированы УУД:

**личностные**

- стойкий интерес в области создания web-сайтов и их базового продвижения;
- умение ставить и реализовывать свою цель;
- развито доброжелательное отношение ко всем участникам коллектива, чувство коллективизма, потребности и готовности работать с компьютером;

**регулятивные**

- понимать и принимать учебную задачу, сформулированную педагогом;
- осуществлять контроль и оценку результатов своей деятельности;
- анализировать причины успехов и неудач.

**познавательные**

- анализировать теоретический материал;
- обобщать свои знания, умения и навыки, реализовывать их на практике.

**коммуникативные**

- уметь общаться с участниками образовательного процесса;
- формулировать свои затруднения, предлагать помощь, работать в сотрудничестве.

Овладение учащимися УУД создают возможность самостоятельного успешного усвоения новых знаний, умений и компетентностей на основе формирования **умения учиться**. Эта возможность обеспечивается тем, что универсальные учебные действия – это обобщенные действия, порождающие

широкую ориентацию учащихся в различных предметных областях познания и мотивацию к обучению.

### **Формы подведения итогов реализации авторской образовательной общеразвивающей программы «Цифровой демиург»**

Важнейшим элементом процесса обучения является контроль успеваемости учащегося, который является систематическим, результаты аргументированными. Исходя из этого, используются разные виды контроля:

– **контроль педагога** – по форме может быть фронтальным, групповым, парным, индивидуальным;

– **взаимоконтроль учащихся** – применяется при проведении практических, творческих и итоговых занятий;

– **самоконтроль** – применяется регулярно на учебных занятиях и в творческой деятельности. От осознания учащимся своих способностей зависит и его самоконтроль (самооценка), на основании которого возможен прогноз достижения высоких результатов.

Педагог детского объединения определяет не только конечную цель, но и отслеживает промежуточные результаты, благодаря которым он своевременно выявляет и предупреждает возможные отклонения от прогнозируемого результата.

Система отслеживания результатов образовательной деятельности включает в себя:

– **вводный контроль** – это первоначальное выявление уровня подготовленности к выбранному виду деятельности. Вводный контроль проводится в начале учебного года при наборе в детское объединение согласно разработанным диагностическим материалам (Приложение);

– **текущий контроль** осуществляется педагогом на каждом занятии, результаты оцениваются педагогом при помощи вербального метода.

Контроль предполагает: проведение творческих отчетов детского объединения в форме презентаций, творческих работ; проведение выставки эскизов и созданных персонажей и иллюстраций; участие детей в городских, областных, региональных и всероссийских конкурсах и фестивалях по web-дизайну и сайтостроению; творческое тестирование; проектную деятельность как внутри объединения, так и за его пределом; мастер-классы с участием детей; участие в праздниках, организуемых МБУДО БДДТ. Программой предполагаются открытые занятия, организацию мини-выставок.

В систему отслеживания результатов в обязательном порядке входит аттестация учащихся:

– **промежуточная аттестация** осуществляется в процессе усвоения учебного материала за полугодие, по завершении основных разделов учебно-тематического плана. Промежуточная аттестация проводится 2 раза в год: декабрь (тестирование) согласно диагностическим материалам (Приложение) и май (по завершению программы для проверки знаний, умений и навыков по программе). Аттестация оценивается по трем уровням: высокий, средний,

низкий. В качестве форм проведения итогов применяются – презентация и защита выпускных работ учащихся детского объединения.

Согласно ФЗ-273 «Об образовании в Российской Федерации» ст.59 п.3 итоговая аттестация в учреждениях дополнительного образования, реализующих общеобразовательные общеразвивающие программы, не предусмотрена.

**Качество знаний** определяется сформированными у учащихся *знаниями, умениями и навыками*. Качество знаний (конструктивный, репродуктивный, творческий уровень) отражается в карте сформированности качеств знаний учащихся. (Приложение).

### Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий	Календарно-тематическое планирование, расписание занятий
1 год	1 сентября	31 мая	36	108	216 часов	3 раза в неделю по 2 часа	Согласно Локальному акту Учреждения календарно-тематическое планирование находится в Рабочей программе педагога Занятия проводятся по расписанию, утвержденному директором МБУДО БДДТ

## Учебно – тематический план

№ п/п	Разделы программы и темы занятий	Кол-во часов	В том числе		Форма контроля, аттестация
			теория	практика	
<b>Раздел 1: Введение</b>		<b>2</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	
1.1	Вводное занятие. Введение в образовательную программу. Техника безопасности	2	2	-	опрос
<b>Раздел 2: «Язык разметки гипертекста HTML. Каскадные таблицы стилей. Web-дизайн. Создание растровых изображений в Adobe Photoshop.»</b>		<b>126</b>	<b>44</b>	<b>82</b>	
2.1	Теоретические основы обмена информацией в сети Интернет	2	1	1	опрос, анализ
2.2	Этапы разработки WEB-сайта Навигационная схема WEB-сайта	2	1	1	опрос, коллективный анализ
2.3	Структура документа HTML. Элементы HTML	2	1	1	опрос, тестирование
2.4	Элементы HTML	2	1	1	опрос, коллективный анализ
2.5	Гипертекстовые ссылки. Web-графика	2	1	1	опрос, коллективный анализ
2.6-2.8	Элементы HTML. Текст. Таблицы	6	2	4	опрос, коллективный анализ
2.9	Элементы HTML. Списки	2	1	1	просмотр работ
2.10	Верстка сайта. Мета-теги	2	1	1	опрос, тестирование
2.11	Вставка изображений на сайт	2	1	1	опрос, коллективный анализ
2.12-2.13	Создание многостраничного сайта при помощи табличной вёрстки	4	-	4	просмотр работ
2.14-2.15	Элементы HTML. Фреймы	4	2	2	опрос, коллективный анализ
2.16	Идентификаторы элементов. Изменение цвета и фонового изображения с помощью CSS	2	1	1	просмотр работ
2.17	Изменение стиля шрифта с помощью CSS. Подключение CSS	2	1	1	просмотр работ
2.18-2.19	Создание сайта блочной вёрстки	4	-	4	просмотр работ
2.20	Создания адаптивного сайта	2	1	1	просмотр работ
2.21	Введение в Web-дизайн	2	1	1	опрос, коллективный анализ
2.22	Создание растровых изображений в Adobe Photoshop	2	1	1	опрос, коллективный анализ, просмотр работ
2.23-2.24	Инструменты Adobe PhotoShop. Инструменты рисования и закрашивания	4	1	3	опрос, коллективный анализ, просмотр работ
2.25-2.26	Каллажирование в Adobe PhotoShop	4	-	4	опрос, коллективный анализ, просмотр работ
2.27-2.28	Инструменты выделения	4	1	3	опрос, тестирование
2.29-2.30	Слои в Adobe PhotoShop	4	2	2	опрос, тестирование
2.31	Ретушь фотографий	2	1	1	опрос, просмотр работ

2.32	Цветокоррекция изображений	2	1	1	просмотр работ
2.33	Фильтры	2	2	-	опрос, коллективный анализ
2.34	Текст в Adobe PhotoShop.	2	1	1	просмотр работ
2.35-2.36	Создание элементов дизайна сайтов.	4	1	3	просмотр работ
2.37-2.38	Photoshop для WWW.	4	1	3	опрос, коллективный анализ, тестирование
2.39-2.41	Web-дизайн.	6	2	4	просмотр работ
2.42	Структура сайта	2	1	1	просмотр работ
2.43	Работа со шрифтами.	2	1	1	опрос, коллективный анализ
2.44	«UX» и «UI». Интерфейс.	2	2	-	опрос, коллективный анализ, просмотр работ
2.45-2.46	Использование динамических элементов.	4	1	3	опрос, просмотр работ
2.47	Использование на сайте видео и аудио.	2	1	1	опрос, просмотр работ
2.48-2.50	Java Script	6	2	4	опрос, коллективный анализ
2.51	Условный оператор Java Script	2	1	1	опрос, просмотр работ
2.52-2.55	Базы данных	8	2	6	опрос, просмотр работ
2.56-2.58	SQL	6	2	4	опрос, просмотр работ
2.59	Обзор языка PHP	2	1	1	опрос, коллективный анализ
2.60	Создание формы обратной связи при помощи языка PHP	8	-	8	опрос, просмотр работ
<b>Раздел 3. Конструкторы сайтов. Публикация сайта в сети «Интернет». Базовое продвижение сайта. SEO и SMM.</b>		<b>86</b>	<b>27</b>	<b>59</b>	
3.1-3.3	Конструктор сайтов Wix.com	6	2	4	опрос, тестирование
3.4-3.6	Конструктор сайтов Tilda	6	1	5	опрос, коллективный анализ, просмотр работ
3.7-3.13	Система управления содержимым сайта Wordpress	14	2	12	просмотр работ
3.14-3.16	Создание итогового сайта по выбранной теме	6	-	6	опрос, коллективный анализ, тестирование
3.17-3.18	Публикация сайта в Интернете. Понятия Домена и Хостинга	4	2	2	опрос, коллективный анализ, тестирование
3.19-3.20	SEO	4	1	3	опрос, коллективный анализ
3.21-3.23	Яндекс метрика и Яндекс Web-мастер	6	3	3	опрос, коллективный анализ, тестирование
3.24-3.29	SMM	12	6	6	опрос, коллективный анализ, тестирование
3.30	Настройка таргетированной рекламы. Определение целевой аудитории	2	1	1	опрос, коллективный анализ, тестирование
3.31-3.32	Мета-теги, Хэштеги	4	2	2	опрос, коллективный анализ, тестирование

3.33-3.35	Google Adwords	6	3	3	опрос, коллективный анализ, тестирование
3.36-3.39	Фреймворки	8	4	4	опрос, коллективный анализ, тестирование
3.40-3.43	Работа над сайтов по выбранной теме	8	-	8	опрос, коллективный анализ, тестирование
<b>Раздел 4: Итоговое занятие</b>		<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	
4.1	Итоговое занятие	2	-	2	практическая работа, самоанализ
<b>Всего:</b>		<b>216</b>	<b>73</b>	<b>143</b>	



## Содержание программы

### Раздел 1: Введение в общеобразовательную общеразвивающую программу –2часа

#### 1.1. Вводное занятие.

*Теория (2 часа).* Введение в образовательную программу. Техника безопасности Инструктаж по ТБ и ПБ. Изучение инструкций по технике безопасности. Правила безопасного труда. Ознакомление с оборудованием кабинета. Игра на знакомство «Расскажи о себе».

*Форма проведения занятия:* коллективная.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет

*Формы подведения итогов:* опрос.

### Раздел 2: Язык разметки гипертекста HTML. Каскадные таблицы стилей. Web-дизайн. Создание растровых изображений в Adobe Photoshop»- 60 час

#### 2.1. Теоретические основы обмена информацией в сети Интернет

*Теория (1 час).* Этапы разработки и инструментальные web-средства для создания сайта.

*Выполнение практических заданий (1 час).* «Теоретические основы обмена информацией в сети Интернет».

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция, игра.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет

*Формы подведения итогов:* опрос, анализ.

#### 2.2. Этапы разработки WEB-сайта Навигационная схема WEB-сайта

*Теория (1 час).* Этапы разработки и инструментальные web-средства для создания сайта. Изучение структуры документа HTML.

*Выполнение практических заданий (1 час).* Построение простейшей структуры документа HTML.

*Форма проведения занятия:* коллективная.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ.

#### 2.3. Структура документа HTML. Элементы HTML

*Теория (1 час).* Изучения Структуры документа HTML

*Выполнение практических заданий (1 час).* Создание простейших веб-страниц с использованием элементы HTML.

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция, игра.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.  
*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет  
*Формы подведения итогов:* опрос, тестирование.

#### **2.4. Элементы HTML**

*Теория (1 час).* Изучение Структуры документа HTML, основных тегов форматирования текста на страницах сайта.

*Выполнение практических заданий (1 час).* Создание простейших веб-страниц с использованием элементы HTML. Форматирование текста.

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция, игра.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ.

#### **2.5. Гипертекстовые ссылки. Web-графика**

*Теория (1 час).* Изучение возможностей гипертекстовых ссылок. Для перехода между web-страницами сайта

*Выполнение практических заданий (1 час).* Использование гипертекстовых ссылок в создании web-страниц. Вставка изображений в HTML-документы.

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция, игра.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ.

#### **2.6-2.8. Элементы HTML. Текст. Таблицы**

*Теория (2 часа).* Изучения элементов HTML: Таблицы. Свойства таблиц, заголовки, разметка страниц с помощью таблиц. Оформление таблиц. Цвет ячеек. Задание контура в 1 пиксель. Объединение ячеек в таблицах .

*Выполнение практических заданий (4 часа).* Лабораторная работа на тему: «Создание таблицы по индивидуальному заданию».

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция, игра.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ.

#### **2.9. Элементы HTML. Списки**

*Теория (1 час).* Изучение элементов HTML списков, виды списков, атрибуты тегов.

*Выполнение практических заданий (1 час).* Создание моделей светофора.

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция, игра.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс

сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* просмотр работ.

## **2.10. Верстка сайта. Мета-теги**

*Теория (1 час).* Виды верстки сайта. Блочная, табличная верстка. Изучение мета-тегов используемых поисковыми роботами для индексации и создания заголовков гипертекстовых документов.

*Выполнение практических заданий (1 час).* Работа с мета-тегами, выбор темы сайта и подбор ключевых слов для поиска.

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция, игра

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ.

## **2.11. Вставка изображений на сайт**

*Теория (1 час).* Изучение тегов для добавления изображений на сайт, атрибуты тега `img`.

*Выполнение практических заданий (1 час).* Работа с тегами для добавления изображений, атрибуты редактирования изображений.

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ.

## **2.12-2.13. Создание многостраничного сайта при помощи табличной вёрстки**

*Выполнение практических заданий (4 часа).* Создание сайта по исходным данным при помощи таблиц. Вёрстка сайта при помощи табличной вёрстки.

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ.

## **2.14-2.15. Элементы HTML Фреймы**

*Теория (2 часа).* Теги и атрибуты создания фреймов.

*Выполнение практических заданий (2 часа).* Работа с тегом `<frame>`, создание фреймов на веб-странице.

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция, игра

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ.

## **2.16. Идентификаторы элементов. Изменение цвета и фонового изображения с помощью CSS**

*Теория (1 час).* Управление структурой страниц с помощью CSS - формального языка описания внешнего вида документа (веб-страницы), написанного с использованием языка разметки HTML

*Выполнение практических заданий (1 час).* Лабораторная работа: «Интерактивные элементы». Создание кнопок, элементов меню.

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция, игра .

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ.

## **2.17. Изменение стиля шрифта с помощью CSS. Подключение**

*Теория (1 час).* Изменение стиля шрифта с помощью CSS, разметки стилей и шрифтов.

*Выполнение практических заданий (1 час).* Задание цветов, шрифтов, стилей, расположения отдельных блоков представления внешнего вида веб-страниц с помощью CSS .

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция, игра

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ.

## **2.18-2.19. Создание сайта блочной вёрстки**

*Выполнение практических заданий (4 часа).* Создание каркаса сайта, на html и CSS.

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция, игра

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* просмотр работ.

## **2.20. Создания адаптивного сайта**

*Теория (1 час).* Изучение возможностей адаптации сайтов под размеры различных мониторов.

*Выполнение практических заданий (1 час).* Создание адаптивного сайта из ранее созданного блочного сайта. Создание мобильной версии.

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция, игра.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* просмотр работ.

## **2.21. Введение в Web-дизайн**

*Теория (1 час).* Основные приемы работы с изображениями. Основы управления цветом. Рисование и ретуширование изображений.

*Выполнение практических заданий (1 час).* Добавление на сайт элементов дизайна, создание баннеров и кнопок.

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция, игра.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ.

## **2.22. Создание растровых изображений в Adobe Photoshop**

*Теория (1 час).* Изучение элементов интерфейса Adobe Photoshop.

*Выполнение практических заданий (1 час).* Создание растровых изображений.

*Форма проведения занятия:* коллективная.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ, просмотр работ.

## **2.23-2.24. Инструменты Adobe PhotoShop. Инструменты рисования и закрашивания**

*Теория (1 час).* Изучение Инструментов рисования и закрашивания Adobe PhotoShop.

*Выполнение практических заданий (3 часа).* Работа с инструментами рисования и закрашивания Adobe PhotoShop, выполнение индивидуальных заданий.

*Форма проведения занятия:* индивидуальная, коллективная.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ, просмотр работ.

## **2.25-2.26. Каллажирование в Adobe PhotoShop (4 часа)**

*Теория (1 час).* Теоретические основы каллажирования.

*Выполнение практических заданий (3 часа).* Выполнение самостоятельной работы.

*Форма проведения занятия:* самостоятельная работа.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ, просмотр работ.

## **2.27-2.28 Инструменты выделения**

*Теория (1 час).* Изучение инструментов выделения и перемещения выделенных областей (1 часа)

*Выполнение практических заданий (3 часа).* Создания коллажа из фотографий.

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция, игра

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ, просмотр работ.

### **2.29-2.30. Слои в Adobe PhotoShop (4 часа)**

*Теория (2 часа).* Работа со слоями в Adobe PhotoShop.

*Выполнение практических заданий (2 часа).* Выполнение индивидуальных заданий по работе со слоями в Adobe Photoshop.

*Форма проведения занятия:* коллективная, индивидуальная.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ, просмотр работ.

**2.31. Ретушь фотографий** *Теория (1 час).* Инструменты ретуширования и изменения экспозиции (тонирования).

*Выполнение практических заданий (1 час).* Самостоятельная работа по ретуши и восстановлению повреждённых изображений.

*Форма проведения занятия:* самостоятельная работа.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, просмотр работ.

### **2.32. Цветокоррекция изображений**

*Теория (1 час).* Изучение инструментов цветокоррекции изображений.

*Выполнение практических заданий (1 час).* Самостоятельная работа по художественной цветокоррекции изображений.

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция, игра

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* просмотр работ.

### **2.33. Фильтры**

*Теория (2 часа).* Изучение фильтров.

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция, игра

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ.

### **2.34. Текст в Adobe PhotoShop**

*Теория (1 час).* Работа с текстом в Adobe PhotoShop. Стили слоя.

*Выполнение практических заданий (1 час).* Самостоятельная работа по работе с текстами.

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция, игра.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* просмотр работ.

### **2.35-2.36 Создание элементов дизайна сайтов**

*Теория (1 час).* Основные приемы работы с изображениями в Adobe Photoshop Создание фона для Web – сайта, кнопок, логотипа.

*Выполнение практических заданий (3 часа).* Создание фона, баннера, кнопок, логотипа. Элементов дизайна для сайтов.

*Форма проведения занятия:* самостоятельная работа.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* просмотр работ.

### **2.37-2.38. Photoshop для WWW**

*Теория (1 час).* Подготовка изображений для размещения на web-страницах.

*Выполнение практических заданий (3 часа).* Вставка созданных изображений на подготовленный сайт.

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция, игра.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ, тестирование.

