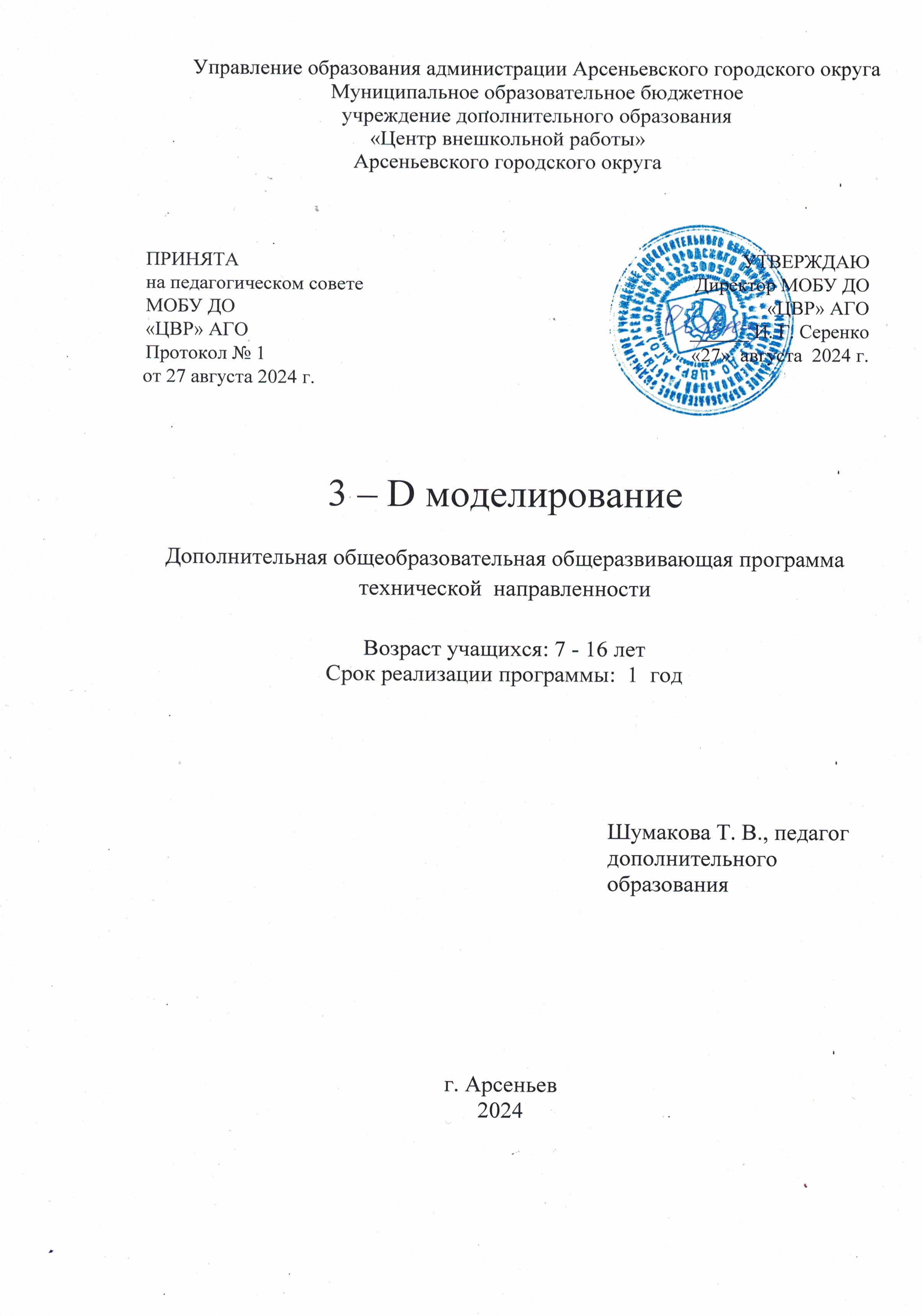
****

**Раздел №1 ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ**

**1.1 Пояснительная записка**

21 век – век информаций и на-на технологий. Происходит мощная автоматизация и компьютеризация всех отраслей науки и техники. Владение компьютером стало такой же необходимостью, как умение читать и писать, которому нас учат еще в детстве.

