



**Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Межшкольный учебный комбинат»**

Центр информационных технологий

РАССМОТРЕНО

на Методическом совете

Протокол №2 от 27 августа 2026 г.

УТВЕРЖДЕНО

приказом МАУДО «МУК»

от 31 августа 2026 г. № 201

**Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности
«Основы компьютерной графики и
программирования в Scratch»**

Возраст обучающиеся 11 – 16 лет

Срок реализации: 1 год

Автор дополнительной общеразвивающей программы:
Смирнова А.В., педагог дополнительного образования

ВВЕДЕНИЕ

Программа «Основы компьютерной графики и программирования в Scratch» написана на основе следующих нормативных актов и методических документов:

- ~ Федеральный закон № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- ~ Федеральный закон РФ от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- ~ Приказ Министерства просвещения России от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»;
- ~ 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 (Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Министерства образования и науки РФ от 11.12. 2006 №06-1844);
- ~ методические рекомендации ГАОУ ДПО «Ленинградский областной институт развития образования» «Проектирование дополнительных общеразвивающих программ» - 2015 г.;
- ~ СП 2.4.2.4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- ~ Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 г. № 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»;
- ~ Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 17 марта 2025 г. № 2 «О внесении изменений в санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- ~ Устав Муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Межшкольный учебный комбинат»;

- ~ локальные нормативные акты МАУДО «МУК», регламентирующие образовательную деятельность;
- ~ на основе типовых (примерных, авторских) программ, с учетом образовательных стандартов РФ.
- ~ Дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Компьютерная графика составитель Набокова Е.О., Смирнова А.В.– Кириши, 2025 г.



1. Пояснительная записка

1.1 Направленность программы: техническая.

1.2 Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность.

Актуальность программы ориентирована на формирование у подрастающего поколения новых компетенций, необходимых в обществе, использующем современные информационные технологии, а также развитие исследовательских и прикладных способностей в области технического творчества. Решение этих задач позволит обеспечить динамическое развитие личности ребенка, развить его интеллектуальные и творческие способности.

Содержание программы «Основы компьютерной графики и программирования в Scratch» не ограничивается какой-либо одной областью знаний, а это переплетение истоков общих знаний о мире, законах бытия, о своем внутреннем мире с умением творчески представить свое видение, понимание, чувствование, осмысление поставленной задачи. Содержание программы построено по спирали и на каждом витке усложняется и расширяется рассматриваемые вопросы, понятия, проблемы.

Программа способствует творческому развитию обучающегося – решающей силе современного общества, ибо в современном понимании прогресса делается ставка на гибкое мышление, фантазию, интуицию. Достичь этого помогают занятия по данной программе, развивающие мозг, обеспечивающие его устойчивость, полноту и гармоничность его функционирования; способность к эстетическим восприятиям и переживаниям стимулирует свободу и яркость ассоциаций, неординарность видения и мышления.

Отличительной особенностью данной программы является явная предметность образовательных отношений – это искусство мысли, образа, цвета, вкуса.

Изучение компьютерной графики обусловлена повсеместным использованием визуальной информации: навыки работы с изображениями востребованы в учёбе, соцсетях, проектной деятельности и многих профессиях — от дизайна до инженерии. Кроме того, освоение графических редакторов развивает пространственное и креативное мышление, цифровую грамотность и умение наглядно представлять идеи, что важно в современном технологичном мире.

В программе Scratch обучающийся не просто рисует костюм для спрайта, а сразу задаёт ему поведение: движение по траектории, смену образов, реакцию на касание. Это даёт наглядную связь между внешним видом объекта и логикой его работы.

В эпоху цифровизации навыки программирования и работы с мультимедиа становятся всё более востребованными. Изучение Scratch позволяет школьникам освоить основы алгоритмизации и объектно-ориентированного программирования, что создаёт базу для дальнейшего изучения более сложных языков (Python, Java и др.). Кроме того, среда Scratch

развивает информационную грамотность: учащиеся работают с текстом, графикой, анимацией и звуком.

Scratch — это не просто язык программирования, а интерактивная среда, где результаты действий визуализированы. Ученики могут создавать мультфильмы, анимации, простейшие игры, интерактивные истории и презентации. Это делает обучение понятным, интересным и практически значимым для современного подростка, так как он видит реальное применение алгоритмов и программ. Возможность творчества и создания собственных проектов повышает мотивацию к учёбе. Scratch — бесплатный инструмент, доступный в браузере и офлайн, что обеспечивает непрерывность обучения и самостоятельную практику.



1.3. Педагогическая целесообразность программы.

В жизни современного человека информация играет огромную роль. Наиболее эффективной и удобной для восприятия была, есть и будет информация графическая. Поэтому доля графических данных в профессиональной деятельности любого рода неуклонно растет. Следовательно, требуются средства для работы с изображениями, и специалисты, умеющие грамотно работать с этими средствами. Это - разработчики рекламной продукции, специалисты по компьютерной верстке, фотографы и др.

Стремление к развитию знаний, навыков и совершенствования в области полиграфии и Интернета, дают возможность освоить практические задачи подготовки графических изображений.

Возникает социальный запрос на умение работать с растровой и векторной графикой и ее творческой, художественной обработкой, создание высококачественных анимационных изображений и фотомонтажу. Особое внимание уделяется созданию коллажей – динамике наложения теней с учетом спецэффектов на слоях (имитация рельеф, освещение, обводка контура изображения). Умение восстанавливать повреждённые фотоснимки, превращение черно-белых фотографий в цветные, освоение техники ретуширования. В дальнейшем это позволит самостоятельно создавать редактировать графические изображения, что необходимо для выполнения макетов обложек книг, визиток, фирменных бланков, создания логотипов и открыток.

Педагогическая целесообразность программы программирования в Scratch заключается в её способности комплексно решать образовательные задачи: развивать ключевые компетенции, мотивировать учащихся через творчество, готовить их к будущей профессии, обеспечивать междисциплинарную связь и учитывать возрастные особенности. Это делает программу актуальным и эффективным инструментом современного образования.

1.4. Цель программы.

Цель программы: получение основ теоретических знаний о растровой и векторной графике, формирование практических умений работы в программах: Paint, Gimp, CorelDRAW и Inkscape. Получение основ теоретических и практических знаний об алгоритмизации и программирования.

1.5. Основными задачами программы.

Обучающие:

- 1) обучить созданию, обработке графической информации с использованием мультимедиа технологий;
- 2) включить обучающихся в практическую исследовательскую деятельность;

3) сформировать у обучающихся системного представления о теоретической базе информационных и коммуникационных технологий.

Развивающие:

- 1) развить деловые качества, такие как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность;
- 2) развить чувства прекрасного;
- 3) развить у обучающихся навыки критического мышления;
- 4) развить мотивации к сбору информации;
- 5) формировать и развивать логическое, образное и алгоритмическое мышление;
- 6) подготовить к более серьезному программированию.

Воспитательные:

- 1) формировать потребность в саморазвитии;
- 2) формировать активную жизненную позицию;
- 3) развивать культуру общения;
- 4) развивать навыки сотрудничества.

Планируемые результаты обучения:

Личностные:

- 1) развитие мотивов учебной деятельности;
- 2) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- 3) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

Метапредметные:

- 1) развитость деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность;
- 2) развитость чувства прекрасного;
- 3) развитость у обучающихся навыков критического мышления;
- 4) развитость мотивации к сбору информации.

Предметные:

Обучающиеся должны знать:

- 1) виды графики;
- 2) возможности графических редакторов: Paint, Gimp, CorelDRAW, Inkscape;
- 3) назначение основных инструментов: Paint, Gimp, CorelDRAW, Inkscape;
- 4) понятия «слой», «маска», «канал», «фильтр», и др.;

- 5) понятие алгоритма, его свойства, формы представления;
- 6) базовые алгоритмические структуры;
- 7) формальное исполнение алгоритма;
- 8) понятие исполнителя, среда обитания, система команд исполнителя;
- 9) понятия языка и среды программирования;
- 10) понятия команды и оператора;
- 11) основы программирования на языке Scratch;
- 12) алгоритм создания творческой работы/проекта.