### **2.39-2.41 Web-дизайн**

*Теория (2 часа).* Подбор цветов для сайта, ассоциация цветов с тематикой сайта. Изучение истории web-дизайна, история и значения логотипов компаний и сайтов.

*Выполнение практических заданий (4 часа).* Работа с дизайном сайтов, создание логотипов, баннеров, кнопок, фона сайта подбор тематических изображений.

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция, игра

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* просмотр работ.

### **2.42. Структура сайта**

*Теория (1 час).* Изучение структуры сайтов, типы сайтов.

*Выполнение практических заданий (1 час).* Создание прототипа сайта по заданной структуре.

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция, игра.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* просмотр работ.

#### **2.43. Работа со шрифтами**

*Теория (1 час).* Подбор шрифтов с точки зрения дизайна.

*Выполнение практических заданий (1 час).* Создание и подбор шрифтов.

*Форма проведения занятия:* коллективная.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ.

#### **2.44. «UX» и «UI». Интерфейс**

*Теория (2 часа).* Изучение понятий UX - User Experience и UI - User Interface . Создание пользовательского интерфейса.

*Форма проведения занятия:* коллективная.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ, просмотр работ.

#### **2.45-. 2.46. Использование динамических элементов**

*Теория (1 час).* Динамические элементы. Анимации, бегущей строки.

*Выполнение практических заданий (3 часа).* Выполнение задания с использованием динамических элементов.

*Форма проведения занятия:* коллективная.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, просмотр работ.

#### **2.47. Использование на сайте видео и аудио**

*Теория (1 час).* Добавление и встраивание на сайт аудио и видео.

*Выполнение практических заданий (1 час).* Выполнение задания по добавлению аудио и видео.

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция, игра

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, просмотр работ.



## **2.48-2.50. Java Script**

*Теория (2 часа).* Введение в язык JavaScript. Вставка сценариев на страницы сайта. Изучение элементов Java Script: операторы, функции, методы, события (обработчики событий), комментарии, переменные.

*Выполнение практического задания (4 часа).* Выполнение задания по добавлению сценариев JavaScript.

*Форма проведения занятия:* коллективная.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* Компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ.

## **2.51. Условный оператор Java Script**

*Теория (1 час).* Использование условий на языке Java Script.

*Выполнение практического задания (1 час).* Выполнение заданий с использованием условных операторов на языке Java Script.

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция, игра.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, просмотр работ.

## **2.52-2.55. Базы данных**

*Теория (2 часа).* Изучение веб-приложения PhpMyAdmin для работы с базами данных.

*Выполнение практического задания (6 часов).* Выполнение задания по созданию простой базы данных.

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция, игра

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* Компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, просмотр работ.

## **2.56-2.58. SQL**

*Теория (2 часа).* Изучение структурированного язык запросов для работы с базами данных SQL.

*Выполнение практического задания (4 часа).* Выполнение задания по созданию простой базы данных.

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция, игра

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* Компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, просмотр работ.

## **2.59. Обзор языка PHP**

*Теория (1 час).* Обзор языка PHP. Структура языка.

*Выполнение практического задания (1 час).* Создание простейших форм на языке PHP.

*Форма проведения занятия:* коллективная.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* Компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ.

## **2.60-2.63 Создание формы обратной связи при помощи языка PHP**

*Выполнение практического задания (8 часов).* Задание по созданию формы обратной связи при помощи языка PHP.

*Форма проведения занятия:* коллективная.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* Компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, просмотр работ.

## **Раздел 3: Раздел 3. Конструкторы сайтов. Публикация сайта в сети «Интернет». Базовое продвижение сайта. SEO и SMM – 86 часов**

### **3.1-3.3. Конструктор сайтов Wix.com**

*Теория (2 часа).* Изучение интерфейса редактора сайтов Wix.

*Выполнение практического задания (4 часа).* Создание личного сайта в Wix.

*Форма проведения занятия:* самостоятельная работа.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, тестирование.

### **3.4-3.6. Конструктор сайтов Tilda (6 часов)**

*Теория (1 час).* Изучение интерфейса редактора сайтов Tilda. 1 час

*Выполнение практических заданий (5 часов).* Создание сайта по выбранной теме в Tilda.

*Форма проведения занятия:* самостоятельная работа.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ, просмотр работ.

### **3.7-3.13. Система управления содержимым сайта Wordpress**

*Теория (2 часа).* Изучение возможностей платформы Wordpress. Изучение и настройка платформы перед созданием сайта.

*Выполнение практических заданий (12 часов).* Работа в платформе Wordpress.

*Форма проведения занятия:* коллективная.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* просмотр работ.

### **3.14-3.16 Создание итогового сайта по выбранной теме**

*Выполнение практических заданий (6 часов).* Выбор темы сайта. Создание структуры сайта и элементов дизайна.

*Форма проведения занятия:* коллективная.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ.

### **3.17-3.18 Публикация сайта в Интернете. Понятия Домена и Хостинга (4 часа)**

*Теория (2 часа).* Изучение способов и инструментов публикации сайтов в интернете. Публикация сайта на выделенном хостинге.

*Выполнение практических заданий (2 часа).* Самостоятельная работа по публикации собственного сайта. Выбор хостинга и создание доменного имени.

*Форма проведения занятия:* самостоятельная работа.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютер, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ, тестирование.

### **3.19-3.20. SEO**

*Теория (1 час).* Основы SEO продвижения сайтов в интернете.

*Выполнение практических заданий (3 часа).* Работа по продвижению собственного сайта в интернете. Работа по оптимизации сайта в поиске.

*Форма проведения занятия:* коллективная.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ, тестирование.

### **3.21-3.23 Яндекс метрика и Яндекс Web-мастер**

*Теория (3 часа).* Изучение возможностей сервисов Яндекс метрика и Яндекс Web-мастер. Изучение для оценки посещаемости веб-страниц и анализа поведения пользователей на страницах социальных сетей.

*Выполнение практических заданий (3 часа).* Практическая работа в средах Яндекс метрика и Яндекс Web-мастер. Работа со статистикой сайтов по заданной теме.

*Форма проведения занятия:* коллективная.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс

сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ, тестирование.

### **3.24-3.29. SMM**

*Теория (6 часов).* Теоретическое общее понятие SMM. Правила написания текстов для сайтов и страниц социальных сетей.

*Выполнение практических заданий (6 часов).* Подготовка изображений для страниц социальных сетей. Настройка таргетированной рекламы для страниц социальных сетей. Настройка рекламы страниц социальных сетей Instagram и vk.com. Настройка рекламы страниц социальных сетей Instagram и vk.com. Выполнение задания по теме: «Медиа планирование. Контент-стратегия и контент-план в SMM».

*Форма проведения занятия:* коллективная.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ, тестирование.

### **3.30. Настройка таргетированной рекламы. Определение целевой аудитории**

*Теория (1 час).* Анализ целевой аудитории и настройка таргетированной рекламы.

*Выполнение практических заданий (1 час).* Лабораторная работа на тему: «Таргетированная реклама».

*Форма проведения занятия:* лабораторная работа.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ, тестирование.

### **3.31-3.32 Мета-теги, хэштеги**

*Теория (2 часа).* Изучение и применение хэштегов, мета-тегов использующихся поисковыми роботами для индексации и создания заголовков гипертекстовых документов.

*Выполнение практических заданий (2 часа).* Создание сайта по исходным данным Создание видео и добавление его на сайт. Создание промо-сайта.

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ, тестирование.

### **3.33-3.35. Google Adwords**

*Теория (3 часа).* Изучение способов продвижения сайта в Google Adwords.

*Выполнение практических заданий (3 часа).* Работа с Google Adwords, подбор ключевых слов, настройка контекстной рекламы.

*Форма проведения занятия:* коллективная, занятие-лекция, игра.  
*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.  
*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.  
*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ, тестирование.

### **3.36-3.39. Фреймворки**

*Теория (4 часа).* Теоретическое общее понятие, Фреймворков. Обзор фреймворков.

*Выполнение практических заданий (4 часа).* Самостоятельная работа с фреймворком Bootstrap.

*Форма проведения занятия:* самостоятельная работа, коллективная.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ, тестирование.

### **3.40-3.43. Работа над сайтов по выбранной теме (6 часов)**

*Выполнение практических заданий (8 часов).* Самостоятельная работа над сайтом и контрольная публикация сайта в интернете.

*Форма проведения занятия:* самостоятельная работа.

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* опрос, коллективный анализ, тестирование.

## **Раздел 4:**

### **Итоговое занятие – 2 часа**

#### **4.1. Итоговое занятие**

*Выполнение практических заданий (8 часов).* Выставка и защита итогового сайта.

*Форма проведения занятия:* коллективная, опрос, занятие-лекция, игра

*Методы и приемы:* словесный, проблемно-поисковый, иллюстративный.

*Дидактический материал:* компьютеры, инструкции, презентация, ресурс сети Интернет.

*Формы подведения итогов:* практическая работа, самоанализ, презентация проекта.

## Методическое обеспечение программы

Содержание авторской общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровой демиург» состоит из разделов: «Введение», «Язык разметки гипертекста HTML. Каскадные таблицы стилей. Web-дизайн. Создание растровых изображений в Adobe Photoshop.», «Конструкторы сайтов. Публикация сайта в сети «Интернет». Базовое продвижение сайта. SEO и SMM», и «Итоговое занятие». Каждый из разделов авторской общеобразовательной программы органично сочетает в себе обучение как практическим, так и теоретическим знаниям и предполагает показ творческих работ учащихся на итоговом занятии.

Особенностью программы является апробация полученных теоретических знаний на практике. Самостоятельная работа учащихся занимает большую часть времени, так как содержание общеобразовательной программы направлено на реализацию и активизацию творческих способностей учащихся и развитие творческого мышления.

В реализации программы параллельно с обучением идет *процесс воспитания*. Воспитательная деятельность направлена на трудолюбие, готовность к осознанному выбору будущей профессии, стремление к профессионализму и здоровой конкурентоспособности. Важной составляющей программы является выделение времени на работу над психологическими особенностями: чувством уверенности в себе, умении общаться, слышать других, четко выражать свои мысли, работать в команде.

**Основные средства и методы** организации учебно-познавательной деятельности:

### **в обучении:**

- словесные (рассказ, беседа, чтение);
- наглядные (показ иллюстраций, работ CG художников, концепт-артов; работа с учебной и специальной литературой, дидактическим материалом);
- практические (работа в компьютерных программах на графических планшетах);
- игровые (с применением познавательных игр: викторины, конкурсы, олимпиады и др.);
- информационные (интерактивное обучение) – электронные образовательные ресурсы, презентации, компьютерные программы.

### **в воспитании:**

- методы формирования сознания личности, направленные на формирование устойчивых убеждений (рассказ, дискуссия, этическая беседа, пример);
- методы организации деятельности и формирования опыта общественного поведения (воспитывающая ситуация, приучение, упражнения, тренинги);
- методы стимулирования поведения и деятельности (соревнования, поощрения, конкурсы).

А также используются в процессе обучения следующие методы (классификация по типу познавательной деятельности): объяснительно – иллюстративный, репродуктивный, частично – поисковый.

При реализации данной программы могут использоваться следующие **организационные формы работы**: фронтальная, парная, групповая, индивидуальная.

**Педагогические принципы, обеспечивающие реализацию основных целей и задач программы:**

– *принцип доступности* – педагогический процесс построен с учетом возрастных и индивидуальных особенностей учащихся;

– *принцип наглядности* – содержание программы предусматривает наличие демонстративного материала, картин художников;

– *принцип креативности* – развитие творческой и креативной личности происходит в творческом обществе и при участии педагога, заинтересованного в раскрытии творческого потенциала учащихся;

– *принцип индивидуализации* – предполагает учет индивидуальных особенностей учащихся в процессе занятий;

– *художественно - образного мышления* – сочетание умения наблюдать окружающую среду и фантазировать;

– *принцип целостности* – содержание программы выстроено с учетом последовательного изучения материала;

– *принцип успеха* – способность каждого учащегося почувствовать успех в какой-либо деятельности, что ведет к формированию позитивной «Я – концепции» и признанию себя как уникальной составляющей социального мира.

– *принцип личностно-ориентированного взаимодействия* – создание в творческом процессе атмосферы, стимулирующей творческую активность.

### **Учебно-методические средства обучения**

Обучение проводится в виде лекционных, практических и индивидуальных занятий. Занятия предусматривают проведение дискуссий, тренингов, просмотра online-уроков, картин знаменитых CG художников.

Результаты освоения образовательной программы проверяются в ходе практических занятий и при подведении итогов. По окончании учебного года каждый учащийся готовит «Защиту творческого проекта».

Многообразие приемов в обучении позволяет создать условия для раскрытия творческих способностей учащихся.

На занятиях используются следующие **формы обучения**:

– демонстрация авторских проектов, игровая ролевая деятельность;

– просмотр обучающих уроков;

– проведение конкурсов;

– проектная деятельность;

– совместная деятельность с другими объединениями;

– закрепляющие практикумы (в форме игр или тематических заданий).

Для оценки эффективности образовательной программы разработан

### **оценочно-результативный блок:**

- текущий самоанализ, контроль и самооценка учащимися образовательных результатов;
- оценка работ друг друга;
- публичная защита выполненных учащимися творческих проектов (индивидуальных или групповых);
- участие в различных конкурсах и фестивалях;
- портфолио учащегося (архив конкурсантов).

### **Условия реализации программы**

- наличие кабинета для проведения занятий, соответствующего нормам и правилам САНПиН;
- комплект столов и стульев;
- доска;
- стол для педагога;
- демонстрационный и раздаточный материал (карточки, схемы, презентации и др.);
- комплект видео уроков по изучению дизайна сайтов;
- компьютеры с комплектом программ по web-разработке;
- иллюстрированная литература
- проектор, экран;
- интернет.

### **Информационное обеспечение**

1. <http://www.edu.ru> – Федеральный портал «Российское образование»;
2. <http://dopedu.ru> – информационный портал системы дополнительного образования;
3. <http://nsportal.ru/cvrmagdagachi/v-pomoshch-pedagogam-dopolnitelnogo-obrazovaniya> - в помощь педагогам дополнительного образования;
4. <http://www.vipress.ru> - журнал Дополнительное образование;
5. <http://pdo-online.ru> – портал для педагогов дополнительного образования;
6. <http://dop-obrazovanie.com> – сайт о дополнительном образовании.
7. <https://polycount.com>
8. <http://www.seoded.ru/>
9. <https://www.sochnik.co/ux>
10. <https://www.udemy.com/>
11. <https://www.sitepoint.com/premium/library>
12. <https://webdesign.tutsplus.com/courses>
13. <https://teamtreehouse.com/tracks>
14. <https://gb.ru/>
15. <https://knigi-po-teme.ru>



### **Литература для педагога**

1. Аверин В.Л. Психология детей и подростков. – СПб.: Издательство Михайлова В.А. 1998.
2. Бороздина Г. В. Основы педагогики и психологии. Учебник. М.: Юрайт, 2016. 478 с.
3. Есекешова М., Сагалиева Ж. Педагогика высшей школы. Учебное пособие. М.: Фолиант, 2018. 256 с.
4. Конвенция о правах ребенка (принятая резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеей от 20 ноября 1989 года);
5. Устав Белгородского Дворца детского творчества.
6. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
7. Гарретт Д. Веб-дизайн. Элементы опыта взаимодействия / Д. Гарретт. — СПб.: Символ-плюс, 2015. — 192 с.

### **Литература для учащихся**

1. Келер Адриан, Брэдски Гэри. Изучаем OpenCV 3. — М.: ДМК Пресс, 2017. — 826 с.
2. Кирсанов Д. Веб-дизайн: книга Дмитрия Кирсанова / Д. Кирсанов. — М.: Символ, 2015. — 368 с.
3. Киселев С.В. Веб-дизайн / С.В. Киселев. — М.: Academia, 2019. — 285 с.
4. Клифтон Ян. Проектирование пользовательского интерфейса в Android / Мовчан Д. А. — М.: ДМК Пресс, 2017. — 452 с.
5. Нильсен Я. Веб-дизайн: книга Якоба Нильсена / Я. Нильсен. — М.: Символ, 2015. — 512 с.
6. Петроченков А., Новиков Е. Идеальный Landing Page. Создаем продающие веб-страницы. — СПб.:
7. Алексеев А.. Введение в Web-дизайн. Учебное пособие. — М.: ДМК Пресс, 2019. — 184 с.
8. Дакетт Д. HTML и CSS. Разработка и дизайн веб-сайтов. — М.: Эксмо, 2019. — 480 с.
9. Диков А. В. Клиентские технологии веб-дизайна. HTML5 и CSS3. Учебное пособие. — М.: Лань, 2019. — 188 с.
10. Дэвид Макфарланд. Новая большая книга CSS. — М.: Питер, 2018. — 720 с.
11. Гарретт Джесс. Веб-дизайн. Элементы опыта взаимодействия. — М.: Символ-Плюс, 2020. — 285 с.

**Вводный контроль  
программы «Цифровой демиург»**

Детское объединение: \_\_\_\_\_

Ф.И.О. педагога: \_\_\_\_\_

Дата проведения: \_\_\_\_\_ Форма проведения: \_\_\_\_\_

Номер группы: \_\_\_\_\_ Год обучения: \_\_\_\_\_

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированности качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
<b>Количество учащихся</b>								

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2;
- на среднем уровне: 3-4;
- на высоком уровне: 5-6

**Задание, вопросы:**

1. Что такое «интернет»?
2. Что такое домен?
3. Из чего состоит имя сайта?
4. Как пользоваться соц. сетями?
5. Какие бывают виды графики?
6. С помощью каких программ создают изображения?

Подпись педагога \_\_\_\_\_

## Промежуточная аттестация программы «Цифровой демиург» - 1 полугодие

Детское объединение: \_\_\_\_\_

Ф.И.О. педагога: \_\_\_\_\_

Дата проведения: \_\_\_\_\_ Форма проведения: \_\_\_\_\_

Номер группы: \_\_\_\_\_ Год обучения: \_\_\_\_\_

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированности качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
<b>Количество учащихся</b>								

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2;
- на среднем уровне: 3-4;
- на высоком уровне: 5-6

### Задание, вопросы:

1. Напишите структуру HTML. Назовите теги форматирования текста и их атрибуты?
2. Опишите процесс создания таблиц и списков? Что такое вёрстка? Создайте пустой сайт с помощью таблицы.
3. Как добавить изображение на сайт?
4. Как добавить видео на сайт?
5. Создайте пустой сайт с помощью блоков.
6. Назовите элементы интерфейса программы Adobe Photoshop.
7. С помощью чем производится цветокоррекция изображений Adobe Photoshop?
8. Назовите инструменты выделения Adobe Photoshop.
9. Назовите инструменты ретуширования в Adobe Photoshop.