Появилась необходимость в специалистах новой формации - креативных, обладающих критическим мышлением, владеющих специальными, универсальными навыками компьютерных технологий.

**Актуальность** данной программы заключается: в необходимости знаний подобного свойства для человека современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий; запросом общества в необходимости инженерно-технических кадров, конструкторов и дизайнеров архитектурного и промышленного направления.

**Направленность** программы - **техническая.**

Программа ориентирована на изучение графических и художественных компьютерных программ растровой и векторной графики AutoCAD, Inkscape, Paint. NET 3D и Gorel DRAW 2020, Sweet Home 3D в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей.

Вид программы – **модифицированная,** **уровень освоения – базовый**.

**Отличительная особенность** данной программы в том, что она позволяет учащимся приобрести технические навыки владения компьютерной графикой и дизайном в различных программах данной направленности. Позволяет понять основной принцип работы растровых, векторных, анимационных программ, учит совмещать их возможности и уверенно себя чувствовать в информационном мире интернета.

В целях реализации интересов, способностей и возможностей личности учащихся, указанное в программе количество часов на изучение программы педагог может распределять самостоятельно: добавлять разделы, опираясь на собственный опыт, имея в виду подготовленность ребят и условия работы в данной группе. Программа предусматривает проведение теоретических и практических занятий.

Основная установка программы – обучение навыкам самостоятельной работы, через выполнение индивидуальных и коллективных творческих проектов в графических редакторах.

**Адресность**

Программа рассчитана на учащихся 7-16 лет Арсеньевского городского округа.

Специальной подготовки детей не требуется. Группы формируются по возрастным категориям, чтобы оптимально выбрать методы и приёмы обучения.

**Режим занятий.**

Продолжительность занятий составляет 2 академических часа с учащимися от 7 лет, с перерывами на отдых.

Занятия проходят 2 раза в неделю. Во время отдыха осуществляется физ-минутка и игра в шашки или в шахматы.

**Срок освоения программы**  1 год. Общее количество часов – 144 часа.

**Форма обучения** очная, так же может проводиться с использованием электронно-дистанционных технологий.

Программа предусматривает проведение теоретических и практических занятий.

Дифференциация и индивидуализация обучения обеспечиваются деятельностью каждого ребенка, на базе которой формируются художественные, технические универсальные учебные действия с учетом психофизиологических особенностей.

Данная программа составлена с целью изучение графического редактора Gorel DRAW 2020, Inkscape, Sweet Home 3D. В результате освоение этих программ - учащиеся приобретают необходимые навыки как для построения различных 3D чертежей, макетов зданий и интерьеров помещений; создания композиционного рисунка так и оформление собственной визитки, плаката, анимированного, объёмного рисунка,

**1.2 Цели и задачи программы**

**Цель программы:** развитие технических и интеллектуальных способностей учащихся Арсеньевского городского округа 7-16 лет путем освоения графических и дизайнерских компьютерных программ растровой и векторной графики.

**Задачи программы:**

**Воспитательные:**

* сформировать коммуникативные навыки и навыки межличностного сотрудничества в каждом обучающемся;
* воспитать волевые способности,
* сформировать нравственные качества личности и культуры поведения в обществе.

**Развивающие:**

* развить умственные способности, концентрацию внимания;
* развить самостоятельность, логичность;
* развить технические и дизайнерские способности учащихся в освоение компьютерных технологий;
* развить практические навыки использования компьютерных программ, включение их возможностей, эффектов и соотношения различных функций в контекст реализации собственного замысла;
* развить у учащихся собственный алгоритм работы в той или иной компьютерной программе.