Обучающиеся должны уметь:

- 1) работать с основными инструментами графических редакторов: Paint, Gimp, CorelDRAW, Inkscape;
- 2) рисовать, редактировать, заменять цвета;
- 3) использовать инструменты выделения, перемещения, изменения масштаба, рисования;
- 4) работать со слоями, масками, каналами, фильтрами;
- 5) работать с текстом;
- 6) применять фильтры при обработке графических изображений;
- 7) составлять алгоритмы для заданного исполнителя;
- 8) составлять программы на языке Scratch;
- 9) реализовывать творческий замысел (создавать творческие работы/проекты).

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Название разделов и тем	Кол-во часов			Виды контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение. Инструктаж по ТБ. Виды графики: растровая, векторная	1	1	0	Входной контроль
1.1	Введение. Инструктаж по ТБ. Виды графики: растровая, векторная	0	1	0	
2	Графический редактор Paint	5	3	2	
2.1	Рабочая область Paint	1	1	0	
2.2	Основные команды графического редактора Paint	1	1	0	
2.3	Создание и обработка графического изображения	1	1	0	
2.4	Создание и обработка графического изображения	1	0	1	
2.5	Создание и обработка графического изображения	1	0	1	Текущий контроль
3	Графический редактор Gimp	24	10	14	
3.1	Рабочая область Gimp. Меню инструментов	1	1	0	
3.2	Кисть: настройка штрихов, определенная пользователем	2	1	1	
3.4	Инструменты выделения и перемещения. Изменение размеров. Рисование кривых произвольной формы.	3	1	2	
3.6	Слои	2	1	1	
3.7	Удаление и восстановление фрагментов изображения	2	1	1	
3.8	Способы отделения объектов от фона	4	1	3	
3.9	Основы коррекции тона и цвета	2	1	1	
3.10	Работа с текстом	4	1	3	
3.12	Фильтры	2	1	1	
3.13	Создание анимации	2	1	1	Промежуточная аттестация
4	Графический редактор CorelDRAW	7	4	3	
4.1	Рабочее окно программы CorelDRAW	1	1	0	
4.2	Основы работы с объектами. Закраска рисунков.	2	1	1	
4.3	Вспомогательные режимы работы. Создание рисунков из кривых	1	1	0	
4.4	Методы упорядочения и объединения объектов	2	1	1	
4.5	Эффект объема. Перетекание. Работа с текстом.	1	0	1	Текущий контроль
5	Графический редактор Inkscape	8	2	6	
5.1	Рабочая область Inkscape	1	1	0	
5.2	Выделение и трансформация	2	0	2	
5.3	Создание контуров в Inkscape.	1	1	0	Текущий контроль
5.4	Перевод в контуры.	1	0	1	
5.5	Обтравочные контуры и маски.	1	0	1	
5.6	Практическая работа	2	0	2	Промежуточ-

					ная аттестация
6.	Знакомство с программой Scratch	23	7	16	
6.1	Алгоритмы. Исполнители алгоритмов.	1	1	0	
6.2	Линейные, разветвляющие, циклические алгоритмы.	1	1	0	
6.3	Введение. Знакомство с интерфейсом программы Scratch	1	1	0	
6.4	Сцена. Редактирование фона. Импорт фона из файла, Интернета	1	0	1	
6.5	Понятие спрайта. Добавление новых спрайтов	1	1	0	Текущий контроль
6.6	Синий ящик – команды движения. Темно-зеленый ящик - команды рисования	1	0	1	
6.7	Фиолетовый ящик – внешний вид объекта. Оживление объекта с помощью добавления костюмов	1	0	1	
6.8	Желтый ящик – контроль. Лиловый ящик – добавление звуков	1	0	1	
6.9	Использование в программах условных и циклических операторов	1	1	0	
6.10	Зеленый ящик – операторы. Использование логических и арифметических блоков вместе с блоками управления.	1	0	1	
6.11	События. Оранжевый ящик – переменные.	1	0	1	Текущий контроль
6.12	Голубой ящик – сенсоры. Ввод-вывод данных	1	0	1	
6.13	Последовательность и параллельность выполнения скриптов	1	1	0	
6.14	Взаимодействие между спрайтами. Управление через обмен сообщениями	1	1	0	
6.15	Разработка базовых спрайтов для игры. Формирование базовых скриптов.	1	0	1	
6.16	Переход из одной сцены в другую	1	0	1	
6.17	Создание интерфейса игры	1	0	1	
6.18	Выполнение творческой работы в среде Scratch (разработка Scratch-проекта)	2	0	2	
6.19	Тестирование и отладка творческой работы (Scratch-проекта) в среде Scratch	2	0	2	
6.20	Защита творческой работы (Scratch-проекта)	2	0	2	Итоговая аттестация
Итого		68	27	41	

3. СОДЕРЖАНИЕ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

Введение. Инструктаж по ТБ. Виды графики: растровая, векторная (1 час).

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Отличия растровой графики от векторной. Достоинства и недостатки растровой и векторной графики.

Графический редактор Paint (5 часов).

Рабочая область Paint. Меню инструментов (1 час).

Теория: Знакомство с рабочей областью графического редактора Paint. Панель инструментов.

Основные команды графического редактора Paint (1 час).

Теория: Основные команды графического редактора Paint (файл, правка, вид, рисунок, палитра и др.).

Создание и обработка графического изображения (1 час).

Теория: Основы работы в графическом редакторе.

Создание и обработка графического изображения (2 часа).

Практическая работа: основы работы в графическом редакторе. Создание и способы обработки графических изображений по образцу.

Стартовый: Обучающийся с помощью педагога выполняет работу.

Базовый: Обучающийся по заданному алгоритму выполняет работу.

Продвинутый: Обучающийся самостоятельно выполняет работу.

Графический редактор Gimp (24 часа).

Рабочая область Gimp. Меню инструментов (1 час).

Теория: Знакомство с рабочей областью графического редактора Gimp. Панель инструментов. Панель параметров инструментов. Окна. История действий.

Кисть: настройка штрихов (2 часа).

Теория: Возможности использования инструмента «Кисть». Виды «Кистей».

Практическая работа: Определение «Кисть». Разбор кистей в программе Gimp. Проба всех представленных вариантов «Кистей».

Стартовый: Выполнение задания с помощью педагога.

Базовый: Обучающийся самостоятельно прорабатывает инструмент «Кисть». Выполняет рисунок используя данный инструмент.

Продвинутый: Настройка штрихов с помощью параметров инструмента. Использование цветовой палитры для выбора цвета кисти.

Кисть, определенная пользователем (1 час).

Практическая работа: Создание пользовательской кисти и сохранение её в палитре кистей.

Стартовый: Создание новой кисти, при помощи педагога.

Базовый: Обучающийся по заданному алгоритму, выполняет задание.

Продвинутый: Обучающийся самостоятельно выполняет задание.

Инструменты выделения и перемещения. Изменение размеров. Рисование кривых произвольной формы (3 часа).

Теория: Возможности инструментов выделения и перемещения таких как: «Прямоугольное выделение», «Эллиптическое выделение», «Свободное выделение», «Выделение по цвету», выделение смежных областей. Масштабирование объектов, вращение, наклон, перспектива и зеркальное отражение контуров. Копирование и перемещение контуров. Настройка и использование инструмента «Контуры».

Практическая работа: «Прямоугольное выделение», «Эллиптическое выделение», «Свободное выделение», «Выделение по цвету», выделение смежных областей. Масштабирование объектов, вращение, наклон, перспектива и зеркальное отражение контуров. Копирование и перемещение контуров.

Стартовый: Обучающийся с помощью педагога прорабатывает каждое выделение.

Базовый: Обучающийся по заданному алгоритму выполняет работу (выделение, перемещение объектов, наклон, вращение, зеркальное отражение контуров).

Продвинутый: Обучающийся самостоятельно выполняет работу (выделение, перемещение объектов, наклон, вращение, зеркальное отражение контуров) из одной картинке в другую.

Слой (2 часа).

Теория: Понятие «Слой». Создание, перемещение, копирование и удаление слоев. Изменение размера слоев. Преобразование и настройка, объединение слоев. Создание единого изображения с помощью отдельных слоёв.

Практическая работа: Создание, перемещение, копирование и удаление слоев. Изменение размера слоев. Преобразование и настройка, объединение слоев. Создание единого изображения с помощью отдельных слоёв.

Стартовый: Обучающийся вместе с педагогом выполняет работу.