Подпись педагога \_\_\_\_\_

Старший методист/курирующий методист \_\_\_\_\_

## Промежуточная аттестация программы «Цифровой демиург» - 2 полугодие

Детское объединение: \_\_\_\_\_

Ф.И.О. педагога: \_\_\_\_\_

Дата проведения: \_\_\_\_\_ Форма проведения: \_\_\_\_\_

Номер группы: \_\_\_\_\_ Год обучения: \_\_\_\_\_

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированности качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
<b>Количество учащихся</b>								

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2;
- на среднем уровне: 3-4;
- на высоком уровне: 5-6

### Задание, вопросы:

1. Что такое SEO?
2. Как опубликовать сайт? Что такое домен и хостинг?
3. Назовите конструкторы сайтов. Как настроить wordpress?
4. Назовите средства продвижения сайта?
5. Что такое SMM?
6. Подготовить видео мероприятия (ранее снимаемого) к загрузке в сеть интернет.

Подпись педагога \_\_\_\_\_

Старший методист/курирующий методист \_\_\_\_\_

**Приложение**  
**Система критериев оценки сформированности качеств знаний учащихся**  
**по программе «Цифровой демиург»**

Уровни	Шкала оценок	Критерии		
		Образовательный аспект	Воспитательный аспект	Развивающий аспект
<b>Показатели</b>				
<b>Творческий</b>	5-6	<p>Прекрасно выполняет практические задания, используя теоретическую базу знаний. Четко понимает в каком случае применяется различные способы создания сайтов.</p> <p>-знают основные понятия – вёрстка, основные теги, средства создания сайтов. Ребенок владеет приемами и умениями работы с конструкторами сайтов для получения готового результата. Сформированы умения самостоятельно применять полученные знания в быту.</p>	<p>Сформировано четкое осознание социальной значимости полученных знаний.</p> <p>Творческое отношение к обучению: устойчивый интерес к содержанию и процессу учебно-познавательной деятельности, творческая активность, познавательная самостоятельность, критический подход в создании сайтов (рассматривает дизайн, содержание с разных сторон, даёт оценку размещаемому материалу материалу). Высокий мотивационный уровень к результативности своего проекта. Активное участие в жизнедеятельности Дворца.</p>	<p>Преобладает творческое мышление (быстро ориентируется в новом проекте, легко применяет полученные знания на практике, вносит свои идеи).</p> <p>Преобладает усидчивость, высокая концентрация на завершение проекта.</p> <p>Сформированы умения организовывать направленную деятельность, совершенствовать стиль дизайна, содержания сайта, ориентироваться в информационных потоках.</p> <p>Сформированы умения и навыки самообразовательной деятельности. Наблюдается стремление к творческой самореализации через создание сайтов и проектов.</p>
<b>Конструктивный</b>	3-4	<p>Владеет теоретическими знаниями создания сайтов, но недостаточно отработаны умения и навыки. Прочное усвоение последовательности выполнения технических действий и операций позволяет самостоятельно</p>	<p>Достаточно полное понимание социальной значимости получаемых знаний. Постоянный интерес к выполняемым заданиям. Самостоятельность в реализации частичных этапов проектной деятельности. Критический подход</p>	<p>При осуществлении мыслительных этапов обучения нуждается в некоторой помощи учителя (наводящие вопросы, примеры, напоминания).</p> <p>Проявляет в неполной мере трудоемкость, способность</p>

		использовать полученные ранее знания в изменённых ситуациях.	к изучаемому материалу не сформирован. Ответственность за результативность своей деятельности достаточная.	организовывать свою деятельность по вёрстки сайтов и дизайну, совершенствовать приобретённые умения и навыки. Мотивация на самообразовательную деятельность развита недостаточно.
<b>Репродуктивный</b>	0-2	Программным материалом владеет в недостаточной степени, на уровне интуитивного опыта. Репродуцирование необходимой техники вёрстки, позволяют выполнять задания по образцу, повторять действия за преподавателем, что не способствует формированию достаточно обобщённых и прочных связей. Недостаточно сформированы основные учебные умения.	Социальная значимость знаний и умений по видеосъемке не в полной мере осознаётся. Познавательный интерес к процессу вёрстки и создания сайтов на уровне любопытства, проб своих творческих возможностей, желание общения со сверстниками, побуждение к участию в деятельности посредством контроля со стороны, внешними стимулами. Познавательная активность воспроизводящая, самостоятельное не развита, критический подход к изучаемому материалу не наблюдается. Исполнительское отношение к учению. Ответственность за готовый результат своей работы не сформирована.	Репродуктивное мышление (выполнение заданий по подготовленному плану, после объяснения). Формирование новых знаний на уровне восприятия. Преобладает механическая память. В основном не сформированы умения самостоятельно производить вёрстку и создания сайта, составлять план проекта, техническое задание, чётко видеть конечный результат и продвигать сайты, соблюдать последовательность выполнения создания сайтов

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «30» августа 2019г.  
Протокол № 1

Утверждаю:  
Директор МБУ ДО БДТ  
*С.В. Андреев*  
«30» августа 2019г.  
Приказ № 422

Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
**«Робототехника»**

Направленность – техническая  
Возраст учащихся: 7 – 18 лет  
Уровень программы – стартовый  
Срок реализации: 1 год

Автор:  
**Кочко Наталья Владимировна,**  
педагог дополнительного образования

Белгород, 2019г.





### Дополнение к образовательной программе

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Робототехника» ежегодно рассматривается и корректируется с учетом современных требований к общеобразовательным программам.

Август 2022 год. В Пояснительную записку данной дополнительной программы «Робототехника» внесены дополнения в список нормативно-правовой базы:

– Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года №678 – р.

Изменения и дополнения рассмотрены на научно-методическом совете, Протокол № 1 от 29 августа 2022г. Принято решение о внесении дополнений в дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу «Робототехника».

Председатель НМС



И.Молочная

Лист регистрации образовательной программы

Принята на заседании педагогического совета от «31» августа 2020 г. Протокол № 1

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДЦГ  
С.В. Андреев  
«31» августа 2020 г.  
Приказ № 305

Принята на заседании педагогического совета от «30» августа 2021 г. Протокол № 1

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДЦГ  
С.В. Андреев  
«30» августа 2021 г.  
Приказ № 632

Принята на заседании педагогического совета от «  »    20   г. Протокол №   

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДЦГ  
С.В. Андреев  
«  »    20   г.  
Приказ №   

Принята на заседании педагогического совета от «  »    20   г. Протокол №   

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДЦГ  
С.В. Андреев  
«  »    20   г.  
Приказ №   

Принята на заседании педагогического совета от «  »    20   г. Протокол №   

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДЦГ  
С.В. Андреев  
«  »    20   г.  
Приказ №   

Принята на заседании педагогического совета от «  »    20   г. Протокол №   

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДЦГ  
С.В. Андреев  
«  »    20   г.  
Приказ №   

Принята на заседании педагогического совета от «  »    20   г. Протокол №   

Утверждаю:  
Директор МБУДО БДЦГ  
С.В. Андреев  
«  »    20   г.  
Приказ №

### Изменения и дополнения к образовательной программе.

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Робототехника» ежегодно рассматривается и корректируется с учетом современных требований к общеобразовательным программам.

Август 2021г.

1. На основании утверждения Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021г. «Об утверждении Санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности» для человека факторов среды обитания» (вместе с «СанПиН 1.2.3685-21. Санитарные правила и нормы...») внести в Пояснительную записку данной программы дополнение в список нормативно-правовой базы:

- «Об утверждении Санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности» для человека факторов среды обитания» (вместе с «СанПиН 1.2.3685-21. Санитарные правила и нормы...») от 28.01.2021г.

2. Согласно ФЗ-273 «Об образовании в Российской Федерации» ст.59 п.3 итоговая аттестация в учреждениях дополнительного образования, реализующих общеобразовательные общеразвивающие программы, не предусмотрена. На основании Локального акта Учреждения «Положение о контроле и аттестации учащихся муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода» внести коррективы:

- в Пояснительной записке общеразвивающей программы «Робототехника» в разделе «Формы подведения итогов» формулировку «итоговая аттестация» заменить на «промежуточная аттестация».

Изменения и дополнения рассмотрены на научно-методическом совете, Протокол №1 от 31.08.2021г. Принято решение о внесении изменений в дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу «Робототехника».

Председатель НМС



И.С. Молочная

**Промежуточная аттестация  
программы «Робототехника» (тестирование)**

Детское объединение: \_\_\_\_\_

Ф.И.О. педагога: \_\_\_\_\_

Дата проведения: \_\_\_\_\_ Форма проведения: \_\_\_\_\_

Номер группы: \_\_\_\_\_ Год обучения: \_\_\_\_\_

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированности качества знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								

**Количество учащихся**

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2;
- на среднем уровне: 3-4;
- на высоком уровне: 5-6

**Задание, вопросы:**

1. Владеет приёмами программирования робота Mindstorms NXT.
2. Знает перечень датчиков робота Mindstorms NXT (датчик звука, датчик касания, датчик освещённости) их назначение и функциональные возможности.
3. Умение составлять программы с использованием датчиков звука, датчиков касания, датчиков освещённости по образцу.
4. Умение составлять программы на движение линейного типа, используя интерактивный сервомотор.
5. Умение составлять программы ветвления и циклического типа.
6. Умение создавать и программировать «линейного ползуна», «трёхколёсного робота».

Подпись педагога \_\_\_\_\_

Зав. отделом/курирующий методист \_\_\_\_\_

## Изменения и дополнения к образовательной программе.

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Робототехника» ежегодно рассматривается и корректируется с учетом современных требований к общеобразовательным программам.

Февраль 2021г.

1. На основании Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020г. с 01.01.2021 года утратило силу постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

В связи с этим в Пояснительную записку данной программы внести изменения в список нормативно-правовой базы:

- «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» СП 2.4.3648-20 от 28 сентября 2020г. №28.

Изменения и дополнения рассмотрены на научно-методическом совете, Протокол №7 от 29. 01.2021г. Принято решение о внесении изменений в дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу «Робототехника».

Председатель НМС



Н.С. Молочная



## Изменения к общеобразовательной программе

Дополнительная общеобразовательная программа «Робототехника» технической направленности, стартового уровня ежегодно рассматривается и корректируется с учетом современных требований к общеобразовательным программам.

**Август 2020г.** В Пояснительную записку дополнительной общеобразовательной программы «Робототехника» внесены поправки в количество учащихся в учебной группе.

Группа учащихся: 6 - 15 чел., подгруппой – 4 - 6чел.

Количественный состав учащихся обоснован необходимостью индивидуальной подготовки детей к участию в конкурсах, а также в связи с трудностью донесения сложного материала для усвоения каждым учащимся. Организация такого образовательного процесса будет способствовать раннему инженерному развитию и мотивации к изучению программ технической направленности.

Изменения рассмотрены на научно-методическом совете и утверждены на педагогическом совете.

Протокол НМС № 1 от 30.08.2020г.; Протокол педагогического совета №1 от 31 августа 2020г.

Председатель НМС:

 И. С. Молочная

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Робототехника» *технической* направленности, *стартового* уровня.

Предмет робототехники это создание и применение роботов, других средств робототехники и основанных на них технических систем и комплексов различного назначения.

Возникнув на основе кибернетики и механики, робототехника, в свою очередь, породила новые направления развития и самих этих наук. В кибернетике это связано, прежде всего, с интеллектуальным направлением и бионикой как источником новых, заимствованных у живой природы идей, а в механике – с многостепенными механизмами типа манипуляторов.

Робототехника - это проектирование и конструирование всевозможных интеллектуальных механизмов - роботов, имеющих модульную структуру и обладающих мощными микропроцессорами.

На занятиях по Робототехнике осуществляется работа с образовательными конструкторами серии LEGO Mindstorms. Для создания программы, по которой будет действовать модель, используется специальный язык программирования RoboLab.

Общеобразовательная общеразвивающая программа по робототехнике – это один из интереснейших способов изучения компьютерных технологий и программирования. Во время занятий ученики научатся проектировать, создавать и программировать роботов. Командная работа над практическими заданиями способствует глубокому изучению составляющих современных роботов, а визуальная программная среда позволит легко и эффективно изучить алгоритмизацию и программирование.

В распоряжении учащихся будут предоставлены Лего-конструкторы, оснащенные специальным микропроцессором, позволяющим создавать программируемые модели роботов. С его помощью учащийся может запрограммировать робота на выполнение определенных функций.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа по робототехнике в детском объединении «Робототехника» разработана на основе типовой программы «Конструирование» С. И. Волкова, - М: «Просвещение», 2009г. и примерной программы внеурочной деятельности по научно-познавательному направлению «Моделирование роботов» (под редакцией В. А. Горского). (Москва, 2013 г.).

**Нормативно-правовой** основой для разработки авторской общеобразовательной общеразвивающей программы являются:

- Закон РФ «Об образовании» от 29.12. 2012 года №273-ФЗ;
- Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 09 ноября 2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Методические рекомендации Министерства образования и науки РФ по разработке и оформлению дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ от 18.11.2015 года №09-3242;
- Примерные требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей (письмо Министерства образования РФ от 11.12.2006 N 06-1844);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 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»;
- Устав учреждения муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода.

**Новизна.** Новизна общеобразовательной общеразвивающей программы «Робототехника» заключается в возможности объединить конструирование и программирование в одном курсе, что способствует интегрированию преподавания информатики, математики, физики, черчения, естественных наук с развитием инженерного мышления, через техническое творчество.

**Актуальность программы** состоит в том, что в настоящий момент в России развиваются нанотехнологии, электроника, механика и программирование, т.е. созревает благодатная почва для развития компьютерных технологий и робототехники. Успехи страны в XXI веке будут определять не природные ресурсы, а уровень интеллектуального потенциала, который определяется уровнем самых передовых на сегодняшний день технологий. Техническое творчество — мощный инструмент синтеза знаний, закладывающий прочные основы системного мышления. Таким образом, инженерное творчество и лабораторные исследования — многогранная деятельность, которая должна стать составной частью повседневной жизни каждого учащегося.

**Педагогическая целесообразность** этой программы обусловлена тем, что в процессе конструирования и программирования дети получают дополнительное образование в области физики, механики, электроники и информатики. Использование Лего-конструкторов повышает мотивацию учащихся к обучению, т.к. при этом требуются знания практически из всех учебных дисциплин от искусств и истории до математики и естественных наук. Межпредметные занятия опираются на естественный интерес к разработке и постройке различных механизмов. Одновременно занятия с конструктором как нельзя лучше подходят для изучения основ алгоритмизации и программирования.

**Цель программы:** *развитие творческих способностей и формирование раннего профессионального самоопределения подростков в процессе конструирования и проектирования.*

**Задачи:**

*Обучающие:*



- дать первоначальные знания робототехнических устройств;
- учить основным приемам сборки и программирования робототехнических средств;
- формировать общенаучные и технологические навыки конструирования и проектирования;
- учить основным правилам безопасной работы с инструментами, необходимыми при конструировании робототехнических средств.

*Развивающие:*

- развивать творческую инициативу и самостоятельность;
- развивать психофизиологические качества учеников: память, внимание, способность логически мыслить, анализировать, концентрировать внимание на главном.

*Воспитательные:*

- формировать творческое отношение к выполнению работы;
- воспитывать умение работать в коллективе.

Набор учащихся осуществляется без ограничений и специального отбора в плане мастерства и таланта, принимаются все желающие, независимо от их способностей и умений.

**Отличительные особенности** данной программы от уже существующих программ заключаются в том, что программа является целостной и непрерывной в течение всего процесса обучения и позволяет учащемуся шаг за шагом раскрывать в себе творческие возможности и реализовывать в современном мире.

**Возраст учащихся: 7-18 лет.**

7-12 лет. Способность восприятия и наблюдения внешней действительности у детей младшего школьного возраста еще несовершенна: дети воспринимают внешние предметы и явления неточно, выделяя в них случайные признаки и особенности, почему-то привлечшие их внимание.

Особенностью внимания младших школьников является его произвольный характер: оно легко и быстро отвлекается на любой внешний раздражитель, мешающий процессу обучения. Недостаточно развита и способность концентрации внимания на изучаемом явлении. Долго удерживать внимание на одном и том же объекте они еще не могут. Напряженное и сосредоточенное внимание быстро приводит к утомлению.

Память у младших школьников имеет наглядно-образный характер: дети лучше запоминают внешние особенности изучаемых предметов, чем их логическую смысловую сущность. Ребята этого возраста еще с трудом связывают в своей памяти отдельные части изучаемого явления, с трудом представляют себе общую структуру явления, его целостность и взаимосвязь частей. Запоминание, в основном, носит механический характер, основанный на силе впечатления или на многократном повторении акта восприятия. В связи с этим и процесс воспроизведения, заученного у младших школьников, отличается неточностью, большим количеством ошибок, заученное недолго удерживается в памяти.

Все сказанное имеет прямое отношение и к разучиванию движений при занятиях физической культурой. Многочисленные наблюдения показывают, что младшие школьники забывают многое, что было ими изучено 1-2 месяца назад. Чтобы избежать этого, необходимо систематически, на протяжении длительного времени, повторять с детьми пройденный учебный материал.

Мышление у детей в этом возрасте также отличается наглядно-образным характером, неотделимо от восприятия конкретных особенностей изучаемых явлений, тесно связано с деятельностью воображения. Дети пока с трудом усваивают понятия, отличающиеся большой абстрактностью, так как кроме словесного выражения они не связаны с конкретной действительностью. И причина этого, главным образом, в недостаточности знаний об общих закономерностях природы и общества.

Вот почему в этом возрасте малоэффективны приемы словесного объяснения, оторванные от наглядных образов сущности явлений и определяющих ее закономерностей. Наглядный метод обучения является основным в этом возрасте. В младшем школьном возрасте формируются и воспитываются волевые качества. Как правило, они в своей волевой деятельности руководствуются лишь ближайшими целями. Они не могут пока выдвигать отдаленные цели, требующие для их достижения промежуточных действий. Но даже в этом случае у детей этого возраста часто нет выдержки, способности настойчивого действия, требуемого результата. Одни цели у них быстро сменяются другими. Поэтому у ребят необходимо воспитывать устойчивую целеустремленность, выдержку, инициативность, самостоятельность, решительность.

12-15 лет. Переход от детства к взрослости составляет главный смысл и специфическое различие этого этапа. Подростковый период считается «кризисным», такая оценка обусловлена многими качественными сдвигами в развитии подростка. Именно в этом возрасте происходят интенсивные и кардинальные изменения в организации ребенка на пути к биологической зрелости и полового созревания. Характерными новообразованиями подросткового возраста есть стремление к самообразованию и самовоспитанию, полная определенность склонностей и профессиональных интересов. Старший школьный возраст — 15-18 лет (ранняя юность). Главное психологическое приобретение ранней юности — это открытие своего внутреннего мира, внутреннее «Я». Главным измерением времени в самосознании является будущее, к которому он (она) себя готовит. Ведущая деятельность в этом возрасте — учебно-профессиональная, в процессе которой формируются такие новообразования, как мировоззрение, профессиональные интересы, самосознание, мечта и идеалы. Использование занятий робототехникой повышают мотивацию учащихся к обучению, т.к. при этом требуются знания практически из всех учебных дисциплин от искусств и истории до математики и естественных наук. Межпредметные занятия опираются на естественный интерес к разработке и постройке различных механизмов. Одновременно занятия с конструктором как нельзя лучше подходят для изучения основ алгоритмизации и программирования.