**Обучающие:**

* обучить базовым знаниям о персональном компьютере, сформировать навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы;
* обучить возможностям создания собственных чертежей, изображений, используя базовый набор инструментов графических и векторных программ;
* обучить средствам обработки готовых рисунков и чертежей с целью воплощения новых творческих задач;
* обучить извлечению графических работ из программ для электронных носителей, печати, мультимедийных программ и интернета.

* 1. **Содержание программы**

**Учебный план 1 года обучения**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Наименование раздела | Количество часов | | | Форма аттестации\  контроля |
| Всего | Теория | Практика |
| 1 | **« Растровая графика. Растровые графические редакторы»** | **72** | **16** | **56** |  |
| 1.1 | Особенностями работы в растровом графическом редакторе  GorelDRAW | 4 | 2 | 2 | тестирование |
| 1.2 | Основные инструменты рисования. | 12 | 2 | 10 | творческий проект |
| 1.3 | Инструменты градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения. | 6 | 1 | 5 | Творческий  проект |
| 1.4 | Работа со слоями и фигурами. | 8 | 2 | 6 | творческий проект |
| 1.5 | Преобразование объектов. | 4 | 1 | 3 | Зачет |
| 1.6 | Возможности коррекции изображения. | 2 | - | 2 | Зачет |
| 1.7 | Творческое задание. Построение интерьера. | 8 | 1 | 7 | Творческий  проект |
| 1.8 | Дополнительный интерфейс пользователя. | 4 | 1 | 3 | Самостоятельная  работа |
| 1.9 | Инструменты клонирования. | 4 | 1 | 3 | Творческий  проект |
| 1.10 | Работа с текстом. | 6 | 2 | 4 | Самостоятельная  работа |
| 1.11 | Создание объектов и фигур. | 2 | 0,5 | 1,5 | Самостоятельная  работа |
| 1.12 | Возможности создания анимации. | 4 | 1 | 3 | Самостоятельная  работа |
| 1.13 | Использование маски. | 2 | 0,5 | 1,5 | Самостоятельная  работа |
| 1.14 | Рисование инструментом перо. | 6 | 1 | 5 | Творческий  проект |
| 2 | **«Векторная графика. Векторные графические редакторы»** | **40** | **6** | **34** |  |
| 2.1 | Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов | 14 | 3 | 11 | Самостоятельная  работа |
| 2.2 | Программа векторной графики Inkscape. Работы с объектами и изображениями | 10 | 2 | 8 | Творческий  проект |
| 2.3. | Работа с текстом в программе Inkscape | 6 | 1 | 5 | Выполнение задания |
| 2.4 | Повторение. Творческие работы | 10 |  | 10 | Творческий  проект |
| **3.** | **3D редактор дизайна домов и коттеджей «Sweet Home 3D»** | **32** | **5** | **27** |  |
| 3.1 | Трёхмерный редактор дизайна жилых и офисных помещений «Sweet Home 3D». Рабочая панель. Построение чертежа объекта. Построение комнат. Создание внутренней отделки помещения. | 6 | 1 | 5 | Выполнение задания |
| 3.2 | Проектирование мебели –интерьера (внутреннего содержания дома). Работа с «планом» и графическим редактором. | 6 | 1 | 5 | Творческий  проект |
| 3.2 | Построение второго и третьего этажей, создание интерьера | 8 | 1 | 7 | Творческий  проект |
| 3.3 | Виртуальные изменения внутри комнат | 6 | 1 | 5 | Творческий  проект |
| 3.4 | Проектирование дизайна экстерьера | 2 | 0.30 | 1.30 | Творческий  проект |
| 3.5 | Выполнение фотографий дома и запись виртуального визита | 4 | 0.30 | 3.30 | Выполнение задания |
|  | **Итого:** | **144** | **27** | **117** |  |

**Содержание учебного плана**

**Раздел 1. «Растровая графика. Растровые графические редакторы»**

**1.1 Тема: Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Photoshop (Gimp)**

*Теория:*

Инструктаж по технике безопасности и правилам противопожарной безопасности. Знакомство с интерфейсом. Изучение горизонтального меню, панели настроек, плавающего меню.