Базовый: Обучающийся по заданному алгоритму выполняет работу. (Создание новых слоев и перемещение между собой. Создание простейших изображений путем объединения слоев.

Продвинутый: Обучающийся самостоятельно выполняет работу. (Создание новых слоев и перемещает между собой. Создание простейших изображений путем объединения слоев.).

Удаление и восстановление фрагментов изображения (2 часа).

Теория: Использование инструмента «Штамп»: выборочное копирование из изображения, излечение дефектов изображения (инструмент «Лечащая кисть»).

Практическая работа: Применение инструмента «Штамп» с учетом перспективы изображения.

Стартовый: Обучающийся вместе с педагогом выполняет работу. (Используя инструмент «Штамп» и «Лечащая кисть»).

Базовый: Обучающийся по заданному алгоритму выполняет работу. (Используя инструмент «Штамп» и «Лечащая кисть»).

Продвинутый: Обучающийся самостоятельно выполняет работу. (Используя инструмент «Штамп» и «Лечащая кисть»).

Способы отделения объектов от фона (4 часа).

Теория: Способы отделения объектов.

Практическая работа: Способы отделения объектов от фона с помощью выделения цветного диапазона, а также с помощью извлечения объекта.

Стартовый: Обучающийся вместе с педагогом выполняет работу. (разбор всех способов отделения объектов от фона с помощью выделения цветного диапазона.).

Базовый: Обучающийся по заданному алгоритму выполняет работу. (разбор всех способов отделения объектов от фона с помощью выделения цветного диапазона.).

Продвинутый: Обучающийся самостоятельно выполняет работу. (разбор всех способов отделения объектов от фона с помощью выделения цветного диапазона.).

Основы коррекции тона и цвета (2 часа).

Теория: Определение цветового баланса изображения.

Практическая работа: тонирование, настройка яркости и контраста. Использование уровней и кривых для коррекции цвета.

Базовый: Обучающийся вместе с педагогом выполняет работу. (Настройка яркости и контрастности картинки).

Стартовый: Обучающийся по заданному алгоритму выполняет работу. (Настройка яркости и контрастности картинки).

Продвинутый: Обучающийся самостоятельно выполняет работу. (Настройка яркости и контрастности картинки. Использование уровней и кривых для коррекции цвета).

Работа с текстом (4 часа).

Теория: Вставка надписи на изображение.

Практическая работа: Редактирование надписи. Создание стилизованных надписей.

Базовый: Обучающийся вместе с педагогом выполняет работу. (Работа с текстом, редактированием его, смена цвета, размера.).

Стартовый: Обучающийся по заданному алгоритму выполняет работу. (Работа с текстом, редактированием его, смена цвета, размера, далее сохранение картинка в формате изображения).

Продвинутый: Обучающийся самостоятельно выполняет работу. (Работа с текстом, редактированием его, смена цвета, размера, далее сохранение картинка в формате изображения).

Фильтры (2 часа).

Теория: Применение фильтров для создания спецэффектов изображения.

Практическая работа: Создание рамок. Создание и воспроизведение анимации.

Базовый: Обучающийся вместе с педагогом выполняет работу.

Стартовый: Обучающийся по заданному алгоритму выполняет работу.

Продвинутый: Обучающийся самостоятельно выполняет работу.

Создание анимации (2 часа).

Теория: Что такое анимация. Какие инструменты используются в анимации.

Практическая работа: Работа с анимацией. Настройка.

Базовый: Обучающийся вместе с педагогом выполняет работу.

Стартовый: Обучающийся по заданному алгоритму выполняет работу.

Продвинутый: Обучающийся самостоятельно выполняет работу.

Введение в программу CorelDRAW (7 часов).

Рабочее окно программы CorelDRAW (1 час).

Теория: Особенности меню. Рабочий лист. Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния.

Основы работы с объектами. Закраска рисунков (2 часа).

Теория: Основы работы с объектами: линии, прямоугольники, квадраты, эллипсы, окружности, дуги, секторы, многоугольники и звезды. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование. Особенности создания иллюстраций на компьютере.

Практическая работа: рисование линий, прямоугольников, квадратов, эллипсов, окружностей, дуг, секторов, многоугольников и звезд. Выделение объектов. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование. Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей. Особенности создания иллюстраций на компьютере. Закраска объекта (заливка). Однородная, градиентная, узорчатая и текстурная заливки. Формирование собственной палитры цветов. Использование встроенных палитр.

Базовый: Обучающийся вместе с педагогом выполняет работу. (рисование линий, прямоугольников, квадратов, эллипсов, окружностей, дуг, секторов, многоугольников и

звезд. Выделение объектов. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование. Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей. Особенности создания иллюстраций на компьютере. Закраска объекта.).

Стартовый: Обучающийся по заданному алгоритму выполняет работу. (рисование линий, прямоугольников, квадратов, эллипсов, окружностей, дуг, секторов, многоугольников и звезд. Выделение объектов. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование. Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей. Особенности создания иллюстраций на компьютере. Закраска объекта.).

Продвинутый: Обучающийся самостоятельно выполняет работу. (рисование линий, прямоугольников, квадратов, эллипсов, окружностей, дуг, секторов, многоугольников и звезд. Выделение объектов. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование. Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей. Особенности создания иллюстраций на компьютере. Закраска объекта).

Вспомогательные режимы работы. Создание рисунков из кривых (1 час).

Теория: Инструменты для точного рисования и расположения объектов относительно друг друга: линейки, направляющие, сетка. Режимы вывода объектов на экран: каркасный, нормальный, улучшенный. Особенности рисования кривых. Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории. Редактирование формы кривой. Рекомендации по созданию рисунков из кривых.

Методы упорядочения и объединения объектов (2 час).

Теория: Методы упорядочения и объединения объектов.

Практическая работа: Изменение порядка расположения объектов. Выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга. Методы объединения объектов: группирование, комбинирование, сваривание. Исключение одного объекта из другого.

Базовый: Обучающийся вместе с педагогом выполняет работу (выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга. Методы объединения объектов: группирование, комбинирование, сваривание. Исключение одного объекта из другого).

Стартовый: Обучающийся по заданному алгоритму выполняет работу (выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга. Методы объединения объектов: группирование, комбинирование, сваривание. Исключение одного объекта из другого).

Продвинутый: Обучающийся самостоятельно выполняет работу. (выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга. Методы объединения объектов: группирование, комбинирование, сваривание. Исключение одного объекта из другого).

Эффект объема. Перетекание. Работа с текстом (1 час).

Практическая работа: Создание технических рисунков. Создание выпуклых и вогнутых объектов. Получение художественных эффектов Особенности простого и фигурного текста. Оформление текста. Размещение текста вдоль траектории.

Базовый: Обучающийся вместе с педагогом выполняет работу (создание технических рисунков. Создание выпуклых и вогнутых объектов. Получение художественных эффектов). Создание рельефного текста. Масштабирование, поворот и перемещение отдельных букв текста. Изменение формы символов текста

Стартовый: Обучающийся по заданному алгоритму выполняет работу (создание технических рисунков. Создание выпуклых и вогнутых объектов. Получение художественных эффектов). Создание рельефного текста. Масштабирование, поворот и перемещение отдельных букв текста. Изменение формы символов текста.

Продвинутый: Обучающийся самостоятельно выполняет работу (создание технических рисунков. Создание выпуклых и вогнутых объектов. Получение художественных эффектов). Создание рельефного текста. Масштабирование, поворот и перемещение отдельных букв текста. Изменение формы символов текста.

Графический редактор Inkscape (9 часов).

Рабочая область Inkscape (1 час).

Теория: Главное меню, панель инструментов.

Выделение и трансформация (2 часа).

Практическая работа: Использование инструмента «Выделение и трансформация». Выделение части объекта. Выделение группы объектов. Изменение размеров объекта, Поворот и наклон объекта. Использование комбинаций клавиш для трансформации объектов.

Базовый Обучающийся вместе с педагогом выполняет работу. («Выделение и трансформация», Выделение части объекта. Выделение группы объектов. Изменение размеров объекта, Поворот и наклон объекта.).

Стартовый: Обучающийся по заданному алгоритму выполняет работу. («Выделение и трансформация», Выделение части объекта. Выделение группы объектов. Изменение размеров объекта, Поворот и наклон объекта.).