### **Сроки реализации программы: 1 год.**

**Формы и режим занятий:** групповая (10-15 учащихся) форма с индивидуальным подходом к каждому учащемуся: вводное занятие, комбинированное учебное занятие, итоговое занятие, экскурсия, выставка, показательные выступления.

Занятия проводятся два раза в неделю по 2 часа (с обязательным 10-минутным перерывом после каждого часа), 144 часа в год.

Данная авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «Робототехника» предусматривает работу с детьми-инвалидами, с детьми с ОВЗ, если данный вид деятельности не противопоказан состоянию здоровья таких детей.

Данная программа также предполагает работу с талантливыми детьми.

Предусматривается обучение учащихся по индивидуальному учебному плану в связи с необходимостью полноценной доступной подачи учебного материала как в группах одного возраста, так и в разновозрастных группах, являющихся основным составом детского объединения.

Данная программа может быть использована как в дистанционном, так и в сетевом обучении.

### **Ожидаемые результаты**

К концу года обучения учащиеся должны:

#### **знать:**

- правила безопасной работы;
- основные компоненты конструкторов ЛЕГО;
- конструктивные особенности различных моделей, сооружений и механизмов;
- компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования;
- виды подвижных и неподвижных соединений в конструкторе основные приемы конструирования роботов;
- конструктивные особенности различных роботов;
- порядок создания алгоритма программы, действия робототехнических средств;
- как использовать созданные программы;
- создавать реально действующие модели роботов при помощи специальных элементов по разработанной схеме, по собственному замыслу;
- создавать программы на компьютере для различных роботов;
- корректировать программы при необходимости.

#### **уметь:**

- проводить сборку робототехнических средств, с применением LEGO конструкторов;
- создавать программы для робототехнических средств;
- прогнозировать результаты работы;
- планировать ход выполнения задания;
- рационально выполнять задание;

- руководить работой группы или коллектива;
- представлять одну и ту же информацию различными способами.

Программа предполагает формирование **универсальных учебных действий**:

**Личностные:**

- непрерывный рост личности учащихся,
- развитие и расширение у них творческих способностей средствами робототехники,

**Регулятивные УУД:**

- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью педагога,
- проговаривать последовательность действий при выполнении заданий предложенных педагогом,
- умение высказывать своё предположение (версию) на основе работы с чертежом,
- умение совместно с педагогом и другими учащимися давать эмоциональную оценку деятельности на занятии.

**Познавательные УУД:**

- делать предварительный отбор источников информации,
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии,
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы,
- преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять рассказы на основе простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем); находить и формулировать решение задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков).

**Коммуникативные УУД:**

- умение донести свою позицию до других,
- слушать и понимать речь других,
- совместно договариваться о правилах общения и поведения,
- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

## Формы подведения итогов реализации авторской общеобразовательной общеразвивающей программы.

Важнейшим элементом процесса обучения является контроль успеваемости учащегося, который является систематическим, результаты аргументированными. Исходя из этого, используются разные виды контроля:

- **контроль педагога** – по форме может быть фронтальным, групповым, парным, индивидуальным;
- **взаимоконтроль учащихся** – применяется при проведении практических, творческих и итоговых занятий;
- **самоконтроль** – применяется регулярно на учебных занятиях и в творческой деятельности. От осознания учащимся своих способностей зависит и его самоконтроль (самооценка), на основании которого возможен прогноз достижения высоких результатов.

Педагог детского объединения определяет не только конечную цель, но и отслеживает промежуточные результаты, благодаря которым он своевременно выявляет и предупреждает возможные отклонения от прогнозируемого результата.

Система отслеживания результатов образовательной деятельности включает в себя:

- **вводный контроль** – это предварительное выявление уровня подготовленности к выбранному виду деятельности. Вводный контроль проводится в начале учебного года при наборе в детское объединение согласно разработанным диагностическим материалам (Приложение);

- **текущий контроль** осуществляется педагогом на каждом занятии, результаты оцениваются педагогом при помощи вербального метода. Программой предусмотрены формы контроля: собеседование, устный опрос, самостоятельная работа, контрольное задание, блиц-опрос, практическая работа.

В систему отслеживания результатов в обязательном порядке входит аттестация учащихся:

- **промежуточная аттестация** осуществляется в процессе усвоения учебного материала за полугодие, по завершении основных разделов учебно-тематического плана. Промежуточная аттестация проводится ежегодно 1 раз в год: декабрь согласно диагностическим материалам (Приложение) и оценивается по трем уровням: высокий, средний, низкий. Оценка теоретических знаний проводится тестированием.

- **итоговая аттестация** осуществляется в конце обучения для проверки знаний, умений и навыков по программе. В качестве форм проведения итогов применяется тестирование, фестиваль роботов (показательные выступления роботов), на котором проверяются приобретённые практические умения и навыки создания роботов. Аттестация оценивается по трем уровням: высокий, средний, низкий.

– *Качество знаний* определяется сформированными у учащихся *знаниями, умениями и навыками*. Качество знаний (конструктивный, репродуктивный, творческий уровень) отражается в карте сформированности качеств знаний учащихся. (Приложение)

## Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий	Календарно-тематическое планирование, расписание занятий
1 год	1 сентября	31 мая	36	7	72 часа	2 раза в неделю по 2 часу	Согласно Локальному акту Учреждения календарно-тематическое планирование находится в Рабочей программе педагога Занятия проводятся по расписанию, утвержденному директором МБУДО БДДТ

## Учебно – тематический план

№п/п	Тема	Кол-во часов	В том числе		Форма контроля, аттестация
			теория	практика	
<b>1</b>	<b>1.Введение в общеобразовательную программу</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	
1.1	Вводное занятие. Организация работы кружка. Инструктаж по ТБ и ПБ. Роботы вокруг нас.	2	2	-	Собеседование, устный опрос.
<b>2</b>	<b>2. Основы построения конструкций</b>	<b>14</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	
2.1	Конструкции: понятие, элементы.	4	2	2	Самостоятельная работа
2.2	Основные свойства конструкции	4	2	2	Устный опрос
2.3	Готовые схемы-шаблоны сборки конструкций.	4	2	2	Блиц-опрос
2.4	Проверочная работа по теме «Конструкции».	2		2	Проверочная работа
	<b>3. Простые механизмы и их применение</b>	<b>14</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	
3.1	Рычаги: понятие, виды, применение.	4	2	2	Практическое задание, тестирование
3.2	Блоки: понятие, виды, применение.	4	2	2	Самостоятельная работа
3.3	Конструирование сложных моделей.	4	2	2	Практическое задание
3.4	Самостоятельная творческая работа.	2		2	Блиц-опрос
	<b>4. Передаточные механизмы</b>	<b>18</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	
4.1	Ременные передачи: виды, применение.	4	2	2	Контрольное задание
4.2	Зубчатые передачи, их виды. Применение зубчатых передач в технике.	4	2	2	Устный опрос
4.3	Реечные передачи. Передачи под прямым углом.	4	2	2	Беседа, тестирование
4.4	Свободное занятие по теме «Ремённые и зубчатые передачи».	4	2	2	Опрос. Анализ.
4.5	Самостоятельная творческая работа.	2		2	Самостоятельная творческая работа
	<b>5. Робот Mindstorms NXT.</b>	<b>94</b>	<b>44</b>	<b>50</b>	
5.1	Робот Mindstorms NXT.	4	2	2	Беседа. Практическое задание.
5.2	Микропроцессор NXT. Первое включение.	4	2	2	Устный опрос. Проверочное задание.
5.3	Управление NXT. Первая	4	2	2	Блиц-опрос



	программа.				
5.4	Датчики NXT.	4	2	2	Опрос.
5.5	Интерактивный сервомотор.	4	2	2	
5.6	Понятие команды, программы и программирования.	4	2	2	Практическая работа, тестирование
5.7	Ознакомление с визуальной средой программирования NXT.	4	2	2	Беседа
5.8	Интерфейс программы LEGO MINDSTORMS Education NXT.	4	2	2	Устный опрос
5.9	Основы программирования. Программные блоки.	4	2	2	Блиц-опрос
5.10	Память робота.	4	2	2	Беседа
5.11	Искусственный интеллект.	4	2	2	Беседа
5.12	Исполнительное устройство.	4	2	2	Опрос
5.13	Воспроизведение звуков.	4	2	2	Проверочный опрос
5.14	Использование дисплея NXT.	4	2	2	Устный опрос
5.15	Ожидание.	4	2	2	Беседа
5.16	Алгоритм. Исполнитель алгоритма.	4	2	2	Практическая работа
5.17	Звуковые имитации.	4	2	2	Опрос
5.18	Роботы в космосе.	4	4	-	Беседа
5.19	Повороты.	4	2	2	Самостоятельная работа
5.20	Управление скоростью движения робота.	4	2	2	Опрос, тестирование
5.21	Движение по кривой.	4	2	2	Устный опрос
5.22	Самостоятельная творческая работа.	4	-	4	Самостоятельная творческая работа.
5.23	Соревнования роботов.	6	-	6	Конкурс. Подведение итогов.
	<b>6.Итоговое занятие</b>	<b>2</b>		<b>2</b>	Показательные выступления роботов.
	<b>ИТОГО:</b>	<b>144</b>	<b>66</b>	<b>78</b>	

## Содержание программы

### 1.Введение в общеобразовательную общеразвивающую программу. (2 часа).

*Теория.* Этапы развития современной робототехники. «От легодента до конструктора», «Роботы вокруг нас» - видео презентации. Организация и содержание работы объединения. Правила действующие на занятиях Lego-конструирования. Требования педагога к учащимся на период обучения. Вводный инструктаж по соблюдению техники безопасности и пожарной безопасности при работе.

*Практика.* Знакомство с набором «9321 Транспортные службы». Изучение названий деталей и их условные обозначения.

*Формы проведения занятия:* мини-выставка работ, презентация коллектива,

*Приёмы и методы:* игровой, наглядный, иллюстративный.

*Дидактический материал:* конструктор лего.

## **2. «Основы построения конструкций» (14 часов).**

*Теория.* Понятие конструкция и её элементы. Основные свойства конструкции: жёсткость, устойчивость, прочность, функциональность и законченность. Виды и способы крепежа деталей конструкций. Силы, действующие на сжатие и растяжение элементов конструкции. Отработка общих понятий «выше», «ниже», «правее», «левее» и т.д. на конструкторах лего. Понятие конструирования (постановка задачи). Способы и принципы описания конструкции (рисунок, эскиз, чертёж) их достоинства и недостатки. Как работать с инструкцией. Выбор наиболее рационального способа описания. Условные обозначения деталей конструктора (символы, терминология).

*Практика.* Изготовление простейших конструкций по схемам.

*Формы проведения занятий:* групповые занятия по усвоению новых знаний: комбинированные занятия, проверочная работа.

*Приёмы и методы:* игровой, наглядный, иллюстративный, словесный.

*Дидактический материал:* конструктор лего.

## **3.«Простые механизмы и их применение» (14 часов).**

*Теория:* понятие о простых механизмах и их разновидностях. Примеры применения простых механизмов в быту и технике. Понятие рычаг. Два вида рычагов и их практическое применение. Выигрыш в силе или скорости. Правило равновесия рычага. Динамические уровни управления движением. Принципы конструирования рычагов и рычажных механизмов. Определение блоков и их виды. Применение блоков в технике. Применение правила рычага к блокам. Наклонная плоскость. Клин. Винт. Основные принципы работы машин и механизмов. Простейшие механизмы. Конструирование на примере простых механизмов.

*Практика:* создание рычажных и блочных механизмов с использованием готовых схем, технологических карт. Построение моделей с использованием простых механизмов.

*Формы проведения занятий:* групповые занятия по усвоению новых знаний: комбинированные занятия, проверочная работа.

*Приёмы и методы:* игровой, наглядный, иллюстративный, словесный.

*Дидактический материал:* презентации конструктор лего.

## **4. «Передаточные механизмы» (18 часов).**

*Теория:* ременные передачи: характеристика, элементы, виды, назначение, практическое использование. Зубчатые передачи: характеристика, элементы, виды, назначение, практическое использование. Зубчатые передачи под углом 90, их виды. Реечная передача. Понятие «редуктор». Технические характеристики повышающих и понижающих редукторов. Последовательность описания построенной модели.

*Практика:* Создание ременных и зубчатых механизмов с использованием готовых схем. Построение подвижных моделей с использованием технологических карт. Проектирование, сборка подвижной модели с использованием понижающего (повышающего) редуктор. Анализ творческих работ.

*Формы проведения занятий:* групповые занятия по усвоению новых знаний: комбинированные занятия, проверочная работа.

*Приёмы и методы:* игровой, наглядный, иллюстративный, словесный.

*Дидактический материал:* инструкционные карты, иллюстративный материал, конструктор лего.

### **5.Робот Mindstorms NXT. 94ч.**

*Теория:* электронные компоненты: микропроцессорный модуль NXT с батарейным блоком, сервомотор со встроенным датчиком поворота, датчики касания, звука, освещенности, расстояния, комплект соединительных кабелей, лампочки. Демонстрация работающих роботов. Правила работы с роботом Mindstorms NXT. Интерфейс микропроцессора NXT. Правила работы с микропроцессором. Техника безопасности. Название и назначение кнопок и разъемов на микропроцессоре. Подключение моторов и датчиков. Основное меню NXT: Мои файлы, Программы NXT, Испытай меня, Просмотр, Установки, Управление Bluetooth. Программирование минибота с помощью встроенного редактора программ. Датчик касания. Датчик звука. Датчик освещенности, Ультразвуковой датчик (датчик расстояния). Конструкция, характеристики, принцип работы, особенности применения. Калибровка датчиков. Испытание датчиков в режиме просмотра.

*Практика:* испытание датчика вращения в режиме просмотра (определение пройденного расстояния). Программный блок перемещения (Блок Движение) и его настройки. Движение на один шаг: вперед, назад, вперед и назад. Калибровка колес. Проект «Первые исследования».

*Формы проведения занятий:* групповые занятия по усвоению новых знаний: комбинированные занятия, проверочная работа.

*Приёмы и методы:* игровой, наглядный, иллюстративный, словесный.

*Дидактический материал:* инструкционные карты, иллюстративный материал, презентации, конструктор лего.

### **6.Итоговое занятие 2ч.**

*Формы проведения занятия:* показательные выступления роботов.

## Методическое обеспечение

На занятиях по робототехнике программой предусмотрены методы обучения:

- репродуктивный (воспроизводящий) для наглядной демонстрации способов работы, выполнения отдельных её элементов при объяснении нового материала.
- объяснительно – иллюстрированный;
- частично – поисковый.

Большую помощь педагогу оказывают также **методы**, стимулирующие интерес к обучению:

- игра, создание ситуаций успеха, занимательности;
- лекции, беседы, дискуссии;
- конкурсы, мастер-классы;
- выставки, отчётные выставки, коллективные работы.

Многообразие приемов в обучении позволяет создать условия для раскрытия способностей и талантов каждого учащегося.

**Методы** обучения, используемые педагогом во время проведения занятий:

*словесный метод* – используется на каждом занятии в виде лекции, беседы, рассказа, изложения нового материала, закрепление пройденного материала;  
*самостоятельная творческая работа* – самостоятельность, развивает воображение;

*коллективная работа* – один из методов, приучающих учащихся справляться с поставленной задачей сообща, учитывать мнение окружающих. Способствует взаимопониманию между членами группы, созданию дружественной обстановки.

На занятиях используются следующие **формы** обучения:

- демонстрация проектов, игровая ролевая деятельность;
- просмотр обучающих фильмов, тематических проектов;
- проводятся конкурсы, в процессе которых у учащихся выявляются те или иные качественно сформированные навыки и знания;
- закрепляющие практикумы в виде игр или тематических заданий.

Структура занятий выстроена с учетом **здоровьесберегающих** технологий. Занятия проводятся при постоянной смене деятельности, проведении физкультминуток и физкультпауз, гимнастики для глаз и т.д.

На занятиях используются **педагогические технологии:**

*информационно-развивающие* – сообщение, рассказ, информационные технологии для самостоятельной работы.

*лично-ориентированные, развивающие*, позволяющие усложнять задания опережающим программу детям, упрощать работу менее подготовленным детям.

### Условия и средства реализации программы.

Помещение для проведения занятий должно быть светлым, соответствовать санитарно – гигиеническим требованиям. До начала занятий и после их окончания необходимо осуществлять сквозное проветривание

помещения. В процессе обучения учащиеся и педагог должны строго соблюдать правила техники безопасности труда.

Для успешной реализации программы необходимо материально-техническое обеспечение:

1. Lego Mindstorms NXT – 5 наборов
2. Программное обеспечение ПервоРобот NXT 2.0
3. Руководство пользователя ПервоРобот NXT 2.
4. Датчики освещённости – 5 шт.
5. Зарядные устройства – 5 шт.
6. АРМ учителя (компьютер)

*Аппаратные средства:*

мультимедийный компьютер,

*Программные средства:*

операционная система Windows;

CD. Introduction to Robotics (обучающая программа)

Lego Mindstorms Education NXT. (среда программирования)

LEGO MINDSTORMS Education NXT. (среда программирования)

*Конструкторы*

Lego Education «Первые механизмы» набор №9656;

Lego Education серии " Перворобот NXT 9797.

### **Информационное обеспечение**

1. Белиовская Л.Г., Белиовский А.Е. Программируем микрокомпьютер NXT в LabVIEW. – М.: ДМК Пресс, 2010. – 280 с.: ил. + DVD.
2. MindStorms for schools. Educational division.
3. [www.int-edu.ru](http://www.int-edu.ru)
4. [http://strf.ru/material.aspx?d\\_no=40548&CatalogId=221&print=1](http://strf.ru/material.aspx?d_no=40548&CatalogId=221&print=1)
5. <http://masters.donntu.edu.ua/2010/iem/bulavka/library/translate.htm>
6. <http://www.nauka.vsei.ru/index.php?pag=04201008>
7. <http://edugalaxy.intel.ru/index.php?automodule=blog&blogid=7&showentry=1948>
8. <http://legomet.blogspot.com>
9. [http://www.memoid.ru/node/Istoriya\\_detskogo\\_konstruktora\\_Lego](http://www.memoid.ru/node/Istoriya_detskogo_konstruktora_Lego)
10. <http://legomindstorms.ru/2011/01/09/creation-history/#more-5>
11. <http://www.school.edu.ru/int>
12. <http://robosport.ru>
13. <http://myrobot.ru/stepbystep/>
14. [http://www.robotis.com/xenobioid\\_en](http://www.robotis.com/xenobioid_en)
15. [http://www.prorobot.ru/lego/dvijenie\\_po\\_spiraly.php](http://www.prorobot.ru/lego/dvijenie_po_spiraly.php)
16. <http://technic.lego.com/en-us/BuildingInstructions/9398%20Group.aspx>

### **Литература для педагога**

1. Автоматизированные устройства. ПервоРобот. Книга для учителя. LEGO Group, перевод ИНТ, - 134 с., ил.
2. Злаказов А.С. Уроки Лего-конструирования в школе: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011. – 120с.: ил. ISBN 978-5-9963-0272-7
3. Индустрия развлечений. ПервоРобот. Книга для учителя и сборник проектов. LEGO Group, перевод ИНТ, - 87 с., ил
4. Копосов Д.Г. Первый шаг в робототехнику: практикум для 5-6 классов. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 286с.: ил. ISBN 978-5-9963-2544-5
5. Копосов Д.Г. Первый шаг в робототехнику: рабочая тетрадь для 5-6 классов. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 87с. ISBN 978-5-9963-0545-2
6. CD. ПервоРобот Lego WeDo. Книга для учителя.