Создание нового документа. Сохранение и закрытие документа.

*Практика:*

Форматы графических файлов. Средства управления панелью инструментов. Организация и присоединение палитр.

**1.2 Тема: Основные инструменты рисования**

***Теория:***

Основные инструменты рисования – кистью и ластиком. Инструменты заливки. Изменение установок инструмента, фактурная заливка.

*Практика:*

Создание пробного рисунка.

Настройки инструментов: форма, толщина, прозрачность.

Цвет на практике. Цветовые режимы Photoshop (Gimp). Выбор и редактирование, цвета.

Режимы смешивания.

Выполнение творческого задания по пройденным инструментам.

Рисунок с использованием объектов разной фактуры.

Инструмент «Палец».

Рисунок с использованием эффекта размытия пикселей «Пейзаж».

**1.3 Тема: Инструменты градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения**

*Теория:*

Инструмент выделения «Лассо». Панель опций инструмента.

*Практика:*

Практическое использование инструментов: выделения, выравнивания. Выполнение творческого задания по пройденным инструментам. Композиция из фрагментов изображения.

Изменение положения и цвета отдельных фигур.

**1.4 Тема: Работа со слоями и фигурами**

*Теория:*

Понятие «слои». Меню и палитра «Слои». Создание нового слоя, перемещение, выделение и сливание слоев.

Инструмент «Область» для создания фигур, Функция растушевки. Применение инструмента «Градиент» к областям слоя.

*Практика:*

Практическая работа со слоями. Редактирование содержимого слоя. Изменение положения слоев в пространстве, относительно друг друга и переднего плана.

Понятие «Группировки». Создание групп слоев, возможности работы с группой.

Опции инструмента «Волшебная палочка».

Творческое задание «Фантастический натюрморт», «Город», «Робот».

**1.5 Тема: Преобразование объектов**

*Теория:*

Основные функции трансформирования объектов. Масштабирование объектов. Использование инструмента "свободное трансформирование".

*Практика:*

Отображение, вращение, смещение, искажение и сдвиг объектов. Изменение перспективы. Создание нескольких трансформаций.

Самостоятельная работа.

**1.6 Тема: Возможности коррекции изображения**

*Практика:*

Выравнивание цвета и тона через «Уровни», «Автоуровни». Цветокоррекция. Изменение яркости, контрастности, применение пастеризации, фотофильтра.

**1.7 Тема: Творческое задание. Построение интерьера.**

*Теория:*

Объяснение творческого задания.

*Практика:*

Изучение перспективы.

Создание эскизов.

Сбор материалов. Их обработка.

Выполнение перспективного построения будущего интерьера.

Составление композиции, размещение мебели и аксессуаров.

**1.8 Тема: Дополнительный интерфейс пользователя**

*Теория:*

Фильтры в программе Photoshop. Художественные фильтры.

*Практика:*

Фильтры искажения и пластики. Создание размытия и резкости на изображении. Применение эффектов освещения.

**1.9 Тема: Инструменты клонирования**

*Теория:*

Возможности инструмента «Штамп».

*Практика:*

Использование инструмента «Заплатка».

Творческое задание: создание коллажа на тему «Мои любимые животные», «Плакат».

**1.10 Тема: Работа с текстом**

*Теория:*

Основные характеристики инструмента "текст".

Палитра шрифтов. Изменение размера и цвета, искажение шрифта. *Практика:*

Обтекание текстом графического объекта.

Заполнение шрифта изображением через выделение и «маску текста».