Продвинутый: Обучающийся самостоятельно выполняет работу. («Выделение и трансформация», Выделение части объекта. Выделение группы объектов. Изменение размеров объекта, Поворот и наклон объекта.).

Создание контуров в Inkscape (1 час).

Теория: Использование инструментов. «Прямоугольник», «Эллипс», «Звезды», «Спирали», «Параллелепипед».

Перевод в контуры (1 часа).

Практическая работа: Использование фильтров при создании контуров из изображения.

Базовый: Обучающийся вместе с педагогом выполняет работу.

Стартовый: Обучающийся по заданному алгоритму выполняет работу.

Продвинутый: Обучающийся самостоятельно выполняет работу.

Обтравочные контуры и маски (1 час).

Практическая работа: Применение обтравочного контура к объекту или группе объектов. Использование фигурных объектов для создания обтравочного контура.

Базовый: Обучающийся вместе с педагогом выполняет работу.

Стартовый: Обучающийся по заданному алгоритму выполняет работу.

Продвинутый: Обучающийся самостоятельно выполняет работу.

Практическая работа (2 часа).

Практическая работа: Выполнение творческой работы - оригинального графического коллажа.

Базовый: Обучающийся вместе с педагогом выполняет работу.

Стартовый: Обучающийся по заданному алгоритму выполняет работу.

Продвинутый: Обучающийся самостоятельно выполняет работу.

Знакомство с программой Scratch (23 часа).

Алгоритмы и исполнители алгоритмов (1 час)

Теория: Алгоритмы. Понятие команды, алгоритма. Свойства алгоритмов. Формальное исполнение алгоритмов. Формы представления алгоритмов: вербальный, графический, алгоритмический язык. Исполнители алгоритмов. Виды, примеры исполнителей. Система команд исполнителя.

Линейные алгоритмы. Разветвляющиеся алгоритмы. Циклические алгоритмы (1 час)

Теория: Линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы: понятие, представление, примеры.

Введение. Знакомство с интерфейсом программы Scratch (1 час)

Теория: Введение. Знакомство с интерфейсом программы Scratch.

Понятие программы и языка программирования. Виды языков программирования. Этапы создания программ. Понятие оператора. Интерфейс среды Scratch. Понятие проекта, его структура и реализация в среде Scratch. Основные компоненты проекта Scratch: спрайты и скрипты. Хранилище спрайтов. Структура и составляющие скриптов - программ, записанных языком Scratch.

Сцена. Редактирование фона. Импорт фона из файла, Интернета (1 час)

Практическая работа: Сцена. Ширина и высота сцены. Редактирование текущего фона. Вставка стандартного фона из библиотечного модуля среды. Вставка нового фона из файла, Интернета. Текущие координаты объекта. Создание фона в графическом редакторе. Создание нескольких фонов в одной сцене.

Базовый: Выполнение работы с помощью педагога.

Стартовый: Выполнение работы по заданному алгоритму.

Продвинутый: Самостоятельное выполнение работы.

Понятие спрайта. Добавление новых спрайтов (1 час)

Теория: Стандартный объект. Спрайт. Список спрайтов. Добавление новых спрайтов. Редактор рисования для создания новых спрайтов. Центрирование костюма. Масштабирование спрайта. Загрузка на сцену спрайтов из стандартной коллекции среды Scratch. Вставка спрайтов из файлов форматов JPG, BMP, PNG, GIF. Удаление спрайтов.

Синий ящик – команды движения. Темно-зеленый ящик - команды рисования (1 час)

Практическая работа: Команды – идти; повернуться направо (налево); повернуть в направлении; повернуться к; изменить x (y) на; установить x (y) в; если край, оттолкнуться. Принципиальное различие действия команд идти в и плыть в. Назначение сенсоров положение x, положение y и направление.

Темно-зеленый ящик – команды рисования. Команды – очистить, опустить перо, поднять перо, установить цвет пера, изменить цвет пера на, установить цвет пера, изменить тень пера, установить тень пера, изменить размер пера на, установить размер пера, печать.

Базовый: Выполнение работы с помощью педагога.

Стартовый: Выполнение работы по заданному алгоритму.

Продвинутый: Самостоятельное выполнение работы.

Фиолетовый ящик – внешний вид объекта. Оживление объекта с помощью добавления костюмов (1 час)

Практическая работа: Фиолетовый ящик – внешний вид объекта. Оживление объекта с помощью добавления костюмов. Костюмы спрайта. Копирование и редактирование костюма спрайта с помощью редактора рисования. Команды – перейти к костюму, следующий костюм, говорить...в течении...секунд, сказать, думать, думать...секунд, изменитьэффект на, установить эффект...в значение, убрать графические эффекты, изменить размер на, установить размер, показаться, спрятаться, перейти в верхний слой, перейти назад на...1 слоев. Назначение сенсоров костюм и размер. Изменение костюма спрайта для имитации движения. Создание программы для управления внешним видом объекта.

Базовый: Выполнение работы с помощью педагога.

Стартовый: Выполнение работы по заданному алгоритму.

Продвинутый: Самостоятельное выполнение работы.

Желтый ящик – контроль. Лиловый ящик – добавление звуков (1 час)

Практическая работа: Жёлтый ящик – контроль. Кнопка с зеленым флажком и ее назначение. Управление последовательностью выполнения скриптов. Понятие управляющих сообщений. Команды – передать, передать и ждать, когда я получу. Скрипты для создания условных конструкций программы – если, если...или. Скрипты для управления циклами – всегда, повторить, всегда, если, повторять до. Команды – когда клавиша...нажата, когда щелкнут по, ждать...секунд, ждать до, остановить скрипт, остановить все.

Загрузка звуков из стандартной коллекции и из файлов жесткого диска. Принципиальная разница работы команд играть звук и играть звук до завершения. Команды – остановить все звуки, барабану играть...тактов, оставшиеся...тактов, ноту...играть...тактов, выбрать инструмент, изменить громкость, установить громкость, изменить темп на, установить темп. Назначение сенсоров громкость и темп. Создание программы с элементами управления объектом. Озвучивание Scratch-историй.

Базовый: Выполнение работы с помощью педагога.

Стартовый: Выполнение работы по заданному алгоритму.

Продвинутый: Самостоятельное выполнение работы.

Использование в программах условных операторов (1 час)

Теория: Использование в программах условных операторов. Понятие условия.

Изменение порядка выполнения скриптов в зависимости от условия. Разветвление листинга программы. Скрипты условных операторов. Использование неполной формы ветвления в системе Scratch. Использование в программах циклов. Цикличность выполнения действий в зависимости от поставленных условий. Циклы с фиксированным числом повторений. Заголовок цикла. Тело цикла. Циклы с условным оператором. Заголовок цикла. Тело цикла. Предусловие и постусловие. Зацикливание.

Зеленый ящик – операторы. Использование логических и арифметических блоков вместе с блоками управления (1 час)

Практическая работа: Зеленый ящик – операторы. Использование арифметических и логических блоков вместе с блоками управления. Числа. Строинги. Логические величины. Логические выражения. Арифметические операции. Логические операции. Операции сравнения. Команды для работы со стрингами – слить, буква...в, длинна строки. Команда выдать случайное от...до. Использование арифметических и логических блоков в листинге программы. Создание программы с использованием операций сравнения данных, арифметических данных и логических операций

Базовый: Выполнение работы с помощью педагога.

Стартовый: Выполнение работы по заданному алгоритму.

Продвинутый: Самостоятельное выполнение работы.

События. Оранжевый ящик – переменные (1 час)

Практическая работа: События. Оранжевый ящик – переменные. События в проектах Scratch. Понятие переменных и необходимость их использования в листинге программы. Глобальные и локальные переменные. Имя переменной и правила его формирования. Команды для переменных - поставить...в, изменить...на, показать переменную, спрятать переменную. Удаление переменных. Создание счетчиков с помощью переменных. Разработка сценария Scratch-историй с несколькими событиями.

Базовый: Выполнение работы с помощью педагога.

Стартовый: Выполнение работы по заданному алгоритму.

Продвинутый: Самостоятельное выполнение работы.