### **Литература и информационное обеспечение для учащихся**

1. ПервоРобот NXT. Введение в робототехнику. – LEGO MINDSTORMS Education, 2011.
2. Филиппов С.А. Робототехника для детей и родителей. – СПб.: Наука, 2013. 319 с.
3. <http://lego.rkc-74.ru/>
4. <http://9151394.ru/?fuseaction=proj.lego>
5. <http://9151394.ru/index.php?fuseaction=konkurs.konkurs>
6. <http://www.lego.com/education/>
7. <http://www.wroboto.org/>
8. <http://www.roboclub.ru/>

## Вводный контроль знаний и умений учащихся программы «Робототехника»

Детское объединение: \_\_\_\_\_

Ф.И.О. педагога: \_\_\_\_\_

Дата проведения: \_\_\_\_\_ Форма проведения: \_\_\_\_\_

Номер группы: \_\_\_\_\_ Год обучения: \_\_\_\_\_

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированности качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
<b>Количество учащихся</b>								

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2;

- на среднем уровне: 3-4;

- на высоком уровне: 5-6

### Задание, вопросы:

1. Умение работать с элементами конструктора (втулка, ось, колесо, зубчатое колесо).
2. Приводить примеры использования роботов в быту.
3. Наличие пространственного расположения (слева вверху, по центру, справа вверху и т.д.)
4. Умение собрать простейший механизм по образцу.
5. Умение создавать простые механизмы (например, волчок).
6. Выполняет тест №1.

Подпись педагога \_\_\_\_\_

## Промежуточная аттестация учащихся программы «Робототехника»

Детское объединение: \_\_\_\_\_

Ф.И.О. педагога: \_\_\_\_\_

Дата проведения: \_\_\_\_\_ Форма проведения: \_\_\_\_\_

Номер группы: \_\_\_\_\_ Год обучения: \_\_\_\_\_

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированности качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
<b>Количество учащихся</b>								

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2;
- на среднем уровне: 3-4;
- на высоком уровне: 5-6

### Задание, вопросы:

1. Умение определять виды и типы рычагов.
2. Владеет методами сборки рычагов.
3. Могут привести примеры простых механизмов в быту и технике.
4. Умение определять виды и типы ремённых и зубчатых передач.
5. Владеет методами сборки ремённых и зубчатых передач.
6. Выполнение теста №2.

Подпись педагога \_\_\_\_\_

Зав. отделом/курирующий методист \_\_\_\_\_



**Итоговая аттестация  
программы «Робототехника» (тестирование)**

Детское объединение: \_\_\_\_\_

Ф.И.О. педагога: \_\_\_\_\_

Дата проведения: \_\_\_\_\_ Форма проведения: \_\_\_\_\_

Номер группы: \_\_\_\_\_ Год обучения: \_\_\_\_\_

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированности качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
<b>Количество учащихся</b>								

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2;

- на среднем уровне: 3-4;

- на высоком уровне: 5-6

**Задание, вопросы:**

1. Владеет приёмами программирования робота Mindstorms NXT.
2. Знает перечень датчиков робота Mindstorms NXT (датчик звука, датчик касания, датчик освещённости) их назначение и функциональные возможности.
3. Умение составлять программы с использованием датчиков звука, датчиков касания, датчиков освещённости по образцу.
4. Умение составлять программы на движение линейного типа, используя интерактивный сервомотор.
5. Умение составлять программы ветвления и циклического типа.
6. Умение создавать и программировать «линейного ползуна», «трёхколёсного робота».

Подпись педагога \_\_\_\_\_

Зав. отделом/курирующий методист \_\_\_\_\_

## Тест №1

1. Назови части робота:



2. Как называется серия популярных игрушек, которые первоначально создавались американской компании «Hasbro»?

1. Трансформеры

2. Андроиды

3. Автоботы

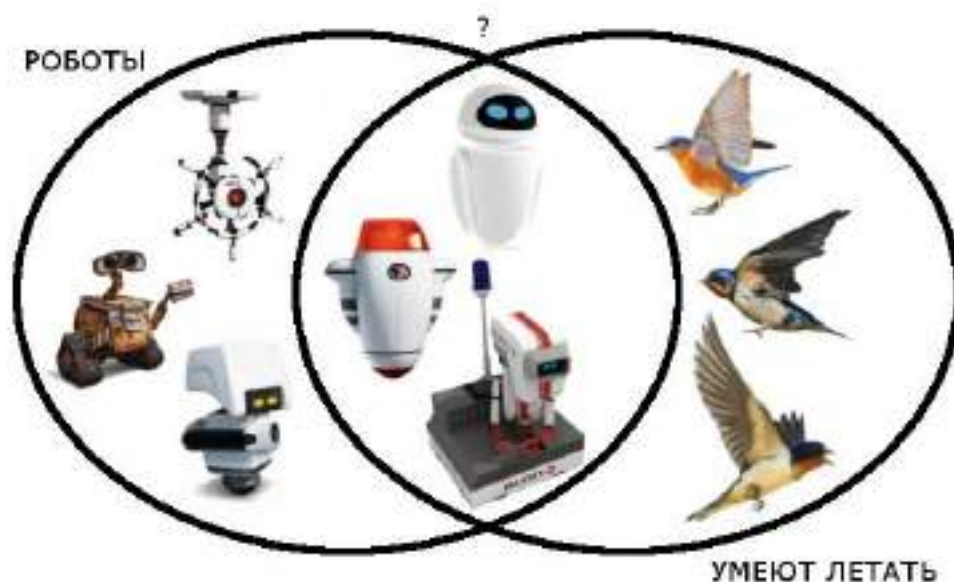
4. Автобот Оптимус Прайм - это:

1) Трактор

2) Грузовик

3) Танк

4. Выбери того, кто неверно помещен в множество



5. Героем, какого фильма является робот R2D2?

6. Перечисли источники энергии робота:

7. Валли встретил Еву и решил познакомиться.

Выбери из списка те свойства, которые являются ОБЩИМИ для Валли и Евы

- умеет летать
- белого цвета
- умеет говорить
- помогает людям
- является роботом
- умеет переносит предметы
- имеет внутренний отсек
- имеет программу



## Ответы

1. Назови части робота:

1. датчик-камера
2. корпус
3. гусеницы
4. основная микросхема
5. манипулятор

2. Как называется серия популярных игрушек, которые первоначально создавались американской компании «Hasbro»?

Трансформеры

3. Автобот Оптимус Прайм - это:

Грузовик

4. Выбери того, кто неверно помещен в множество

ОТВЕТ:

5. Героем, какого фильма является робот R2D2?

ОТВЕТ «Звездные войны»

6. Перечисли источники энергии робота:

ОТВЕТ: аккумулятор, батарея, солнечная батарея

7. Валли встретил Еву и решил познакомиться.

Выбери из списка те свойства, которые являются ОБЩИМИ для Валли и Евы

- умеет летать
- белого цвета
- умеет говорить
- помогает людям
- является роботом
- умеет переносит предметы
- имеет внутренний отсек
- имеет программу

## Тест №2

Устройством, позволяющим роботу определить расстояние до объекта и реагировать на движение, является...

1. Ультразвуковой датчик
2. Датчик звука
3. Датчик цвета
4. Гироскоп

Сервомотор – это...

1. устройство для определения цвета
2. устройство для движения робота
3. устройство для проигрывания звука
4. устройство для хранения данных

К основным типам деталей LEGO MINDSTORMS относятся...

1. шестеренки, болты, шурупы, балки
2. балки, штифты, втулки, фиксаторы
3. балки, втулки, шурупы, гайки
4. штифты, шурупы, болты, пластины

Блок «независимое управление моторами» управляет...

1. двумя сервомоторами
2. одним сервомотором
3. одним сервомотором и одним датчиком

Наибольшее расстояние, на котором ультразвуковой датчик может обнаружить объект...

1. 50 см.
2. 100 см.
3. 3 м.
4. 250 см.

Для движения робота вперед с использованием двух сервомоторов нужно...

1. задать положительную мощность мотора на блоке «Рулевое управление»
2. задать отрицательную мощность мотора на блоке «Рулевое управление»
3. задать положительную мощность мотора на блоке «Большой мотор»
4. задать отрицательную мощность мотора на блоке «Большой мотор»

Для движения робота назад с использованием двух сервомоторов нужно...

1. задать положительную мощность мотора на блоке «Рулевое управление»
2. задать отрицательную мощность мотора на блоке «Рулевое управление»
3. задать положительную мощность мотора на блоке «Большой мотор»
4. задать отрицательную мощность мотора на блоке «Большой мотор»

**Приложение**

**Система критериев оценки сформированности качеств знаний учащихся  
в детском объединении «Робототехника»  
педагог: Кочко Наталья Владимировна**

Уровни	Шкала оценки	Критерии		
		Образовательный аспект	Воспитательный аспект	Развивающий аспект
		Показатели		
<b>Творческий</b>	<b>5-6</b>	<p>Полностью владеет программным материалом: - прочно владеет знаниями по программированию роботов, видами алгоритмов: линейные, ветвления, циклы; владеет умениями по сборке-разборке роботов типов повышающих и понижающих передач. Соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям; Соблюдение технологических приёмов для создания робота; Самостоятельность в работе, активность; Сформированы умения самостоятельно применять полученные знания в практической деятельности. Развито инженерное мышление, навыки конструирования,</p>	<p>Творческое отношение к обучению. Самостоятельность в учебно-познавательной деятельности. Самостоятельность в проектировании динамических объектов. Самостоятельность в программировании идвигающихся объектов. Проявляют интерес к исследовательской деятельности. Принимают активное участие в конкурсах и соревнованиях.</p>	<p>Освоение навыков проектного мышления и проектной работы в инженерно-технической сфере. Преобладает творческое мышление. Преобладает логическая память. Сформированы умения и навыки самообразовательной деятельности. Наблюдается стремление к творческой самореализации через самопознание и самооценку.</p>

		программирования и эффективного использования роботов.		
<b>Конструктивный</b>	<b>3-4</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знание видов роботов;</li> <li>- знание передаточных механизмов;</li> <li>- умение применять полученные знания по технике безопасности на практике;</li> <li>- свобода владения простейшим программным обеспечением;</li> <li>- аккуратность в работе;</li> <li>- умение вести себя в коллективе;</li> <li>- последовательность в работе, умение доводить её до конца;</li> <li>- оказание помощи товарищам, участие в жизни объединения;</li> <li>- творческий подход к работе;</li> <li>- слабо развита самостоятельность при изготовлении робота, но не достаточно развита ответственность за конечный результат своей работы.</li> </ul>	<p>Устойчивый интерес к содержанию эпизодический интерес к процессу учебно-познавательной деятельности.</p> <p>Инициативно-исполнительское отношение к образованию.</p> <p>Ответственность за результативность своей деятельности достаточная.</p>	<p>Способность работать с информацией в глобальных компьютерных сетях.</p> <p>Владеет основными методами, способами и средствами получения, хранения и переработки информации, имеет навыки работы с компьютером, как средством управления информацией</p> <p>Способность использовать навыки публичной речи, ведения дискуссии и полемики частична.</p> <p>При осуществлении мыслительных действий нуждается в некоторой помощи учителя (наводящие вопросы, подсказки, напоминания).</p> <p>Преимущественно преобладает логическая память.</p>

Репродуктивный	0-2	<p>- недостаточно сформированы основные учебные умения при работе с комплектами;</p> <p>- познавательная самостоятельность не сформирована;</p> <p>- присутствуют на занятиях, не активны, выполняют задания только по четким инструкциям, указаниям педагога;</p> <p>- знают отдельные определения, имеют слабые технические навыки, отсутствует умение использовать инструменты.</p>	<p>Познавательный интерес на уровне любопытства, проб своих возможностей, желания общения со сверстниками, побуждение к участию в деятельности посредством контроля со стороны, внешними стимулами.</p> <p>Исполнительское отношение к учению.</p> <p>Ответственность за результат своей деятельности не сформирована.</p>	<p>Репродуктивное мышление с помощью педагога (выполнение заданий по образцу, после объяснения, получения инструкций)</p> <p>Свойства внимания проявляется в малой степени.</p> <p>Преобладает механическая память.</p> <p>В основном не сформированы умения организовывать свою деятельность соблюдать последовательность выполнения работы.</p>
----------------	-----	--	--	---



Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода

Принята на заседании  
педагогического совета  
«30» августа 2024 г.  
Протокол № 1



Авторская общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
**«Цифровое рисование»**

Направленность: техническая  
Возраст учащихся: 10 – 17 лет  
Уровень программы: стартовый  
Срок реализации: 1 год

Автор:  
**Шумкова Алина Фаритовна,**  
педагог дополнительного образования,  
**Иваненко Анна Юрьевна,**  
методист

Белгород, 2024 г.

**Рецензия**  
**на авторскую общеобразовательную**  
**общеразвивающую программу «Цифровое рисование»**

**Автор программы:** Шумкова Алина  
Фаритовна, педагог дополнительного  
образования

**Учреждение, реализующее программу:**  
муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования «Белгородский  
Дворец детского творчества» г. Белгорода

Рецензируемая авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровое рисование» рассчитана на срок обучения 1 год. Данная программа ориентирована на возраст учащихся 10-17 лет и имеет техническую направленность.

Авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровое рисование» соответствует требованиям Минобрнауки к разработке дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы и состоит из следующих структурных элементов: титульный лист, пояснительная записка, учебно-тематическое планирование, содержание учебно-тематических планов, методическое обеспечение программы, рекомендуемая литература для педагога и учащихся.

Автором программы прописана новизна программы, состоящая в том, что в процессе обучения обучающиеся создают живописные изображения с помощью персонального компьютера и графического планшета. Современные технологии создают имитацию традиционных художественных инструментов – кисти, карандаша. Рисование на графических планшетах дает ребенку полную свободу для творчества, так как нет никаких ограничений по материалу или инструментам для рисования. Данная программа совмещает насыщенную теоретическую базу и большое количество практики с упором на индивидуальное развитие каждого учащегося.

Актуальность программы заключена в том, что данная программа объединяет в себе изобразительное искусство и технические возможности, что дает возможность ребенку одновременно развивать художественные навыки и повышать умения и навыки в области компьютерных программ. Синтез этих умений дает возможность влиться в современные отрасли цифровой деятельности, такие как анимация, игровая индустрия, дизайн интерфейсов и реклама, требуют специалистов, владеющих навыками цифрового рисования.

Автор подчеркивает, что данная Программа позволяет учащимся не просто создавать цифровые изображения, а вместе с этим и изучать основы академического рисунка, гармонии цвета и колористики, что дает возможность подросткам познакомиться с основами традиционной техники рисования.

Рецензируемая программа носит целостный характер, представлены ее основные структурные компоненты. Язык и стиль изложения четкий, доступный и ясный.

В программе прописаны обучающие, развивающие и воспитательные задачи, решаемые в ходе реализации целевой установки, полно раскрывают направленность данной программы, способствуют формированию художественно-эстетической культуры, развитию креативных способностей, стимулируют уверенность учащихся в себе, развивают внимание, мышление, эмоционально-волевую сферу.

Характеристика возрастных особенностей учащихся позволяет определить оптимальную нагрузку, планировать конструктивные формы межличностной коммуникации. Продолжительность учебных занятий не противоречит нормам СанПиН для учреждения дополнительного образования и регулируется необходимыми нормативными актам.

Данная авторская общеобразовательная общеразвивающая программа соответствует специфике дополнительного образования детей. В целом, структура и содержание Программы соответствуют предъявляемым требованиям к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам.

#### **Рецензент:**

к.э.н. доцент кафедры прикладной информатики и информационных технологий (Белгородский государственный национальный исследовательский университет)

Ильинская Е.В.





**Рецензия**  
**на авторскую общеобразовательную**  
**общеразвивающую программу «Цифровое рисование»**

**Авторы программы:** Шумкова Алина Фаритовна, педагог дополнительного образования, Иваненко Анна Юрьевна, методист.

**Учреждение, реализующее программу:** муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Белгородский Дворец детского творчества» г.Белгорода.

**Общая характеристика программы:** Авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровое рисование» по содержанию относится к технической направленности, формой работы служит групповая. Возраст учащихся – 10 – 17 лет. Срок реализации – 1 год. Уровень программы стартовый.

С развитием технологий и доступностью мощных графических программ и устройств, таких как графические планшеты, цифровое рисование стало доступным для широкой аудитории. Это создает новые возможности для художников и дизайнеров. Цифровое искусство активно используется в кино, анимации, видеоиграх и других формах развлечений. Профессиональные художники востребованы для создания концепт-артов, персонажей и окружений, что делает навыки цифрового рисования необходимыми для успешной карьеры в этих областях. Все это требует не только технические знания графических программ, но и базовые знания изобразительного искусства. Поэтому данная программа направлена на развитие творческих способностей учащихся посредством сочетания технической составляющей и основ традиционного рисунка.

Программа структурирована логично и последовательно. Начинаясь с базовых понятий, таких как работа с инструментами и интерфейсом графических редакторов, а затем делая акцент на основах композиции, цвета и освещения, что создает прочную основу для дальнейшего изучения.

Авторами программы прописаны актуальность, новизна, а также раскрыта педагогическая целесообразность программы, которая соответствует всем методическим требованиям написания программы. Актуальность цифрового рисования обусловлена его широким применением в различных сферах, растущим спросом на квалифицированных специалистов и возможностями для творческого самовыражения.

В связи с тем, что с каждым годом постоянно растет потребность в цифровом рисовании, рецензируемая программа дает возможность не только получить все необходимые знания умения и навыки для работы в этой области, но и снижает страх у ребенка «испачкать бумагу». У многих детей есть страх нарисовать на бумаге что-то не так, без возможности безвозвратного удаления. Поэтому большинство детей рисует скованно и зажато. Рисование на графических планшетах при помощи компьютера, наоборот, за счет возможности рисовать по слоям и удалять все ненужное без



деформации «листа» позволяет ребенку чувствовать большую безопасность и не бояться ошибиться.

Важным аспектом программы является ее упор на практику. Каждое занятие включает в себя задания, которые позволяют учащимся применять полученные знания на практике. Это не только развивает технические навыки, но и способствует развитию индивидуального стиля.