Самостоятельная работа «Открытка»,

**1.11 Тема: Создание объектов и фигур.**

*Теория:*

Режимы «контуры», «слой фигуры» «заливка пикселей».

*Практика:*

Применение стиля слоя к фигуре.

Создание своей пользовательской формы.

**1.12 Тема: Возможности создания анимации.**

*Теория:*

Особенности передачи движения в программе. Окно анимирования изображений.

*Практика:*

Создание кадровой ленты.

Решение простого анимированного изображения. Баннер.

**1.13 Тема: Использование маски**.

*Теория:*

Наложение маски на изображение. Возможности работы с маской.

*Практика:*

Практическая работа с маской.

Применение маски к текстовому слою. Создание «исчезающего текста».

**1.14 Тема: Рисование инструментом перо**

*Теория:*

Основные функции инструмента "перо" и принципы работы. Рисование прямых и кривых линий.

*Практика:*

Построение кривых линий. Угловые точки привязки на кривых линиях.

Рисование кривых линий разных типов. Преобразование гладких точек в угловые, и наоборот.

Рисование фигуры по образцу.

Редактирование кривых линий.

**Раздел 2. «Векторная графика. Векторный графический редактор Inkscape»**

**2.1 Тема: Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов**

*Теория:*

Введение. Инструктаж по технике безопасности. Основные понятия компьютерной графики

Сравнение растровой и векторной графики. Достоинства и недостатки. Особенности векторных программ.

Описание цветовых оттенков на экране монитора и на принтере. Цветовая модель RGВ. Цветовая модель СМУК и НSВ. Векторные форматы.

*Практика:*

Произвольное построение фигур, изображений.

Преобразование файлов из одного формата в другой. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ. Сжатия данных.

**2.2 Тема: Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Работы с объектами и изображениями**

*Теория:*

Введение в программу Inkscape. Рабочее окно программы Inkscape. Основы работы с объектами. Инструменты для точного рисования и расположения объектов относительно друг друга. Режимы вывода объектов на экран. Операции над объектами.

*Практика:*

Технические рисунки. Создание выпуклых и вогнутых объектов. Получение художественных эффектов. Выполнение творческой работы.

**2.3 Тема: Работа с текстом в программе Inkscape**

*Теория:*

Работа с текстом. Особенности работы с тестовым редактором в программе. Особенности простого и фигурного текста. Оформление текста. Изменение формы символов текста.

Импорт и экспорт изображений. Сохранение и загрузка изображений в Inkscape.

*Практика:*

Выполнение творческой работы с текстовыми эффектами.

**2.4 Тема: Повторение. Творческие работы**

*Теория.* Работы с рисунками, созданными в различных версиях программы Inkscape.

*Практика:*

Выполнение творческих работ. Участие в различных интернет конкурсах.

**Раздел 3**: **3D редактор дизайна домов и коттеджей «Sweet Home 3D»**

**3.1 Тема:** **Знакомство с трёхмерным редактором дизайна жилых и офисных помещений «Sweet Home 3D».**

*Теория:*

Рабочая понель. Правила построения векторами стен, комнат, дополнительного этажа. Изучение и использование шаблонов. Правила выбора фактур, цвета стен и пола.

*Практика:*

Построение чертежа объекта. Построение комнат. Создание внутренней отделки помещения.

**3.2 Тема:** **Проектирование мебели – интерьера (внутреннего содержания дома).**

*Теория:*

Правила работа с «планом» и графическим редактором

*Практика:*

Размещение мебели и сопутствующих предметов на план, в соответствии с выбранным назначением и стилем интерьера.

**3.3 Тема:** **Построение второго и третьего этажей, создание интерьера.**

*Теория:*

Повторение:

правила построения последующих этажей;

правила выбора и размещения мебели на плане в зависимости от назначения комнат.

*Практика:*Построение дополнительных этажей и оформление интерьера.