Голубой ящик – сенсоры. Ввод-вывод данных (1 час)

Практическая работа: Голубой ящик – сенсоры. Ввод-вывод данных. Понятие сенсора. Правила применения и область действия команд касается, касается цвета и цвет.касается. Функционал команды спросить...и ждать. Сенсоры мышка по x, мышка по y, мышка нажата?, клавиша...нажата?, расстояние до, перезапустить таймер. Сенсоры, значение которых можно выводить на экран – ответ, таймер, громкость, громко?, ...значение сенсора и сенсор.... Необходимость ввода данных для их обработки в программе. Ввод данных с помощью команды спросить. Вывод конечного результата обработки с помощью команд говорить и сказать. Создание программы для обработки данных пользователя с выводом на экран конечного результата.

Базовый: Выполнение работы с помощью педагога.

Стартовый: Выполнение работы по заданному алгоритму.

Продвинутый: Самостоятельное выполнение работы.

Последовательность и параллельность выполнения скриптов (1 час)

Теория: Последовательность и параллельность выполнения скриптов. Последовательные и параллельные потоки в программах Scratch. Одновременная и попеременная работа нескольких исполнителей.

Взаимодействие между спрайтами. Управление через обмен сообщениями (1 час)

Теория: Взаимодействие спрайтов с неподвижными объектами с помощью команд касается и касается цвета. Взаимодействие спрайтов с помощью команд передать и когда я получу. Использование сообщений для создания событий.

Разработка базовых спрайтов для игры. Формирование базовых скриптов (1 час)

Практическая работа: Перевод алгоритма, написанного на естественном языке, в коды Scratch. Разработка и создание основных спрайтов и их костюмов для будущей игры. Синхронизация работы скриптов для разных спрайтов.

Переход из одной сцены в другую (1 час)

Практическая работа: Односторонний (без возможности вернуться назад) переход из одного пространства в другое.

Базовый: Выполнение работы с помощью педагога.

Стартовый: Выполнение работы по заданному алгоритму.

Продвинутый: Самостоятельное выполнение работы.

Создание интерфейса игры (1 час)

Установка связей между спрайтами. Тестирование и отладка программы. Переход из Интерфейса. Элементы интерфейса. Основные принципы дизайна интерфейса. Обратная связь. Необходимые элементы меню.

Базовый: Выполнение работы с помощью педагога.

Стартовый: Выполнение работы по заданному алгоритму.

Продвинутый: Самостоятельное выполнение работы.

Выполнение творческой работы в среде Scratch (2 часа)

Практическая работа: Выполнение индивидуальной и (или) групповой творческой работы (разработка Scratch-проекта) на произвольную или заданную тематику. Выполнение творческой работы осуществляется на основе многоуровневого задания. Уровень исполнения выбирается обучающимися самостоятельно.

Базовый: Выполнение работы с помощью педагога.

Стартовый: Выполнение работы по заданному алгоритму.

Продвинутый: Самостоятельное выполнение работы.

Тестирование и отладка творческой работы в среде Scratch (2 часа)

Практическая работа: Тестирование и отладка индивидуальных и (или) групповых творческих проектов в среде Scratch.

Базовый: Выполнение работы с помощью педагога.

Стартовый: Выполнение работы по заданному алгоритму.

Продвинутый: Самостоятельное выполнение работы.

Защита творческой работы (1 час)

Представление индивидуальных и (или) групповых творческих работ (Scratch-проектов).

4. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Для определения образовательных результатов используется трехуровневая система: высокий уровень, средний уровень, низкий уровень.

Оценка всех форм контроля осуществляется по бальной системе. Максимальное количество баллов для конкретного задания устанавливается педагогом в зависимости от предъявляемых требований. Для определения образовательного результата баллы соотносятся с процентными нормами. «Данная программа спроектирована по принципу разноуровневости, что позволяет обеспечить индивидуальный темп освоения материала программы в зависимости от личностных особенностей каждого ребёнка, его возможностей, способностей и интересов. Использование технологии разноуровневых заданий, технологии полного усвоения знаний позволяет педагогу акцентировать внимание на работе с различными категориями детей и даёт шанс каждому ребёнку освоить содержание программы на том уровне, который ему необходим.

Поэтому программа предусматривает три уровня освоения содержания: стартовый и базовый и продвинутый уровень.

При этом каждый обучающийся имеет право на стартовый доступ к любому из представленных уровней, которое реализуется через организацию условий и процедур оценки изначальной готовности ребёнка.

4.1 Форма входящей диагностики.

Входящая диагностика проходит в форме беседы.

4.2 Формы текущего контроля.

Текущий контроль предусматривает систематическую проверку качества знаний и умений, навыков обучающихся на основе применения различных методик диагностики: опроса, наблюдения, тестирования, анализа, практической работы, защиты проекта, творческой работы и т.д.

4.3 Формы промежуточной аттестации.

При проведении промежуточного контроля оценивается усвоение пройденного материала.

Сроки проведения промежуточной аттестации:

Уровень усвоения программы	1 полугодие	2 полугодие
Базовый		Промежуточная аттестация- 23 учебной неделе

Промежуточная аттестация по курсу дополнительной общеразвивающей программы «Основы компьютерной графики и программирования в Scratch» включает в себя выполнение творческой Тема для создания анимированной открытки и уровень исполнения выбираются самостоятельно.

Примерные темы: «Поздравление с 23 февраля», «Поздравление с 8 марта» или другая.

Примерные ориентиры для подбора объектов анимирования: мультипликационные персонажи, животные, растения, люди.

Для оценивания используется балльная система.

Итоговый образовательный результат соответствует среднему показателю образовательных результатов в совокупности по уровням: предметных, метапредметных, личностных.

Для определения метапредметных и личностных результатов используется наблюдение на протяжении аттестационного периода.

4.4 Формы итоговой аттестации.

Итоговая аттестация проводится в соответствии с Положением об итоговой аттестации выпускников, обучающихся по дополнительным (общеразвивающим) программам различных направленностей в муниципальном автономном учреждении дополнительного образования «Межшкольный учебный комбинат».

Срок проведения итоговой аттестации:

Уровень усвоения программы	1 полугодие	2 полугодие
Базовый		Итоговая аттестация- 34 учебная неделя

Итоговой аттестация проводится в форме **творческой работы**. Результатом творческой работы является игра в среде программирования Scratch.

4.5 Критерии оценки образовательных результатов.

Для определения образовательных результатов используется трехуровневая система: высокий уровень, средний уровень, низкий уровень.

Оценка всех форм контроля осуществляется по балльной системе. Максимальное количество баллов для конкретного задания устанавливается педагогом в зависимости от предъявляемых требований. Для определения образовательного результата баллы можно соотнести с ориентировочными процентными нормами.

Ориентировочные нормы определения уровня образовательных результатов:

Образовательные результаты	Высокий уровень освоения	Средний уровень освоения	Низкий уровень освоения
Личностные	80-100%	45-79%	менее 45%
Метапредметные	80-100%	45-79%	менее 45%
Предметные	80-100%	45-79%	менее 45%

Формы и методы определения предметных, метапредметных и личностных результатов описаны в материалах промежуточной и итоговой аттестаций.

Итоговый образовательный результат соответствует среднему показателю предметных, метапредметных, личностных результатов в совокупности по уровням.

При реализации программы в рамках сетевого взаимодействия общеобразовательных организаций и МАУДО «МУК» для определения индивидуального уровня образовательных результатов возможно использование традиционной пятибалльной системы оценивания.

Качественная оценка индивидуальных образовательных результатов, обучающихся производится в следующем эквиваленте:

Балл (отметка)	Вербальный аналог	Уровень	Процент результативности
5	отлично	высокий	80-100
4	хорошо	средний	45-79
3	удовлетворительно	низкий	30-44
2	неудовлетворительно	низкий	менее 30

5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.

№	Оценочные материалы	Приложение
1.	Лист контроля обучающегося входной диагностики для освоения базового уровня.	Приложение №1
2.	Примерные материалы для проведения промежуточной аттестации	Приложение №2
3.	Примерные материалы для проведения итоговой аттестации	Приложение №3
4.	Результат освоения обучающимися образовательной программы	Приложение №4

5. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК НА 2026-2027 УЧЕБНЫЙ ГОД

Группа № 1, Лицей 7 кл.