Образовательная деятельность программы направлена на:

- развитие представлений об изобразительном цифровом искусстве, его возможностях и средствах выразительности;
- ознакомление учащихся с различными техниками цифрового рисования;
- знакомство с принципами работы графических редакторов и графического планшета;
- обучение учащихся работе со слоями и инструментами в графических редакторах;
- знакомство с пропорциями изображения человека, перспективного построения пространства и основами теории цвета.

Целью программы, определяемой авторами, является развитие творческих способностей учащихся в области цифрового рисования посредством использования графических программ и инструментов.

Рецензируемая программа носит целостный характер, представлены ее основные структурные компоненты. Язык и стиль изложения четкий, доступный и ясный.

В целом, образовательная программа «Цифровое рисование» представляет собой отличную возможность для всех, кто хочет развить свои навыки в области цифрового искусства. Она сочетает в себе теорию и практику, предлагает качественное преподавание и создает поддерживающую среду для творчества.

Данная авторская общеобразовательная общеразвивающая программа соответствует специфике дополнительного образования детей. Структура и содержание Программы соответствуют предъявляемым требованиям к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам.

#### Рецензент:

Заместитель директора

Т.А. Остапенко

*Я согласен(на) заместителем заместителя директора Остапенко Т.А.*

*заверил, специалист*



*Т.А. Остапенко*

## Пояснительная записка

Авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «**Цифровое рисование**» **технической** направленности, **стартового** уровня.

Сегодня невозможно представить мир без компьютеров и цифровых технологий. В любой сфере человеческого общества компьютер находит свое применение. Не только сам компьютер важен как техническое средство для облегчения и оптимизации работы, но и ценны все те продукты, которые при помощи него создаются: 3D модели, макеты, сайты и т.д. Компьютерная графика играет существенную роль, как в науке, так и в повседневной жизни любого человека. Нельзя представить практически не одну организацию, которая так или иначе обращалась к компьютерной графике – афиши, буклеты, листовки и т.д.

Одной из главных задач дополнительного образования является создание условий для самореализации и раскрытия творческого потенциала каждого учащегося в любых направлениях его деятельности. Потребности, интересы и социальный запрос детей и родителей в сфере технических технологий стимулируют дополнительное образование к написанию программы по технической направленности в области компьютерного творчества. Поэтому важно с маленького возраста учить детей правильному обращению с техникой.

Авторская общеобразовательная общеразвивающая программа «**Цифровое рисование**» направлена на изучение и освоение учащимися возможностей цифрового пространства, создание собственных изображений, а также на формирование компетенций, которые необходимы для успешной деятельности в обществе, использующем информационные технологии.

Нормативно-правовой базой авторской общеобразовательной общеразвивающей программы «**Цифровое рисование**»:

- Конституция Российской Федерации;
- Федеральный закон от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным законом от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года №678-р;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации (МинПросвещения России) от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)

(Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242) – (в рамках действующего законодательства);

–Примерные требования к программам дополнительного образования детей. Нормативно-правовой аспект (из письма Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 №06-1844) – (в рамках действующего законодательства);

–Приказ Минобрнауки России от 05.05.2018г. №298н «Об утверждении профессионального стандарта «педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

–Методические рекомендации по организации современной системы дополнительного образования детей в Белгородской области. ОГБУ «Белгородский региональный модельный центр дополнительного образования детей», 2019;

→Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» П 2.4.3648-20 от 28 сентября 2020г. №28;

–Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. N 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

–Методические рекомендации «Разработка и реализация раздела о воспитании в составе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы» Федерального государственного бюджетного научного учреждения «Институт изучения детства, семьи и воспитания» 2023г;

–Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Белгородский Дворец детского творчества» г. Белгорода.

**Новизна** общеобразовательной общеразвивающей программы «**Цифровое рисование**» состоит в том, что в процессе обучения, обучающиеся создают живописные изображения с помощью персонального компьютера и графического планшета. Современные технологии создают имитацию традиционных художественных инструментов – кисти, карандаша. Рисование на графических планшетах дает ребенку полную свободу для творчества, так как нет никаких ограничений по материалу или инструментам для рисования. Данная программа совмещает насыщенную теоретическую базу и большое количество практики с упором на индивидуальное развитие каждого учащегося.

**Актуальность программы** обусловлена тем, что данная программа объединяет в себе изобразительное искусство и технические возможности,

что дает возможность ребенку одновременно развивать художественные навыки и повышать умения и навыки в области компьютерных программ.

Многие современные отрасли, такие как анимация, игровая индустрия, дизайн интерфейсов и реклама, требуют специалистов, владеющих навыками цифрового рисования. Умение работать с программами для цифрового рисования открывает двери к различным карьерным возможностям.

Так как рисование в цифровом пространстве дает возможность выполнять работу по слоям и удалять ненужные детали без деформации «листа», то у ребенка пропадает страх ошибиться и что-то неправильно нарисовать. Также у учащегося есть возможность отменить свое действие. Работа с различного рода программными редакторами и графическим планшетом в рамках реализации образовательного процесса по данной программе позволит детям не только развить воображение, внимание и мышление, но и в целом повысить цифровую компетентность подростка.

**Педагогическая целесообразность** данной программы объясняется тем, что она предоставляет возможность самовыражения учащихся средствами компьютерной графики. Это способствует свободному и осознанному вхождению детей в мир технического прогресса, а также их приобщению к мировым культурным и духовным ценностям через творчество в области цифрового рисования.

**Отличительная особенность** данной авторской общеобразовательной общеразвивающей программы «**Цифровое рисование**» от уже существующих в этой области состоит в том, что она дает комплексное понимание компьютерного рисования как особого вида искусства. Также программа является практикоориентированной. Программа направлена на индивидуальную траекторию развития творческих способностей каждого учащегося, которая предполагает подачу учебного материала, опираясь на возможности каждого ребенка осваивать материал со своей скоростью. Содержание данной программы выстроено в сочетании традиционных основ рисунка и живописи с цифровыми возможностями программами, в результате чего происходит интеграция с такими учебными предметами как изобразительное творчество и информатика. Такое построение образовательного процесса делает программу нестандартной и оригинальной, сочетает в себе яркий познавательный интерес подростка и способствует всестороннему развитию учащегося.

**Цель:** развитие творческих способностей учащихся в области цифрового рисования посредством использования графических программ и инструментов.

**Задачи:**

**Обучающие:**

- познакомить учащихся с основами компьютерного рисования;
- познакомить учащихся с возможностями создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ;
- развить представление о цифровом искусстве, его возможностях и средствах выразительности;



- дать основы перспективного построения.

**Развивающие:**

- развивать образное мышление и воображение;
- развивать творческий потенциал посредством работы на графическом планшете;
- развивать системное и логическое мышление;
- повышать уровень ИКТ - компетенций, обучающихся по работе с компьютерными программами, используемыми в ходе обучения.

**Воспитательные:**

- воспитывать интерес к цифровому творчеству;
- формировать коммуникативные навыки;
- формировать чувства коллективизма и взаимопомощи;
- воспитывать у учащихся усидчивость, трудолюбие, аккуратность в работе.

**Возраст учащихся: 10 – 17 лет.**

**Срок реализации программы: 1 год.**

*Возрастные особенности детей 10 –14 лет*

Переход от детства к взрослости является важным моментом в данном возрасте, так как в этот период происходит «кризис». Это обусловлено многими качественными сдвигами в развитии подростка. Именно в этом возрасте происходят интенсивные и кардинальные изменения в организации ребенка на пути к биологической зрелости и полового созревания, а также приходит осмысление собственного «Я». Саморазвитие и самообразование являются главными новообразованиями в данном возрасте, так как происходит определение склонностей и профессиональных интересов.

**Возрастные особенности учащихся.**

Старший школьный возраст – 15-18 лет (ранняя юность). Главное психологическое приобретение ранней юности – это открытие своего внутреннего мира, внутреннее «Я». Главным измерением времени в самосознании является будущее, к которому он (она) себя готовит. Ведущая деятельность в этом возрасте – учебно-профессиональная, в процессе которой формируются такие новообразования, как мировоззрение, профессиональные интересы, возможности применять полученные знания и творческий опыт в практической работе. Занятия по данной программе дадут возможность подросткам попробовать себя в данном виде деятельности и определить свой будущий профессиональный выбор.

**Форма обучения:** очная.

**Форма организации занятий:** групповая, сочетая принцип обучения группой с индивидуальным подходом.

**Режим занятий:** 3 раза в неделю по 2 академических часа, с обязательным 10-ти минутным перерывом после каждого часа. Всего 216 часов в год.

**Продолжительность 1 часа занятий – 45 минут.**

**Количество учащихся в группах:** 6-8 человек. Обучение проходит в традиционной и нетрадиционной форме занятий, в зависимости от изучаемой

темы, уровня подготовки, возрастных и творческих особенностей учащихся.

По усмотрению руководителя коллектива возможны изменения и перестановки, изучаемых тем с учетом материально-технической базы, погодных условий, интересов учащихся и др.

Данная авторская общеобразовательная общеразвивающая программа предусматривает работу с детьми-инвалидами, с детьми с ОВЗ, если данный вид деятельности не противопоказан состоянию здоровья таких детей.

Данная программа может быть использована как в дистанционном, так и в сетевом обучении при наличии технического оснащения.

### **Планируемые результаты освоения программы**

К концу учебного года учащиеся будут **знать**:

- правила техники безопасности при работе с компьютером и графическим планшетом;
- основные понятия и принципы работы с графическим планшетом и компьютерной программой;
- правила перспективного построения;
- правила светотеневого изображения предмета.

К концу учебного года учащиеся **будут уметь**:

- передавать трехмерные изображения на двухмерной плоскости;
- работать на графическом планшете;
- работать в среде графических редакторов;
- создавать, редактировать, оформлять, сохранять, передавать информационные объекты различного типа с помощью современных программных средств;
- применять полученные знания на практике;
- создавать авторские изображения.

### **Будут сформированы универсальные учебные действия**

#### ***Личностные УУД:***

- умение самостоятельно анализировать поставленные задачи и находить возможные решения;
- воспитание чувства справедливости и ответственности;
- самостоятельное планирование и организация своей работы;
- развитие способности поиска оптимальных способов решения поставленных задач;
- желание получать новые знания и совершенствовать имеющиеся;
- интерес к новым способам самовыражения посредством компьютерного рисования;
- формирование потребности в творческом развитии и самореализации.

#### ***Регулятивные УУД:***

- определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей;

- осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- умение оценить себя и адекватно воспринимать критику;
- различать способ и результат действия;
- вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок.

***Коммуникативные УУД:***

- соблюдать корректность в высказываниях;
- умение работать в коллективе;
- умение формулировать собственное мнение и позицию;
- объективно воспринимать другие точки зрения;
- использовать речь для регуляции своего действия.

***Познавательные УУД:***

- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения поставленных задач;
- умение наблюдать и анализировать окружающий мир;
- осуществлять синтез (целое из частей);
- проводить сравнение, классификацию и анализ по разным критериям;
- размышлять на тему современного искусства и тенденций развития компьютерной графики;
- устанавливать причинно-следственные связи.

**Формы подведения итогов реализации авторской образовательной общеразвивающей программы «Цифровое рисование»**

Важнейшим элементом процесса обучения является контроль успеваемости учащегося, который является систематическим, результаты аргументированными. Исходя из этого, используются разные виды контроля:

- ***контроль педагога*** – по форме может быть фронтальным, групповым, парным, индивидуальным;
- ***взаимоконтроль учащихся*** – применяется при проведении практических, творческих и итоговых занятий;
- ***самоконтроль*** – применяется регулярно на учебных занятиях и в творческой деятельности. От осознания учащимся своих способностей зависит и его самоконтроль (самооценка), на основании которого возможен прогноз достижения высоких результатов.

Педагог детского объединения определяет не только конечную цель, но и отслеживает промежуточные результаты, благодаря которым он своевременно выявляет и предупреждает возможные отклонения от прогнозируемого результата.

Система отслеживания результатов образовательной деятельности включает в себя:

- ***вводный контроль*** – это первоначальное выявление уровня подготовленности к выбранному виду деятельности. Вводный контроль

проводится в начале учебного года при наборе в детское объединение согласно разработанным диагностическим материалам (Приложение);

– **текущий контроль** осуществляется педагогом на каждом занятии, результаты оцениваются педагогом при помощи вербального метода.

Контроль предполагает: проведение творческих отчетов детского объединения в форме презентаций, творческих работ; проведение выставки эскизов и созданных персонажей и иллюстраций; участие детей в городских, областных, региональных и всероссийских конкурсах и фестивалях по графическому рисованию и дизайну; творческое тестирование; проектную деятельность как внутри объединения, так и за его пределом; мастер-классы с участием детей; участие в праздниках, организуемых МБУДО БДДТ. Программой предполагаются открытые занятия, организацию мини-выставок.

В систему отслеживания результатов в обязательном порядке входит аттестация учащихся:

– **промежуточная аттестация** осуществляется в процессе усвоения учебного материала в конце года, по завершении всех разделов учебно-тематического плана. Промежуточная аттестация проводится по завершению программы на итоговом занятии для проверки знаний, умений и навыков по программе на итоговом занятии. Аттестация оценивается по трем уровням: высокий, средний, низкий.

– **Качество знаний** определяется сформированными у учащихся знаниями, умениями и навыками. Качество знаний отражается в карте сформированности качеств знаний учащихся. (Приложение).

## Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий	Календарно-тематическое планирование, расписание занятий
1 год	1 сентября	31 мая	36	108	216 часов	3 раза в неделю по 2 часа	Согласно Локальному акту Учреждения календарно-тематическое планирование находится в Рабочей программе педагога Занятия проводятся по расписанию, утвержденному директором МБУДО БДДТ

## Учебно-тематический план

№ п/п	Разделы программы и темы занятий	Кол-во часов	В том числе		Форма контроля, аттестация
			теория	практика	
<b>Раздел 1: Введение</b>		<b>2</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	
1.1	Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с CG-пространством	2	2	-	беседа
<b>Раздел 2: Знакомство с растровым графическим редактором</b>		<b>10</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	
2.1	Знакомство с интерфейсом программы	2	1	1	беседа, устный опрос
2.2	Работа с инструментами программы	2	1	1	
2.3	Афиша	6	1	5	
<b>Раздел 3: Основы рисунка и цвета</b>		<b>96</b>	<b>23</b>	<b>73</b>	
3.1	Введение в рисунок. Светотень	4	1	3	беседа, устный опрос
3.2	Яблоко в ч/б палитре	4	1	3	просмотр работ
3.3	Основы цветоведения	2	1	1	
3.4	Яблоко в цвете	4	1	3	просмотр работ
3.5	Груши в цвете	4	1	3	просмотр работ
3.6	Перспектива	4	1	3	беседа, устный опрос, просмотр работ
3.7	Наброски бытовых предметов	4	1	3	устный опрос, просмотр работ
3.8	Мебель	4	1	3	
3.9	Улицы	4	1	3	
3.10	Деревья	4	1	3	
3.11	Облака	2	1	1	
3.12	Понятие текстуры и фактуры. Текстура «дерево»	6	1	5	
3.13	Камень	4	1	3	
3.14	Вода	2	1	1	
3.15	Стекло	4	1	3	
3.16	Ткань	4	1	3	
3.17	«Кружка»	4	1	3	
3.18	«Кувшин»	4	1	3	
3.19	«Волшебная книга»	6	1	5	просмотр работ, выставка
3.20	«Пирожное»	4	1	3	устный опрос, просмотр работ
3.21	«Цветок»	4	1	3	
3.22	«Пенек»	6	1	5	просмотр работ, выставка
3.23	«Домик»	8	1	7	
<b>Раздел 4: Натюрморт</b>		<b>22</b>	<b>5</b>	<b>17</b>	
4.1	Натюрморт как жанр изобразительного искусства	2	2	-	беседа, устный опрос
4.2	Монохромный натюрморт	6	1	5	просмотр работ
4.3	Натюрморт с гипсовым предметом	8	1	7	
4.4	Натюрморт с тыквой	6	1	5	

<b>Раздел 5: Пейзаж</b>		<b>28</b>	<b>6</b>	<b>22</b>	
5.1	Пейзаж как жанр изобразительного искусства	2	2	-	беседа, устный опрос
5.2	Природный пейзаж	6	1	5	просмотр работ
5.3	Сельский пейзаж	6	1	5	
5.4	Городской пейзаж	8	1	7	
5.5	Морской пейзаж	6	1	5	
<b>Раздел 6: Люди</b>		<b>38</b>	<b>10</b>	<b>28</b>	
6.1	Пропорции человека	8	3	5	устный опрос, просмотр работ
6.2	Кисти, стопы	2	1	1	
6.3	Портрет как жанр искусства	2	2	-	беседа, устный опрос
6.4	Изображаем части лица	4	1	3	устный опрос, просмотр работ
6.5	Мужской портрет	6	1	5	устный опрос, просмотр работ, выставка
6.6	Женский портрет	8	1	7	
6.7	Поясной портрет	8	1	7	
<b>Раздел 7: Композиция</b>		<b>18</b>	<b>4</b>	<b>14</b>	
7.1	Композиция как жанр изобразительного искусства.	2	2	-	беседа, устный опрос
7.2	Выполнение копии картин известных художников	8	1	7	просмотр работ, выставка
7.3	Творческая работа над собственной композицией	8	1	7	
<b>Раздел 8: Итоговое занятие</b>		<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	
8.1	Итоговое занятие. Промежуточная аттестация.	2	-	2	просмотр работ, аттестация
<b>Всего:</b>		<b>216</b>	<b>53</b>	<b>163</b>	

## Содержание программы

### Раздел 1: Введение – 2 часа.

#### 1.1. Вводное занятие. Техника безопасности (2 часа).

*Теория (2 часа).* Ознакомление с программой. Цели и задачи на новый учебный год. Техника безопасности при работе с компьютером и планшетом. Знакомство с понятием компьютерная графика и digital пространство. Драйвера и настройки пера. Виды графических планшетов. CG художники и их работы. Знакомство с основной терминологией. Референсы и как с ними работать.

### Раздел 2: Знакомство с растровым графическим редактором – 10 часов.

#### 2.1. Знакомство с интерфейсом программы (2 часа).

*Теория (1 час).* Знакомство с интерфейсом программы. Способы организации рабочего пространства. Изучение особенностей цветовых моделей RGB и CMYK. Панель навигации. Инструменты программы. Форматы изображений. Правила сохранения документов. Инструмент программы «Кисть», «Карандаш», «Ластик». Нажатие, прозрачность, форма. Горячие клавиши.  
*Практика (1 час).* Работа с интерфейсом программы. Настройка рабочей области «под себя». Настройки стилуса. Знакомство с различными кистями. Настройка кисти. Тренировка линий.

#### 2.2. Работа с инструментами программы (2 часа).

*Теория (1 час).* Знакомство со слоями и стилями наложения. Способы взаимодействия слоев. Привязка слоя. Инструменты программы «Текст», «Геометрические фигуры», «Заливка», «Цвет», «Градиент». Русские и английские шрифты. Скачивание и правила установки шрифта. Настройки текста. Цвет. Изучения понятий «Смарт объекты» и свойства растрования.  
*Практика (1 час).* Практическая работа со слоями, стилями наложения, текстом и геометрическими фигурами.