**3.4 Тема:** **Виртуальные изменения внутри комнат**

*Теория:* Правила виртуального визита, разбор правильности построения этажей, комнат и их наполнения.

*Практика:* Выполняем виртуальный визит по дому. При необходимости меняем мебель, цвет, аксессуары, исправляем ошибки.

**3.5 Тема: Проектирование дизайна экстерьера**

*Теория:* Правила изменения трехмерного изображения. Панель - Вид 3D.

*Практика:*Проектируем экстерьер, подбираем удачные варианты для фото.

**3.6 Тема: Выполнение фотографий дома и запись виртуального визита**

*Теория:* Техника выполнения фотографий дома и записи виртуального визита.

*Практика:* Выполнение творческого задания. Участие в различных архитектурных интернет конкурсах.

**1.4 Планируемые результаты**

В результате изучения данной программы (при условии регулярного посещения занятий) должны быть достигнуты определенные результаты.

**Личностные результаты:**

- приобретение первичного опыта работы в векторных и растровых графических программах;

- приобретение навыков свободного ориентирования в графической среде операционной системы (открытие, создание, сохранение и т.д.);

- развитие навыка самостоятельного познания и творчества;

- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения находить выходы из спорных ситуаций.

**Метапредметные результаты:**

- учащийся будет уметь определять и формулировать цель своей деятельности и составлять алгоритм работы;

- учащийся будет уметь объяснять выбор наиболее подходящих технологий и инструментов для выполнения задания;

- учащийся приобретёт навык осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности и адекватно воспринимать оценку своих работ окружающими;

- учащийся приобретёт навык добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя полученную информацию на занятии и путём пополнения своего кругозора;

- учащийся будет уметь работать в группе, договариваться и приходить к общему решению в совместной творческой деятельности.

**Предметные результаты:**

- учащийся будет знать основные инструменты растровых и векторных программ;

- учащийся будет подбирать необходимые инструменты и строить алгоритм действий для воплощения поставленных творческих задач;

- учащийся будет уметь работать с базовым набором инструментов и возможностями растровой и векторной программы для создания собственных проектов;

- учащийся будет уметь совмещать векторные и растровые изображения за счет экспорта и импорта файлов;

- учащийся будет владеть знаниями по цветоведению и колористке, уметь использовать приемы стилизации, условности изображений;

- учащийся будет уметь разрабатывать рекламный графический проект и довести его до печати.

Главным критерием достижения результата на протяжении всего периода обучения является организация выставок рисунков, плакатов, визиток и публикация лучших работ и проектов в сети интернета.

**РАЗДЕЛ №2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ**

**УСЛОВИЯ**

**2.1 Условия реализации программы**

1. Материально-техническое обеспечение для успешной реализации программы:

*Компьютерный класс* - соответствующий санитарным и гигиеническим требованиям;

*Аппаратное обеспечение*:

- Компьютеры или портативные компьютеры-ноутбуки учащихся;

- Компьютер преподавателя;

- Мультимедийный проектор;

- Интерактивная доска;

- Цветной принтер;

- Сканер:

- Планшеты для рисования:

- USB-накопители.

***Программное обеспечение*:**

- Windows 10;

- Антивирус;

- Paint 3 D, GorelDRAW 2020, Inkscape, «Sweet Home 3D».

2.Учебно - методическое и информационное обеспечение:

- Для практического освоения правил работы в программах, кабинет должен быть подключен к *Интернету*.

*Информационное обеспечение программы*:

- Аудио, видео-, фото-уроки из интернета;

-Литература: учебные пособия, сборники упражнений – видео-уроки «Веб-дизайн с нуля до PRO», «Рисование в Paint 3D» от Proglite.

**2.2 Оценочные материалы и формы аттестации**

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной, текущий и промежуточный контроль.

Предметом диагностики и контроля является деятельность учащихся (личностные качества, самостоятельность, креативность) по созданию графических работ и сам конечный продукт их творчества (рисунки, анимация, обзор 3D моделей).