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	сентябрь	3	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Введение. Инструктаж по ТБ. Виды графики: растровая, векторная	Каб.25	
2	сентябрь	3	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Рабочая область Paint	Каб.25	
3	сентябрь	10	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Основные команды графического редактора Paint	Каб.25	
4	сентябрь	10	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Создание и обработка графического изображения	Каб.25	
5	сентябрь	17	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Создание и обработка графического изображения	Каб.25	
6	сентябрь	17	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Создание и обработка графического изображения	Каб.25	
7	сентябрь	24	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Рабочая область Gimp. Меню инструментов	Каб.25	
8	сентябрь	24	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Кисть: настройка штрихов, определенная пользователем	Каб.25	
9	октябрь	1	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Кисть: настройка штрихов, определенная пользователем	Каб.25	текущий
10	октябрь	1	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Инструменты выделения и перемещения. Изменение размеров. Рисование кри-	Каб.25	

						вых произволь- ной формы.		
11	октябрь	8	8.30-09.15	Учеб- ное занятие	1	Инструменты вы- деления и пере- мещения. Изме- нение размеров. Рисование кри- вых произволь- ной формы.	Каб.2 5	
12	октябрь	8	9.25-10.10	Учеб- ное занятие	1	Инструменты вы- деления и пере- мещения. Изме- нение размеров. Рисование кри- вых произволь- ной формы.	Каб.2 5	
13	октябрь	15	8.30-09.15	Учеб- ное занятие	1	Слои	Каб.2 5	
14	октябрь	15	9.25-10.10	Учеб- ное занятие	1	Слои	Каб.2 5	текущий
15	октябрь	22	8.30-09.15	Учеб- ное зая- тие	1	Удаление и восстановление фрагментов изоб- ражения	Каб.2 5	
16	октябрь	22	9.25-10.10	Учеб- ное зая- тие	1	Удаление и восстановление фрагментов изоб- ражения	Каб.2 5	
17	ноябрь	5	8.30-09.15	Учеб- ное занятие	1	Способы отделе- ния объектов от фона	Каб.2 5	
18	ноябрь	5	9.25-10.10	Учеб- ное зая- тие	1	Способы отделе- ния объектов от фона	Каб.2 5	
19	ноябрь	12	8.30-09.15	Учеб- ное занятие	1	Способы отделе- ния объектов от фона	Каб.2 5	текущий
20	ноябрь	12	9.25-10.10	Учеб- ное зая- тие	1	Способы отделе- ния объектов от фона	Каб.2 5	
21	ноябрь	19	8.30-09.15	Учеб- ное занятие	1	Основы коррек- ции тона и цвета	Каб.2 5	
22	ноябрь	19	9.25-10.10	Учеб- ное зая- тие	1	Основы коррек- ции тона и цвета	Каб.2 5	
23	ноябрь	26	8.30-09.15	Учеб-	1	Работа с текстом	Каб.2	

				ное занятие			5	
24	ноябрь	26	9.25-10.10	Учеб- ное заня- тие	1	Работа с текстом	Каб.2 5	
25	декабрь	3	8.30-09.15	Учеб- ное заня- тие	1	Работа с текстом	Каб.2 5	
26	декабрь	3	9.25-10.10	Учеб- ное занятие	1	Работа с текстом	Каб.2 5	
27	декабрь	10	8.30-09.15	Учеб- ное заня- тие	1	Фильтры	Каб.2 5	
28	декабрь	10	9.25-10.10	Учеб- ное занятие	1	Фильтры	Каб.2 5	
29	декабрь	17	8.30-09.15	Учеб- ное занятие	1	Создание анима- ции	Каб.2 5	
30	декабрь	17	9.25-10.10	Учеб- ное заня- тие	1	Создание анима- ции	Каб.2 5	текущий
31	декабрь	24	8.30-09.15	Учеб- ное заня- тие	1	Рабочее окно про- граммы CorelDRAW	Каб.2 5	
32	декабрь	24	9.25-10.10	Учеб- ное занятие	1	Основы работы с объектами. За- краска рисунков.	Каб.2 5	
33	январь	14	8.30-09.15	Учеб- ное заня- тие	1	Основы работы с объектами. За- краска рисунков.	Каб.2 5	
34	январь	14	9.25-10.10	Учеб- ное занятие	1	Вспомогательные режимы работы. Создание рисун- ков из кривых	Каб.2 5	
35	январь	21	8.30-09.15	Учеб- ное занятие	1	Методы упорядо- чения и объеди- нения объектов	Каб.2 5	
36	январь	21	9.25-10.10	Учеб- ное занятие	1	Методы упорядо- чения и объеди- нения объектов	Каб.2 5	
37	январь	28	8.30-09.15	Учеб- ное занятие	1	Эффект объема. Перетекание. Ра- бота с текстом	Каб.2 5	

38	январь	28	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Рабочая область Inkscapе	Каб.25	
39	февраль	4	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Выделение и трансформация	Каб.25	
40	февраль	4	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Выделение и трансформация	Каб.25	
41	февраль	11	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Создание контуров в Inkscapе	Каб.25	
42	февраль	11	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Перевод в контуры	Каб.25	
43	февраль	18	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Обтравочные контуры и маски	Каб.25	
44	февраль	18	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Практическая работа	Каб.25	
45	февраль	25	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Практическая работа	Каб.25	Промежуточная аттестация
46	февраль	25	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Алгоритмы. Исполнители алгоритмов.	Каб.25	
47	март	4	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Линейные, разветвляющие, циклические алгоритмы.	Каб.25	
48	март	4	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Введение. Знакомство с интерфейсом программы Scratch	Каб.25	
49	март	11	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Сцена. Редактирование фона. Импорт фона из файла, Интернета	Каб.25	
50	март	11	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Понятие спрайта. Добавление новых спрайтов	Каб.25	
51	март	18	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Синий ящик – команды движения. Темно-зеленый ящик - команды рисования	Каб.25	
52	март	18	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Фиолетовый ящик – внешний вид объекта. Оживление объекта с помо-	Каб.25	

						щью добавления костюмов		
53	март	25	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Желтый ящик – контроль. Лиловый ящик – добавление звуков	Каб.2 5	
54	март	25	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Использование в программах циклических операторов	Каб.2 5	
55	апрель	8	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Зеленый ящик – операторы. Использование логических и арифметических блоков вместе с блоками управления.	Каб.2 5	текущий
56	апрель	8	9.25-10.10	Учебное занятие	1	События. Оранжевый ящик – переменные.	Каб.2 5	
57	апрель	15	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Голубой ящик – сенсоры. Ввод-вывод данных	Каб.2 5	
58	апрель	15	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Последовательность и параллельность выполнения скриптов	Каб.2 5	
59	апрель	22	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Взаимодействие между спрайтами. Управление через обмен сообщениями	Каб.2 5	
60	апрель	22	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Разработка базовых спрайтов для игры. Формирование базовых скриптов	Каб.2 5	
61	апрель	29	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Переход из одной сцены в другую	Каб.2 5	текущий
62	апрель	29	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Создание интерфейса игры	Каб.2 5	
63	май	6	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Выполнение творческой работы в среде Scratch (разработка Scratch-проекта)	Каб.2 5	
64	май	6	9.25-10.10	Учебное	1	Выполнение творческой рабо-	Каб.2 5	

				занятие		ты в среде Scratch (разработка Scratch-проекта)		
65	май	13	8.30-09.15	Учеб- ное занятие	1	Тестирование и отладка творче- ской работы (Scratch-проекта) в среде Scratch	Каб.2 5	
66	май	13	9.25-10.10	Учеб- ное заня- тие	1	Тестирование и отладка творче- ской работы (Scratch-проекта) в среде Scratch	Каб.2 5	
67	май	20	8.30-09.15	Учеб- ное занятие	1	Защита творче- ской работы (Scratch-проекта)	Каб.2 5	
68	май	20	9.25-10.10	Учеб- ное заня- тие	1	Защита творче- ской работы (Scratch-проекта)	Каб.2 5	Итоговая аттестация

Группа № 2, Лицей 8 кл.