#### 2.3. Афиша (6 часов).

*Теория (1 час).* Знакомство с инструментами выделения. Алгоритм создания афиши. Компонировка. Подбор шрифта.  
*Практика (5 часов).* Разработка эскиза афиши. Работа по ТЗ. Применение изученных инструментов на практике. Поиск необходимых изображений. Обработка изображений. Добавление текста. Подбор шрифта. Детализация работы. Устранение неровностей. Цветокоррекция. Сохранение готовой открытки.

### Раздел 3: Основы рисунка и цвета – 96 часов.

#### 3.1. Введение в рисунок. Светотень (4 часа).

*Теория (1 час).* Линия и пятно. Основы создания набросков. Компонировка предметов на плоскости. Знакомство с понятием «лайн-арт», примеры, сферы применения. Плоские и объемные фигуры. Правила светотеневого изображения предмета. Окружение и рефлекс. Окклюзия.  
*Практика (3 часа).* Тренировка линий. Выполнение растяжки тоном.



Тренировка плавного перехода тона при помощи мягких кистей. Выполнение рисунка шара в тоне, используя понятия светотени. Оформление работы. Сохранение готового изображения.

### **3.2. Яблоко в ч/б палитре (4 часа).**

*Теория (1 час).* Закрепление знаний по светотеневой работе. Правила и порядок выполнения рисунка яблока в черно-белой палитре. Правила компоновки предмета.

*Практика (3 часа).* Выбор формата холста. Компонировка яблока. Построение яблока линией. Выравнивание линии. Заливка работы тоном. Определение света, тени и рефлекса на предмете. Оформление фона. Применение текстурных кистей. Доработка изображения, устранение неровностей. Сохранение готового изображения.

### **3.3. Основы цветоведения (2 часа).**

*Теория (1 час).* Цвет как выразительное средство в изобразительном искусстве. Холодный и тёплый цвет. Цветовой круг. Цветовые гармонии. Смешивание цветов через настройку непрозрачности кисти. Акцент и нюанс.

*Практика (1 час).* Тренировка плавного перехода цвета при помощи мягких кистей. Выполнение рисунка шара в цвете, используя понятия светотени.

### **3.4. Яблоко в цвете (4 часа).**

*Теория (1 час).* Закрепление знаний по цветоведению и светотеневой работе.

Правила и порядок выполнения рисунка яблока в цвете.

*Практика (3 часа).* Отработка техника смешивания цветов. Выбор формата холста. Компонировка яблока. Построение яблока линией. Выравнивание линии. Заливка работы основным цветом.

Определение света, тени и рефлекса на предмете. Применение текстурных кистей. Добавление деталей. Доработка изображения, устранение неровностей. Оформление фона. Сохранение готового изображения.

### **3.5. Груши в цвете (4 часа).**

*Теория (1 час).* Актуализация знаний по цветоведению и светотеневой работе. Изучение взаимодействия объектов друг с другом. Правила и порядок выполнения рисунка.

*Практика (3 часа).* Отработка техника смешивания цветов. Выбор формата холста. Компонировка груш. Наброски груш. Выравнивание линии. Заливка работы основным цветом.

Определение света, тени и рефлекса на предметах. Применение текстурных кистей. Добавление деталей. Доработка изображения, устранение неровностей. Оформление фона. Сохранение готового изображения.

### **3.6. Перспектива (4 часа).**

*Теория (1 час).* Изучение понятий линейной и воздушной перспективы. Линейное построение предмета в пространстве. Линия горизонта, точка зрения и точка схода. Правила перспективных сокращений. Ознакомление с понятием ракурса. Линия горизонта.

*Практика (3 часа).* Изображение куба на одну, две и три точки схода в разном положении относительно линии горизонта.

Выполнение рисунка куба крупным планом. Заливка цветом, используя

знания светотеневого изображения предмета. Добавление падающей тени. Оформление фона. Устранение неровностей, сохранение готового изображения.

### **3.7. Наброски бытовых предметов (4 часа).**

*Теория (1 час).* Порядок и правила изображения предметов. Особенности разных форм предметов. Толщина предмета.

*Практика (3 часа).* Выполнение набросков предметов быта по фото, используя понятие перспективы.

### **3.8. Мебель (4 часа).**

*Теория (1 час).* Порядок и правила изображения мебели. Особенности разных форм.

*Практика (3 часа).* Выполнение построения предметов мебели, используя понятия перспективы. Прорисовка толщины предмета. Устранение неровностей линий.

Добавление цвета, используя понятия светотеневого изображения предмета. Добавление деталей. Оформление фона. Сохранение готового изображения.

### **3.9. Улицы (4 часа).**

*Теория (1 час).* Правила изображения улиц. Угловая и фронтальная перспектива. Точки схода.

*Практика (3 часа).* Определение точки схода и линии горизонта. Выполнение рисунка зданий и улиц, используя понятие перспективы.

Устранение неровностей линий. Добавление деталей. Сохранение готового изображения.

### **3.10. Деревья (4 часа).**

*Теория (1 час).* Знакомство с видами деревьев. Особенности их изображения. Порядок выполнения рисунка деревьев с различной кроной.

*Практика (3 часа).* Работа с прямоугольным форматом холста. Выполнение рисунка сосны. Работа с освещением. Оформление фона. Сохранение готового изображения.

Работа с прямоугольным форматом холста. Выполнение рисунка дуба. Сохранение готового изображения.

### **3.11. Облака (2 часа).**

*Теория (1 час).* Знакомство с видами облаков (перистые, слоистые, кучевые). Особенности их изображения.

*Практика (1 час).* Выполнение рисунка разных облаков в цвете. Отработка техники смешивания цветов. Сохранение готового изображения.

### **3.12. Понятие текстуры и фактуры. Текстура «дерево» (6 часов).**

*Теория (1 час).* Понятие текстуры и фактуры предмета. Важность использования текстур в художественных работах. Просмотр и выявление особенностей разных материалов. Изучение особенностей различных пород дерева.

*Практика (5 часов).* Выполнение рисунка деревянной доски. Прорисовка текстуры. Оформление фона. Выполнение рисунка деревянного ящика линией. Построение с учетом перспективы. Компонировка ящика. Прорисовка деталей и текстуры. Работа в цвете. Оформление фона. Добавление

падающей теней.

### **3.13. Камень (4 часа).**

*Теория (1 час).* Изучение особенностей изображения каменных текстур. Виды камней. Фактура.

*Практика (3 часа).* Выбор формата холста. Выполнение наброском камней разной формы. Выполнение рисунка камня. Работа в цвете. Добавление фактуры. Детализация работы. Оформление фона.

### **3.14. Вода (2 часа).**

*Теория (1 час).* Знакомство с текстурой воды. Особенности изображения воды в зависимости от окружения. Специфика изображения волн, водопадов и пены. Текстура каустики.

*Практика (1 час).* Изображение воды. Работа с цветом. Тренировка плавного перехода цвета.

### **3.15. Стекло (4 часа).**

*Теория (1 час).* Особенности изображения стеклянных предметов. Изучение текстуры стекла в работах СГ-художников.

*Практика (3 часа).* Выполнение наброска стеклянной колбы. Добавление деталей. Заливка цветом. Добавление светотени, рефлексов, свечения. Оформление работы для презентации изображения.

### **3.16. Ткань (4 часа).**

*Теория (1 час).* Изучение основ изображения разных тканей и складок. Прозрачность тканей. Изучение складок на тканях.

*Практика (3 часа).* Выполнение рисунка драпировки. Проработка складок. Работа в цвете.

### **3.17. «Кружка» (4 часа)**

*Теория (1 час).* Правила изображения круга и овала относительно линии горизонта. Порядок выполнения рисунка кружки. Изучение различных форм. Толщина предмета.

*Практика (3 часа).* Выполнение рисунка кружки. Выбор формата холста. Выполнение наброска, построение кружки, используя инструменты программы «Овальная область», и симметрию. Устранение неровностей линий. Заливка цветом. Добавление падающей тени. Добавление деталей. Оформление фона. Сохранение готового изображения.

### **3.18. «Кувшин» (4 часа).**

*Теория (1 час).* Порядок выполнения рисунка кувшина. Закрепление знаний по изображению круга, относительно линии горизонта.

*Практика (3 часа).* Выполнение рисунка кувшина на выбор. Определение формата холста. Выполнение наброска кувшина используя инструменты программы «Овальная область», и симметрию. Устранение неровностей линий. Заливка цветом, используя правила светотеневого изображения предмета. Добавление деталей, падающей тени. Оформление фона. Сохранение готового изображения.

### **3.19. «Волшебная книга» (6 часов).**

*Теория (1 час).* Беседа по теме «Знакомство с волшебным миром». Разбор существующих иллюстраций художников.

*Практика (5 часов).* Задание на закрепление знаний по предыдущим темам. Работа над эскизом собственной книги. Поиск референсов. Продумывание элементов книги. Работа над единой стилистикой. Доработка скетча, вычищение линий. Определение цветовой палитры. Заливка основным цветом. Работа со светотенью. Детализация работы. Оформление фона, добавление свечения, окружение. Сохранение готового изображения.

### **3.20. «Пирожное» (4 часа).**

*Теория (1 час).* Изучение последовательности работы над изображением предмета. Определение цветовых отношений.

*Практика (3 часа).* Работы над эскизом пирожного. Выполнение наброска. Добавление деталей. Вычищение линий. Работа с цветом. Детализация работы. Оформление фона. Сохранение готового изображения.

### **3.21. «Цветок» (4 часа).**

*Теория (1 час).* Алгоритм выполнения работы. Знакомство с различными видами цветов.

*Практика (3 часа).* Работа над эскизом своего цветка. Выполнение наброска. Устранение неровностей линий. Заливка цветом. Работа со светотенью. Детализация работы. Оформление фона. Сохранение готового изображения.

### **3.22. «Пенек» (6 часов).**

*Теория (1 час).* Актуализация знаний о цветовых сочетаниях. Знакомство с работами других авторов. Алгоритм выполнения работы.

*Практика (5 часов).* Разработка эскизов. Выполнение наброска выбранного эскиза. Устранение неровностей линий. Заливка цветом. Работа со светотенью. Детализация работы. Оформление фона. Сохранение готового изображения.

### **3.23. «Домик» (8 часов).**

*Теория (1 час).* Закрепление знаний по перспективе, цвету и материалам. Знакомство с похожими работами художников. Алгоритм выполнения работы.

*Практика (7 часов).* Творческая работа над созданием собственного дома. Работа с референсами. Выполнение маленьких поисковых эскизов. Выполнение наброска выбранного эскиза. Добавление деталей. Устранение неровностей линий. Заливка локальным цветом. Выравнивание силуэта. Работа со светотенью.

## **Раздел 4: Натюрморт – 22 часа.**

### **4.1. Натюрморт как жанр изобразительного искусства (2 часа).**

*Теория (2 часа).* История появления и развития натюрморта как одного из жанров изобразительного искусства. Знакомство с натюрмортами великих художников. Знакомство с натюрмортом в CG-пространстве. Основные правила и законы построения натюрморта.

### **4.2. Монохромный натюрморт (6 часов).**

*Теория (1 час).* Актуализация знаний о правилах построения натюрморта. Правила компоновки натюрморта. Соотношение предметов натюрморта между собой. Тоновые соотношения. Алгоритм выполнения работы.

*Практика (5 часов).* Выбор формата холста. Определение соотношения предметов. Расположение и компоновка предметов на холсте. Работа над формой предметов натюрморта. Устранение неровностей линий. Заливка тоном согласно референсу. Работа со светотенью. Добавление текстуры и фактуры. Детализация работы. Сохранение готового изображения.

#### **4.3. Натюрморт с гипсовым предметом (8 часов).**

*Теория (1 час).* Актуализация знаний о правилах построения натюрморта. Особенности изображения гипсовых предметов.

*Практика (7 часов).* Выбор формата холста. Определение соотношения предметов. Расположение и компоновка предметов на холсте. Соединение предметов в единую композицию. Работа над формой предметов натюрморта. Устранение неровностей линий. Заливка локальным цветом согласно референсу. Заливка локальным цветом. Работа со светотенью. Добавление рефлексов.

#### **4.4. Натюрморт с тыквой (6 часов).**

*Теория (1 час).* Актуализация знаний о правилах построения натюрморта. Алгоритм выполнения работы. Способ покраски изображения через стили наложения.

*Практика (5 часов).* Выбор формата холста. Определение соотношения предметов. Расположение и компоновка предметов на холсте. Работа над формой предметов натюрморта. Устранение неровностей линий. Заливка локальным цветом согласно референсу. Работа со светотенью через стили наложения. Добавление текстуры и фактуры при помощи текстурных кистей. Детализация работы. Сохранение готового изображения.

### **Раздел 5: Пейзаж – 28 часов.**

#### **5.1. Пейзаж как жанр изобразительного искусства (2 часа).**

*Теория (2 часа).* История возникновения и эволюция пейзажа как одного из жанров живописи, его разновидности и характер, техники исполнения, современное искусство.

#### **5.2. Природный пейзаж (6 часов).**

*Теория (1 час).* Актуализация знаний по изученной теме. Беседа по предложенным референсам. Алгоритм выполнения природного пейзажа.

*Практика (5 часов).* Выбор пейзажа. Определение формата холста. Выполнение наброска. Формирование пространства. Определение палитры цветов. Устранение неровностей линий. Заливка локальными цветами. Работа со светотенью. Детализация. Применение изученных текстурных кистей. Устранение недочетов. Сохранение готового изображения.

#### **5.3. Сельский пейзаж (6 часов).**

*Теория (1 час).* Знакомство с сельскими пейзажами известных художников. Выявление особенностей данного вида пейзажа. Алгоритм выполнения работы.

*Практика (5 часов).* Выбор пейзажа. Определение формата холста. Выполнение наброска. Формирование пространства. Определение палитры цветов. Устранение неровностей линий. Заливка локальными цветами. Работа

со светотенью. Детализация. Применение изученных текстурных кистей. Устранение недочетов. Сохранение готового изображения.

#### **5.4. Городской пейзаж (8 часов).**

*Теория (1 час).* Актуализация знаний по изученной теме. Беседа по предложенным референсам. Алгоритм выполнения городского пейзажа.

*Практика (7 часов).* Выбор референса городского пейзажа Белгородской области. Определение формата холста. Выполнение наброска пейзажа линиями. Работа над скетчем, устранение неровностей линий. Прорисовка деталей в линиях. Работа с перспективой. Заливка локальными цветами. Работа со светотенью. Детализация. Применение изученных текстурных кистей. Устранение недочетов. Сохранение готового изображения.

#### **5.5. Морской пейзаж (6 часов).**

*Теория (1 час).* Актуализация знаний по изученной теме. Беседа по предложенным референсам. Алгоритм выполнения городского пейзажа.

*Практика (5 часов).* Выбор пейзажа. Определение формата холста. Выполнение наброска. Формирование пространства. Определение палитры цветов. Устранение неровностей линий. Заливка локальными цветами. Работа со светотенью. Детализация. Применение изученных текстурных кистей. Устранение недочетов. Сохранение готового изображения.

### **Раздел 6: Люди – 38 часов.**

#### **6.1. Пропорции человека (8 часов).**

*Теория (3 часа).* Знакомство с пропорциями взрослого человека и ребенка. Важность ракурса и его влияние на впечатление и изображения человека. Особенности изображения человека в одежде. Роль складок в формировании образа при рисовании человека.

*Практика (5 часов).* Выполнение зарисовок человека в виде простых форм в правильных пропорциях. Выполнение набросков людей по референсу. Работа с пропорциями.

#### **6.2. Кисти, стопы (2 часа).**

*Теория (1 час).* Изучение строения кистей и стоп. Принцип рисования кисти от «варежки». Особенности изображения стопы в обуви.

*Практика (1 час).* Выполнение набросков кистей рук и стоп в разных поворотах.

#### **6.3. Портрет как жанр искусства (2 часа).**

*Теория (2 часа).* История портрета как жанра искусства. Портрет в СГ-пространстве. Технические возможности графических редакторов при рисовании портрета. Изучение работ в традиционном виде и в СГ пространстве Пропорции головы и лица человека. Понятия Анфас, профиль, 3/4.

#### **6.4. Изображаем части лица (4 часа).**

*Теория (1 час).* Правила построения глазного яблока, уха, носа, рта. Перспективные сокращения.

*Практика (3 часа).* Зарисовкам глаза, уха, носа, рта по референсам. Добавление тона.

### **6.5. Мужской портрет (6 часов).**

*Теория (1 час).* Актуализация знаний о пропорциях.

*Практика (5 часов).* Выполнение мужского портрета в черно-белой палитре. Определение пропорций. Выделение особенностей портретируемого. Работа с референсом. Набросок портрета. Устранение неровностей. Придание схожести портрета с портретируемым. Заливка тоном. Определение тоновых отношений. Работа со слоями. Работа со светотенью. Детализация работы.

### **6.6. Женский портрет (8 часов).**

*Теория (1 час).* Актуализация знаний о пропорциях головы и лица. Выявление особенностей женского портрета.

*Практика (7 часов).* Выполнение женского портрета в цветной палитре. Определение пропорций. Выполнение наброска портрета. Выделение особенностей портретируемого. Придание схожести с портретируемым. Устранение неровностей. Заливка цветом. Работа со светотенью и объемом. Детализация работы. Устранение неровностей. Работа со слоями. Сохранение готового изображения.

### **6.7. Поясной портрет (8 часов).**

*Теория (1 час).* Особенности поясного портрета. Роль одежды и фона в поясном портрете.

*Практика (7 часов).* Выполнение наброска поясного портрета. Определение особенностей и пропорций портретируемого. Устранение неровностей линий. Работа со слоями. Заливка цветом. Определение светотеневых отношений. Придание объема человеку и одежде. Детализация работы. Устранение неровностей. Финализация работы.

## **Раздел 7: Композиция – 18 часов.**

### **7.1. Композиция как жанр изобразительного искусства (2 часа).**

*Теория (2 часа).* Композиция как жанр изобразительного искусства. Основные законы композиции. Форматы. Линии. Планы. Открытая и закрытая композиция.

### **7.2. Выполнение копии картин известных художников (8 часов).**

*Теория (1 час).* Знакомство с работами известных художников. Анализ работ. Выявление композиционного центра.

*Практика (7 часов).* Выбор картины для копирования. Выявление особенностей стиля рисования картины выбранного художника. Выполнение наброска картины. Работа с линиями. Заливка локальными цветами. Работа со светотенью и объемом. Поиск текстурных кистей. Детализация. Устранение неровностей. Завершение работы.

### **7.3. Творческая работа над собственной композицией (8 часов).**

*Теория (1 час).* Актуализация знаний по законам композиции.

*Практика (7 часов).* Самостоятельная работа над собственной композицией. Разработка нескольких эскизов композиции. Выбор эскиза. Определение формата картины. Выполнение наброска выбранного эскиза. Устранение неровностей линий. определение освещения в картине. Заливка цветом. Выравнивание границ. Работа со светотенью в зависимости от выбранного

освещения. Детализация работы. Устранение неровностей. Доведение работы до завершения.