*Входной  контроль* проводится при поступлении учащегося на курс, Осуществляется входной контроль на примере работы в простой программе Paint 3 D. В процессе работы происходит оценка и анализ   его умений, навыков и знаний.

В течение всего учебного года педагог   производит *текущий контроль*. Заключается он в непрерывном,  отслеживание процесса работы  учащихся. Оценивается в первую очередь: умения учащихся работать в графических программах и в создании творческих проектов; владение техническими терминами, а так же умения комплексного сочетания различных графических интерфейсов (например, изображений и видео).

Проверка достигаемых учащимся образовательных результатов производится в следующих форматах:

* текущий рефлексивный самоанализ выполненных работ;
* совместная оценка индивидуальных работ учащихся и выполненных в группе;
* публичная оценка проектов путем публикаций в социальных сетях (инстаграмм);
* текущая диагностика и оценка педагогом индивидуальной и групповой деятельности учащихся;
* итоговая оценка деятельности учащихся, выполненная в форме образовательной характеристики.

*Итогом деятельности и результативности курса являются*:

* организация выставок (раскрывает для детей значимость их результатов, формирует положительные мотивы к дальнейшему обучению);
* выход за пределы занятий (участие в выставках школьных, городских, областных, в конкурсах, фестивалях, размещение интересных работ в Интернете);
* пополнение портфолио достижений учащихся;
* выполнение практических заданий;
* промежуточная аттестация;
* итоговая работа (защита проекта).

Формами подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы являются выставки работ, учащихся, участие в конкурсных соревнованиях, их дальнейшее ориентирование на освоение возможностей компьютерной графики.

**Мониторинг результативности обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Показатели (оцениваемые параметры) | Критерии | Степень выраженности оцениваемого качества | Возможное кол-во баллов | Методы диагностики |
| Мотивация, познавательная активность | Уровень познавательной активности | Низкий уровень: проявляет иногда Средний уровень: активное проявление Высокий уровень: проявляет инициативу | 1  2  3 | Наблюдение. Участие в социально-значимых мероприятиях |
| Умение работать с Интернет ресурсами | Самостоятельность в пользовании электронных ресурсов | минимальный уровень умений (испытывает серьезные затруднения) - средний уровень (работает с помощью педагога) - высокий уровень (работает с компьютером самостоятельно, не | **1**  2  3 | Наблюдение, компьютерные задания, работа в Интернете, компьютерные тестирования. испытывает трудностей) |
| Овладение предметными знаниями (по основным разделам учебного плана) | Соответствие предметных знаний программным требованиям | минимальный уровень (объем усвоенных знаний составляет менее чем ½ объема знаний предусмотренных программой), - средний уровень (объем усвоенных знаний составляет более ½), - максимальный уровень (освоил весь объем знаний, предусмотренных программой) | **1**  2  3 | Защита проекта |

**2.3 Методические материалы**

В качестве форм занятий по данной программе предполагаются лекции, беседы, объяснение нового материала, демонстрация примеров работ, комбинированные занятия, состоящие из теории и практики, показ приемов работы инструментами (видео-уроки, наглядный пример педагога) самостоятельная тренировочная работа за компьютером, практические учебные занятия.

**Методы обучения:**

Словесное пояснение – передача информации теоретической части занятия.

Показ принципа исполнения – показ технологии исполнения работы.

Наглядности  *–*демонстрация ранее выполненных тематических работ.

Метод самоконтроля– выполнение самостоятельной части практического урока, сравнение своего результата с образцом правильно выполненной работы.

Метод проблемного обучения – метод, когда процесс решения задачи учеником, со своевременной и достаточной помощью педагога, приближается к творческому процессу.

Эвристический ***–*** выработка логического и алгоритмического мышления.