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	сентябрь	4	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Введение. Инструктаж по ТБ. Виды графики: растровая, векторная	Каб.25	
2	сентябрь	4	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Рабочая область Paint	Каб.25	
3	сентябрь	11	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Основные команды графического редактора Paint	Каб.25	
4	сентябрь	11	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Создание и обработка графического изображения	Каб.25	
5	сентябрь	18	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Создание и обработка графического изображения	Каб.25	
6	сентябрь	18	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Создание и обработка графического изображения	Каб.25	
7	сентябрь	25	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Рабочая область Gimp. Меню инструментов	Каб.25	
8	сентябрь	25	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Кисть: настройка штрихов, определенная пользователем	Каб.25	
9	октябрь	2	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Кисть: настройка штрихов, определенная пользователем	Каб.25	текущий
10	октябрь	2	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Инструменты выделения и перемещения. Изменение размеров. Рисование кривых произвольной формы.	Каб.25	

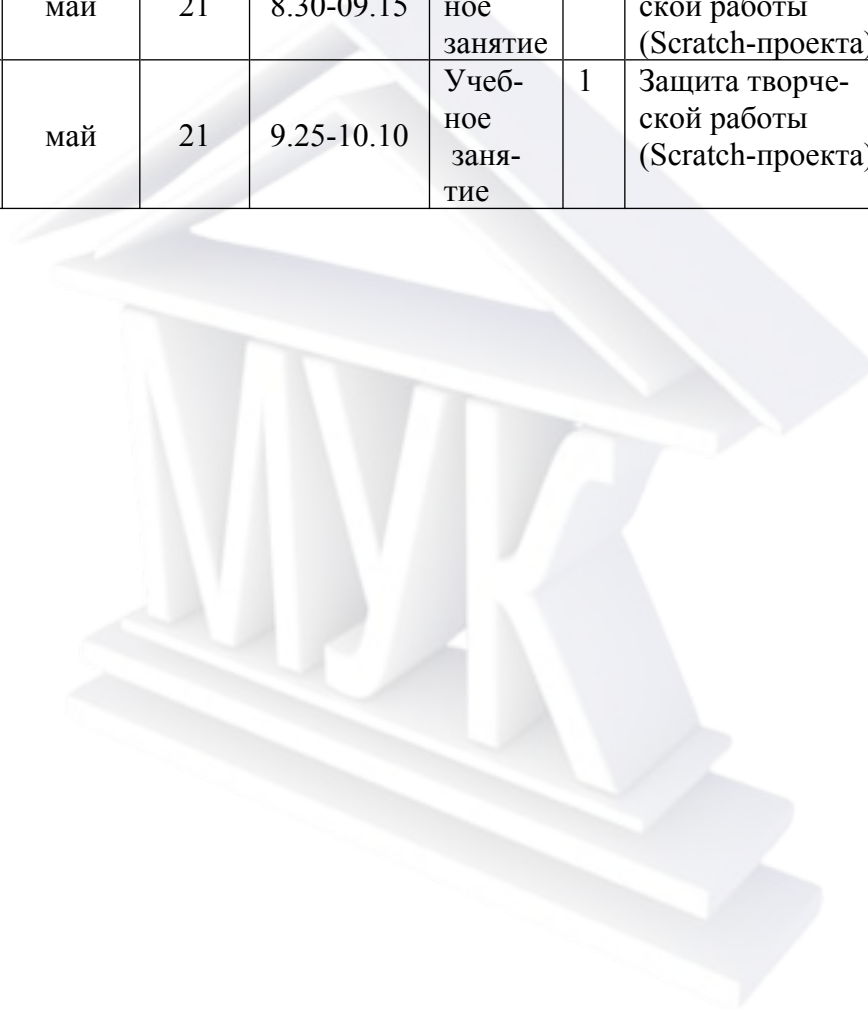
11	октябрь	9	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Инструменты выделения и перемещения. Изменение размеров. Рисование кривых произвольной формы.	Каб.2 5	
12	октябрь	9	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Инструменты выделения и перемещения. Изменение размеров. Рисование кривых произвольной формы.	Каб.2 5	
13	октябрь	16	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Слои	Каб.2 5	
14	октябрь	16	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Слои	Каб.2 5	текущий
15	октябрь	23	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Удаление и восстановление фрагментов изображения	Каб.2 5	
16	октябрь	23	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Удаление и восстановление фрагментов изображения	Каб.2 5	
17	ноябрь	6	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Способы отделения объектов от фона	Каб.2 5	
18	ноябрь	6	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Способы отделения объектов от фона	Каб.2 5	
19	ноябрь	13	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Способы отделения объектов от фона	Каб.2 5	текущий
20	ноябрь	13	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Способы отделения объектов от фона	Каб.2 5	
21	ноябрь	20	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Основы коррекции тона и цвета	Каб.2 5	
22	ноябрь	20	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Основы коррекции тона и цвета	Каб.2 5	
23	ноябрь	27	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Работа с текстом	Каб.2 5	

24	ноябрь	27	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Работа с текстом	Каб.25	
25	декабрь	4	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Работа с текстом	Каб.25	
26	декабрь	4	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Работа с текстом	Каб.25	
27	декабрь	11	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Фильтры	Каб.25	
28	декабрь	11	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Фильтры	Каб.25	
29	декабрь	18	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Создание анимации	Каб.25	
30	декабрь	18	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Создание анимации	Каб.25	текущий
31	декабрь	25	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Рабочее окно программы CorelDRAW	Каб.25	
32	декабрь	25	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Основы работы с объектами. Закраска рисунков.	Каб.25	
33	январь	15	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Основы работы с объектами. Закраска рисунков.	Каб.25	
34	январь	15	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Вспомогательные режимы работы. Создание рисунков из кривых	Каб.25	
35	январь	22	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Методы упорядочения и объединения объектов	Каб.25	
36	январь	22	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Методы упорядочения и объединения объектов	Каб.25	
37	январь	29	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Эффект объема. Перетекание. Работа с текстом	Каб.25	
38	январь	29	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Рабочая область Inkscapе	Каб.25	

				занятие				
39	февраль	5	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Выделение и трансформация	Каб.2 5	
40	февраль	5	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Выделение и трансформация	Каб.2 5	
41	февраль	12	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Создание контуров в Inkscape	Каб.2 5	
42	февраль	12	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Перевод в контуры	Каб.2 5	
43	февраль	19	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Обтравочные контуры и маски	Каб.2 5	
44	февраль	19	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Практическая работа	Каб.2 5	
45	февраль	26	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Практическая работа	Каб.2 5	Промежуточная аттестация
46	февраль	26	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Алгоритмы. Исполнители алгоритмов.	Каб.2 5	
47	март	5	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Линейные, разветвляющиеся, циклические алгоритмы.	Каб.2 5	
48	март	5	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Введение. Знакомство с интерфейсом программы Scratch	Каб.2 5	
49	март	12	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Сцена. Редактирование фона. Импорт фона из файла, Интернета	Каб.2 5	
50	март	12	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Понятие спрайта. Добавление новых спрайтов	Каб.2 5	
51	март	19	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Синий ящик – команды движения. Темно-зеленый ящик - команды рисования	Каб.2 5	
52	март	19	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Фиолетовый ящик – внешний вид объекта. Оживление объекта с помощью добавления костюмов	Каб.2 5	

53	март	26	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Желтый ящик – контроль. Лиловый ящик – добавление звуков	Каб.2 5	
54	март	26	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Использование в программах циклических операторов	Каб.2 5	
55	апрель	9	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Зеленый ящик – операторы. Использование логических и арифметических блоков вместе с блоками управления.	Каб.2 5	текущий
56	апрель	9	9.25-10.10	Учебное занятие	1	События. Оранжевый ящик – переменные.	Каб.2 5	
57	апрель	16	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Голубой ящик – сенсоры. Ввод-вывод данных	Каб.2 5	
58	апрель	16	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Последовательность и параллельность выполнения скриптов	Каб.2 5	
59	апрель	23	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Взаимодействие между спрайтами. Управление через обмен сообщениями	Каб.2 5	
60	апрель	23	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Разработка базовых спрайтов для игры. Формирование базовых скриптов	Каб.2 5	
61	апрель	30	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Переход из одной сцены в другую	Каб.2 5	текущий
62	апрель	30	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Создание интерфейса игры	Каб.2 5	
63	май	7	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Выполнение творческой работы в среде Scratch (разработка Scratch-проекта)	Каб.2 5	
64	май	7	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Выполнение творческой работы в среде Scratch (разработка	Каб.2 5	

						Scratch-проекта)		
65	май	14	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Тестирование и отладка творческой работы (Scratch-проекта) в среде Scratch	Каб.25	
66	май	14	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Тестирование и отладка творческой работы (Scratch-проекта) в среде Scratch	Каб.25	
67	май	21	8.30-09.15	Учебное занятие	1	Защита творческой работы (Scratch-проекта)	Каб.25	
68	май	21	9.25-10.10	Учебное занятие	1	Защита творческой работы (Scratch-проекта)	Каб.25	Итоговая аттестация



7. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

7.1 Возраст обучающихся: 11–16 лет.