## **Раздел 8: Итоговое занятие – 2 часа.**

### ***8.1. Итоговое занятие (2 часа).***

*Практика (2 часа).* Подведение итогов. Просмотр работ, созданных за год обучения. Самоанализ. Промежуточная аттестация.



## Методическое обеспечение программы

Содержание авторской общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровое рисование» состоит из разделов: «Введение», «Знакомство с растровым графическим редактором», «Основы рисунка и цвета», «Натюрморт», «Пейзаж», «Люди», «Композиция» и «Итоговое занятие». Каждый из разделов авторской общеобразовательной программы органично сочетает в себе обучение как практическим, так и теоретическим знаниям и предполагает показ творческих работ учащихся на итоговом занятии.

Особенностью программы является апробация полученных теоретических знаний на практике. Самостоятельная работа учащихся занимает большую часть времени, так как содержание общеобразовательной программы направлено на реализацию и активизацию творческих способностей учащихся и развитие творческого мышления.

В реализации программы параллельно с обучением идет процесс воспитания. Воспитательная деятельность направлена на трудолюбие, готовность к осознанному выбору будущей профессии, стремление к профессионализму и здоровой конкурентоспособности. Важной составляющей программы является выделение времени на работу над психологическими особенностями: чувством уверенности в себе, умении общаться, слышать других, четко выражать свои мысли, работать в команде.

**Основные средства и методы** организации учебно-познавательной деятельности:

### **в обучении:**

- словесные (рассказ, беседа, чтение);
- наглядные (показ иллюстраций, работ CG художников, концепт-артов; работа с учебной и специальной литературой, дидактическим материалом);
- практические (работа в компьютерных программах на графических планшетах);
- игровые (с применением познавательных игр: викторины, конкурсы, олимпиады и др.);
- информационные (интерактивное обучение) – электронные образовательные ресурсы, презентации, компьютерные программы.

### **в воспитании:**

- методы формирования сознания личности, направленные на формирование устойчивых убеждений (рассказ, дискуссия, этическая беседа, пример);
- методы организации деятельности и формирования опыта общественного поведения (воспитывающая ситуация, приучение, упражнения, тренинги);
- методы стимулирования поведения и деятельности (соревнования, поощрения, конкурсы).

А также используются в процессе обучения следующие методы (классификация по типу познавательной деятельности): объяснительно – иллюстративный, репродуктивный, частично – поисковый.

При реализации данной программы могут использоваться следующие **организационные формы работы**: фронтальная, парная, групповая, индивидуальная.

**Педагогические принципы, обеспечивающие реализацию основных целей и задач программы:**

– *принцип доступности* – педагогический процесс построен с учетом возрастных и индивидуальных особенностей учащихся;

– *принцип наглядности* – содержание программы предусматривает наличие демонстративного материала, картин художников;

– *принцип креативности* – развитие творческой и креативной личности происходит в творческом обществе и при участии педагога, заинтересованного в раскрытии творческого потенциала учащихся;

– *принцип индивидуализации* – предполагает учет индивидуальных особенностей учащихся в процессе занятий;

– *художественно - образного мышления* – сочетание умения наблюдать окружающую среду и фантазировать;

– *принцип целостности* – содержание программы выстроено с учетом последовательного изучения материала;

– *принцип успеха* – способность каждого учащегося почувствовать успех в какой-либо деятельности, что ведет к формированию позитивной «Я – концепции» и признанию себя как уникальной составляющей социального мира.

– *принцип личностно-ориентированного взаимодействия* – создание в творческом процессе атмосферы, стимулирующей творческую активность.

### **Учебно-методические средства обучения**

Обучение проводится в виде лекционных, практических и индивидуальных занятий. Занятия предусматривают проведение дискуссий, тренингов, просмотра online-уроков, картин знаменитых СГ художников.

Результаты освоения образовательной программы проверяются в ходе практических занятий и при подведении итогов. По окончании учебного года каждый учащийся готовит «Защиту творческого проекта».

Многообразие приемов в обучении позволяет создать условия для раскрытия творческих способностей учащихся.

На занятиях используются следующие **формы обучения**:

- демонстрация авторских проектов, игровая ролевая деятельность;
- просмотр обучающих уроков;
- проведение конкурсов;
- проектная деятельность;
- совместная деятельность с другими объединениями;
- закрепляющие практикумы (в форме игр или тематических заданий).

Для оценки эффективности образовательной программы разработан **оценочно-результативный блок:**

- текущий самоанализ, контроль и самооценка учащимися образовательных результатов;
- оценка работ друг друга;
- публичная защита выполненных учащимися творческих проектов (индивидуальных или групповых);
- участие в различных конкурсах и фестивалях;
- портфолио учащегося (архив конкурсантов).

### **Воспитательная работа**

*Воспитательной составляющей* общеобразовательной общеразвивающей программы **является** формирование общей культуры и создание условий для реализации творческого потенциала детей в художественной деятельности посредством цифрового рисования; раскрытие творческих способностей учащихся в digital сфере, нравственное и художественно - эстетическое развитие личности ребёнка.

Через опыт творческой деятельности дети приобщаются к цифровой культуре, формируется общекультурная компетентность.

**Целевые ориентиры программы** направлены на воспитание и формирование:

- уважения к культуре и искусству;
- восприимчивости к разным видам искусств, интереса к истории искусства и её достижениям;
- опыта творческого самовыражения в искусстве и заинтересованности в презентации своего творческого продукта;
- опыта участия в конкурсах;
- опыта художественного творчества как социально значимой деятельности;
- трудолюбия, ответственности, воли, дисциплинированности, аккуратности в изобразительной деятельности;
- стремления к сотрудничеству, уважение к старшим;
- уважение к труду, результатам труда (своего и других людей);
- опыта межличностных отношений, ориентация на взаимную помощь и поддержку, умение коммуницировать;
- сознания ценности здоровья и его безопасности, установки на здоровый образ жизни.

Приоритетные направления воспитательной работы в детском объединении, согласно задачам, определенным данной программой:

1. **Духовно – нравственное воспитание** развивает такие качества

как честность и порядочность, равнодушие к боли и страданиям окружающих. Педагог помогает развивать в ребенке особо ценное качество - чувство «локтя», взаимовыручки, ответственности за общее дело. Учащийся приучается четко организовывать свое свободное время, и продумывать свои планы.

2. **Художественно – эстетическое воспитание** играет важную роль в формировании характера, нравственных качеств и эстетико-гуманистического отношения к окружающей действительности и искусству; развивает культуру личности, формирует эстетический вкус, хорошие манеры, умение творить и создавать, формирует полезные привычки, а также традиционные уважительные отношения между мужчиной и женщиной, приучаются к аккуратности.

3. **Организация здорового образа жизни.** Физическое воспитание нацелено не только на формирование телесного здоровья, но и на ведение здорового образа жизни, на становление личностных качеств, которые обеспечат учащимся психическую устойчивость и адаптацию к стрессовым ситуациям.

4. **Профилактика правонарушений.** Организация активного отдыха и содержательного досуга учащихся, знакомство с правилами внутреннего распорядка, с правами и обязанностями учащихся МБУДО БДДТ, индивидуальная работа с учащимися, социально-педагогическое консультирование учащихся, родителей.

5. **Воспитание культуры безопасной жизнедеятельности.** Предполагает приобщение учащихся к соблюдению правил безопасности при работе за компьютером и графическим планшетом, приобретение ими знаний и навыков действий в случае возникновения чрезвычайных ситуаций.

6. **Трудовое воспитание.** Организованность и дисциплинированность в процессе труда воспитывают активное отношение к нему. На занятиях цифровым творчеством пробуждается уважение к общему труду, способность подчинить личное общественному. Учащиеся становятся собранными, внимание обостряется, быстрее и четче выполняются поставленные педагогом задачи.

7. **Работа с родителями.** Работа с родителями или законными представителями учащихся осуществляется для более эффективного достижения цели воспитания, которое обеспечивается согласованием позиций семьи и образовательным процессом в детском объединении.

Работа с родителями или законными представителями учащихся осуществляется в рамках следующих видов и форм деятельности: участие в решении вопросов воспитания и социализации их детей; проведение родительских собраний; педагогическое просвещение родителей по вопросам воспитания детей, в ходе которого родители получают рекомендации, обмениваются собственным опытом и находками в деле воспитания детей; взаимодействие с родителями посредством сайта учреждения, сообщества в социальной сети: размещается новостная лента, информация для

ознакомления родителей; привлечение родителей к подготовке и проведению мероприятий; индивидуальное консультирование с целью координации воспитательных усилий педагога и родителей.

### **Формы.**

Для реализации цели воспитательной работы используются следующие формы организации образовательно-воспитательной деятельности:

- подготовка и участие в конкурсах;
- творческие встречи;
- посещение концертов;
- посещение выставок, театров;
- беседы по технике безопасности, о здоровом питании, об этикете, о вредных привычках и личной гигиене.

Мероприятия, проводимые в группе, направлены на сплочение коллектива, творческое развитие и совершенствование познавательных интересов. В результате работы педагога по воспитанию учащихся должны происходить изменения как уровня воспитанности каждого ученика, так и изменения характера отношений между участниками всего коллектива. Каждая группа учащихся танцевального клуба должна выйти на новый уровень воспитанности и обученности.

**В воспитательной деятельности с детьми по программе используются следующие методы воспитания:**

- метод убеждения (рассказ, разъяснение);
- метод положительного примера;
- метод упражнений;
- метод одобрения поведения детей;
- метод педагогического требования;
- метод стимулирования и поощрения;
- метод переключения в деятельности;
- метод развития самоконтроля и самооценки;
- методы воспитания воздействием группы в коллективе.

Воспитательный процесс в учебных группах детского объединения «ГрафМастер» в котором реализуется программа «Цифровое рисование» осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на базе МБУДО БДДТ в соответствии с нормами и правилами, действующими в учреждении и выездных площадках с учётом установленных правил на этих площадках. Основная форма организации деятельности - коллективная.

**Анализ результатов** воспитания учащихся и результативности

воспитательной работы в процессе реализации программы проводится с использованием методов педагогического наблюдения, оценки качества творческой деятельности (участие в конкурсах и их результативность), отзывов родителей (законных представителей) и других участников образовательных событий и мероприятий.

**Календарный план** воспитательной работы входит в рабочую программу воспитания МБУДО БДДТ.

### **Условия реализации программы**

- наличие кабинета для проведения занятий, соответствующего нормам и правилам САНПиН;
- комплект столов и стульев;
- стол для педагога;
- ПК для каждого учащегося;
- ПО;
- графический планшет для каждого учащегося;
- драйвер для работы графического планшета;
- графический редактор;
- проектор/экран;
- демонстрационный и раздаточный материал (иллюстрации, примеры работ, схемы, электронные изображения и др.);
- ресурс сети Интернет.

### **Информационное обеспечение**

1. <http://www.edu.ru> – Федеральный портал «Российское образование»;
2. <http://dopedu.ru> – информационный портал системы дополнительного образования;
3. <http://nsportal.ru/cvrmagdagachi/v-pomoshch-pedagogam-dopolnitelnogo-obrazovaniya> - в помощь педагогам дополнительного образования;
4. <http://www.vipress.ru> - журнал Дополнительное образование;
5. <http://pdo-online.ru> – портал для педагогов дополнительного образования;
6. <http://dop-obrazovanie.com> – сайт о дополнительном образовании.
7. <https://polycount.com>
8. <https://www.mixamo.com>
9. <http://school.animationclub.ru>
10. <https://cgsociety.org>
11. <https://www.deviantart.com>
12. [https://www.artstation.com/?sort\\_by=community](https://www.artstation.com/?sort_by=community)

### **Литература для педагога**

1. Аверин В.Л. Психология детей и подростков. – СПб.: Издательство Михайлова В.А. 1998.

2. Беда, Г. В. Основы изобразительной грамоты / Г. В. Беда. - М. : Просвещение, 1989. - 188 с.
3. Бороздина Г. В. Основы педагогики и психологии. Учебник. М.: Юрайт, 2016. 478 с.
4. Гаррисон, Хейзл. Рисунок и живопись. Полный курс: Материалы – техника – методы / Хейзл Гаррисон. - М.: Эксмо, 2007. - 252 с.
5. Есекешова М., Сагалиева Ж. Педагогика высшей школы. Учебное пособие. М.: Фолиант, 2018. 256 с.
6. Конвенция о правах ребенка (принятая резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеей от 20 ноября 1989 года);
7. Устав Белгородского Дворца детского творчества.
8. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
9. Ли Н.Г. Рисунок. Основы учебного академического рисунка/Учебник для студентов художественных техникумов. – М.: Эксмо, 2010.
10. Лукашевич В. В, Пронина Е.Н. Психология и педагогика. Учебник. М.: Юрайт, 2019. 296 с.
11. Ростовцев Н.Н. Академ. рисунок. Уч.пособие. - Москва: Просвещение, 1984.

#### **Литература для учащихся**

1. Кирцер Ю.М. Рисунок и живопись. - Москва, 2000.
2. Хейл Р.К. Мастер-класс. Рисунок фигуры человека. М., 2006
3. Визер, В. В. Живописная грамота: система цвета в изобразительном искусстве / В. В. Визер. - Спб.: Питер, 2006. - 191с.
4. Могилевцев В.А. Основы живописи. Учебное пособие. - СПб.: 4арт, 2012 – 96с.
5. Всемирная энциклопедия искусства [Электронный ресурс]: artprojekt.ru. - Режим доступа : <http://www.artprojekt.ru/>

Вводный контроль программы «Цифровое рисование»

Детское объединение: \_\_\_\_\_

Ф.И.О. педагога: \_\_\_\_\_

Дата проведения: \_\_\_\_\_ Форма проведения: \_\_\_\_\_

Номер группы: \_\_\_\_\_ Год обучения: \_\_\_\_\_

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированности качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
<b>Количество учащихся</b>								

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2;
- на среднем уровне: 3-4;
- на высоком уровне: 5-6

**Задание, вопросы:**

1. Что означает термин CG?
2. Что такое перспектива в изобразительном творчестве?
3. При помощи чего можно передать объем на плоскости?
4. Какие существуют программы для рисования на компьютере?
5. Какие существуют жанры изобразительного искусства?
6. Какие существуют виды digital art?
7. Какие цвета относятся к «теплой» и «холодной» гамме.

Подпись педагога \_\_\_\_\_



**Промежуточная аттестация  
программы «Цифровое рисование»**

Детское объединение: \_\_\_\_\_

Ф.И.О. педагога: \_\_\_\_\_

Дата проведения: \_\_\_\_\_ Форма проведения: \_\_\_\_\_

Номер группы: \_\_\_\_\_ Год обучения: \_\_\_\_\_

№	Ф.И. учащихся	Уровни сформированности качеств знаний						Общее количество баллов
		низкий		средний		высокий		
		1	2	3	4	5	6	
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
<b>Количество учащихся</b>								

Количество баллов:

- на низком уровне: 0-2;
- на среднем уровне: 3-4;
- на высоком уровне: 5-6

**Задание, вопросы:**

1. Перечислить основные инструменты работы растрового редактора.
2. Перечислите основные пропорции человека.
3. Назовите основные законы композиции. Способы выделения главного.
4. Назовите основные законы световоздушной и линейной перспективы.

Подпись педагога \_\_\_\_\_

Старший методист/курирующий методист \_\_\_\_\_

Система критериев оценки сформированности качеств знаний учащихся

Уровни	Шкала оценок	Критерии		
		<i>Образовательный аспект</i>	<i>Воспитательный аспект</i>	<i>Развивающий аспект</i>
Показатели				
<i>Творческий</i>	5-6	<p>Прекрасно выполняет практические задания, используя теоретическую базу знаний. Четко понимает, как работать со слоями, стилями наложения и кривыми, в каких случаях необходимо работать пятном, а в каких линией. Ребенок умеет разработать и продумать композицию, владеет знаниями по теории цвета и правильно применяет в своих работах. Умело работает с инструментами программы. Умеет подготовить свою иллюстрации к демонстрации. Сформированы умения самостоятельно применять полученные знания в быту.</p>	<p>Сформировано четкое осознание социальной значимости полученных знаний. Творческое отношение к обучению: устойчивый интерес к содержанию и процессу учебно-познавательной деятельности, творческая активность, познавательная самостоятельность, критический подход в создании иллюстрации (рассматривает композицию, акценты, светотеневую составляющую, пропорции). Высокий мотивационный уровень к результативности своего проекта. Активное участие в конкурсах.</p>	<p>Преобладает творческое мышление (быстро ориентируется в новом проекте, легко применяет полученные знания на практике, вносит свои идеи). Преобладает усидчивость, высокая концентрация на завершение проекта. Сформированы умения организовывать направленную деятельность, совершенствовать стиль графического рисования, ориентироваться в информационных потоках. Сформированы умения и навыки самообразовательной деятельности. Наблюдается стремление к творческой самореализации через создание сюжетов и проектов.</p>
<i>Конструктивный</i>	3-4	<p>Владеет теоретическими знаниями по рисунку и по работе в программе, но недостаточно отработаны умения и навыки. Прочное усвоение последовательности выполнения технических действий и операций позволяет самостоятельно</p>	<p>Достаточно полное понимание социальной значимости получаемых знаний. Постоянный интерес к выполняемым заданиям. Самостоятельность в реализации частичных этапов проектной деятельности. Критический подход к изучаемому материалу не</p>	<p>При осуществлении мыслительных этапов обучения нуждается в некоторой помощи учителя (наводящие вопросы, примеры, напоминания). Проявляет в неполной мере трудоёмкость, способность организовывать свою творческую</p>

		использовать полученные ранее знания в изменённых ситуациях.	сформирован. Ответственность за результативность своей деятельности достаточная.	деятельность, совершенствовать приобретённые умения и навыки. Мотивация на саморазвитие недостаточна.
<i>Репродуктивный</i>	0-2	Программным обеспечением владеет в недостаточной степени, на уровне интуитивного опыта. Может выполнять задания по образцу, повторять действия за преподавателем, что не способствует формированию достаточно обобщённых и прочных связей. Недостаточно сформированы основные учебные умения.	Социальная значимость знаний и умений по графическому рисованию не в полной мере осознаётся. Познавательный интерес к процессу работы с программой и рисованием на графическом планшете на уровне любопытства, проб своих творческих возможностей, желание общения со сверстниками, побуждение к участию в деятельности посредством контроля со стороны, внешними стимулами. Познавательная активность воспроизводящая, самостоятельное не развито, критический подход к изучаемому материалу не наблюдается. Исполнительское отношение к учению. Ответственность за готовый результат своей работы не сформирована.	Репродуктивное мышление (выполнение заданий по подготовленному плану, после объяснения). Формирование новых знаний на уровне восприятия. Преобладает механическая память. В основном не сформированы умения самостоятельно работать с изображением: продумывать композицию, чётко видеть конечный результат, соблюдать последовательность выполнения рисунка.