*Электронные образовательные ресурсы*:

Для работы в программе *GorelDRAW 2020* используются *видео уроки*: <https://youtu.be/u2UlrrS-QXQ> (16.09.2021)

<https://yandex.ru/efir?stream_id=420087ac4c8e8797b9107dbd68dd8ae4&from_block=player_context_menu_yavideo> (23.09.2021)

<https://yandex.ru/efir?stream_id=41b472f87822ed89beabc306dbcd4110&from_block=player_context_menu_yavideo> (5.10.2021)

<https://yandex.ru/efir?stream_id=vTAMF4xl7aGo&from_block=player_context_menu_yavideo> (28.12.20)

*Видео уроки Паинт нет PaintNet*<https://youtu.be/tMEnXPO-1n4> (21.09.2021)

*Урок Инкскейп для начинающих* <https://yandex.ru/efir?stream_id=vgrkqYNDnCzE&from_block=player_context_menu_yavideo> (2.02.2022)

**2.4 Календарный учебный график**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этапы Образовательного процесса** | | **1 год** |
| Продолжительность учебного года, неделя | | 36 |
| Количество учебных дней | | 78 |
| Продолжительность учебных процессов | 1 полугодие | 02.09.2024-31.12.2024 |
|  | 2 полугодие | 12.01.2025 - 31.05.2025 |
| Возраст детей, лет | | 7- 16 лет |
|  | |  |
| Продолжительность занятия, час | | 2 |
| Режим занятий | | 2 раза/нед |
| Годовая учебная нагрузка, час | | 144 |

**2.5 Календарный план воспитательной работы**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Месяц** | **Форма занятия** | **Тема**  **занятия** | **Место проведения** | **Форма**  **контроля** |
| октябрь | Круглый стол, игра | Осенние посиделки | Кабинет | Наблюдение, фото |
| октябрь | Презентация, круглый стол | В мире без пожара | Кабинет | Наблюдение, фото |
| ноябрь | Презентация, обучающие игры | Безопасность на дорогах | Кабинет | Наблюдение |
| декабрь | Мозговая атака | Новогодний калейдоскоп – фото зона | Кабинет | Наблюдение, проект фото-зона |
| декабрь | Круглый стол, игра | Где живет дед Мороз | Кабинет | Наблюдение. фото |
| январь | Мастер класс, презентация | Рождественский Ангел | Кабинет | Фронтальная беседа,  изготовление изделия |
| январь | Туристический поход | Зимние спортивные игры | Каток | Наблюдение |
| январь | Презентация, обучающие игры | Рыцари дорожной безопасности | Кабинет | Наблюдение |
| март | Туристический поход, игра | Спортивный десант | База «Салют» | Наблюдение |
| март | Выставка прикладного тв-ва | Масленица | Площадь ДК «Прогресс» | Фото отчет |
| март | Круглый стол, игра | Масленница | Кабинет | Наблюдение. фото |
| апрель | Круглый стол, игра | Декада профилактики | Кабинет | Наблюдение. фото |
| апрель | Просмотр  фильма | «Жить в мире согласия» | Кинотеатр «Космос» | Наблюдение. фото |
| апрель | Туристический поход | спортивные игры | Парк «Восток» | Наблюдение |
| май | Круглый стол, игра | Весёлые посиделки | Кабинет | Наблюдение. фото |

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. *Лепская Н.А.* Основы компьютерной графики и дизайна. Учебное пособие. М. «Когито – Центр», 2018.

1. *Лепский В.Е., Лепская Н.А.* Компьютер в художественном образовании. Учебное пособие. М.: «Сапфир», 2019.
2. *Музыченко В.Л., Андреев О.Ю.* черчение и 3 – Д моделирование. М.: «Технологии 3000», 2019.
3. *Мураховский В.И.* Компьютерная графика. Популярная энциклопедия. М.: «Зерцало», 2019.
4. *Петровский А.И.* Adobe Photoshop 7.0 Трюки в дизайне изображений. М., Майор, 2020.