7.2. Категория обучающихся: программа рассчитана на обучающихся, знакомых с основами работы на персональном компьютере и имеющих потребность в художественном развитии с использованием компьютерной техники, а так же желающих научиться программировать в программе Scratch.

7.3. Условия формирования групп: к освоению дополнительной общеразвивающей программы «Компьютерная графика» допускаются любые лица, без предъявления требования к уровню образования.

7.4 Сроки реализации программы: трудоемкость обучения составляет 68 часов

Общий срок обучения 1 год (34 недели).

7.5 Форма обучения – очная.

7.6 Форма организации деятельности обучающихся на занятии – индивидуальная, групповая, фронтальная.

7.7 Форма проведения занятий – аудиторные: учебное занятие, защита проекта; внеаудиторные: экскурсии.

7.8 Режим занятий занятия проводятся по 2 академических часа в день. Всего 2 академических часа в неделю. Продолжительность одного академического часа 45 минут. Перемена 10 минут.

7.9 Материально-техническое обеспечение программы

Компьютерный класс:

- рабочие места для обучающихся;
- рабочее место для педагога;
- локальная компьютерная сеть;
- глобальная компьютерная сеть Интернет;
- экран проекционный;
- проектор;
- звуковые колонки;
- интерактивная доска;
- доска маркерная.

Программное обеспечение:

- операционная система Windows;
- графический редактор (Paint, Gimp, CorelDRAW, Inkscape и др.);
- текстовый редактор (Блокнот, WordPad или др.);

- офисные приложения Microsoft Office (Word, PowerPoint или др.);
- Интернет-браузер (Google Chrome, Mozilla Firefox или др.),
- программа Scratch.

7.10. Методическое обеспечение.

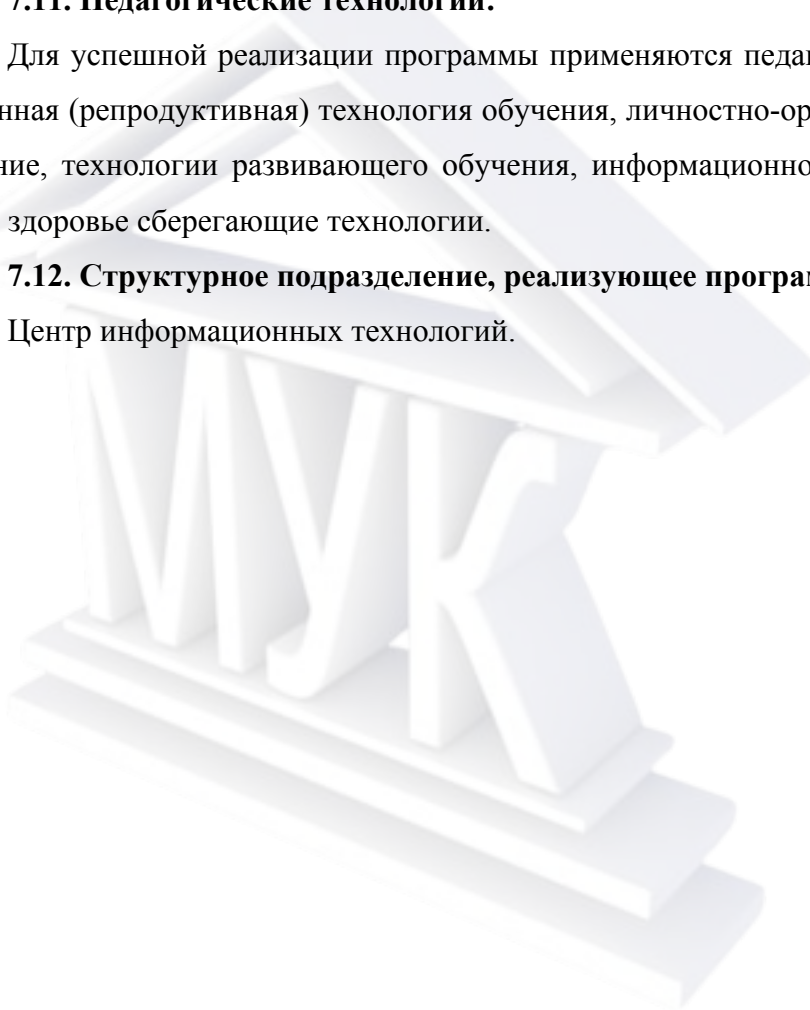
Учебно-методический комплекс: информационно-справочный материал, мультимедийные материалы, видеоматериалы, электронная почта, интернет-сервисы, ссылки на познавательные и информационные материалы в сети Интернет.

7.11. Педагогические технологии:

Для успешной реализации программы применяются педагогические технологии: традиционная (репродуктивная) технология обучения, личностно-ориентированное, проблемное обучение, технологии развивающего обучения, информационно-коммуникационные технологии, здоровье сберегающие технологии.

7.12. Структурное подразделение, реализующее программу:

Центр информационных технологий.



8. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ



№	Тема	Форма занятия	Методы и технологии	Дидактический материалы	Технические средства	Электронные ресурсы	Форма подведения итогов по каждому разделу, теме
1	Введение. Инструктаж по ТБ. Виды графики: растровая, векторная	Инструктивная лекция-беседа	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Видеоролик Презентация	Ресурсы сети интернет	Устный опрос
Графический редактор Paint (5 часов)							
2	Рабочая область Paint	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обеспечение ПК ПО Paint	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
3	Основные команды графического редактора Paint	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обеспечение ПК ПО Paint	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
4	Создание и обработка графического изображения	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обеспечение ПК ПО Paint	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
5	Создание и обработка графического изображения	Комбинированное	Объяснительно	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ

			-иллюстра- тивный, репродук- тивный		Презентация Программное обес- печение ПК ПО Paint		ческих работ
6	Создание и обработка гра- фического изображения	Комбини- рованное	Объясни- тельно -иллюстра- тивный, репродук- тивный	Раздаточный мате- риал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обес- печение ПК ПО Paint	Ресурсы сети ин- тернет	Коллективный анализ практи- ческих работ
Графический редактор Gimp (24 часа)							
7	Рабочая область Gimp.Ме- ню инструментов	Комбини- рованное	Объясни- тельно -иллюстра- тивный, репродук- тивный	Раздаточный мате- риал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обес- печение ПК ПО Gimp	Ресурсы сети ин- тернет	Коллективный анализ практи- ческих работ
8	Кисть: настройка штри- хов, определенная пользо- вателем	Комбини- рованное	Объясни- тельно -иллюстра- тивный, Репродук- тивный	Раздаточный мате- риал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обес- печение ПК ПО Gimp	Ресурсы сети ин- тернет	Коллективный анализ практи- ческих работ
9	Кисть: настройка штри- хов, определенная пользо- вателем	Комбини- рованное	Объясни- тельно -иллюстра- тивный, Репродук- тивный	Раздаточный мате- риал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обес- печение ПК ПО Gimp	Ресурсы сети ин- тернет	Коллективный анализ практи- ческих работ

10	Инструменты выделения и перемещения. Изменение размеров. Рисование кривых произвольной формы	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный, Репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обеспечение ПК ПО Gimp	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
11	Инструменты выделения и перемещения. Изменение размеров. Рисование кривых произвольной формы	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный, Репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обеспечение ПК ПО Gimp	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
12	Инструменты выделения и перемещения. Изменение размеров. Рисование кривых произвольной формы	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный, Репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обеспечение ПК ПО Gimp	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
13	Слои	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный, Репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обеспечение ПК ПО Gimp	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
14	Слои	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный, Репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обеспечение ПК ПО Gimp	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ

15	Удаление и восстановление фрагментов изображения	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный, Репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обеспечение ПК ПО Gimp	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
16	Удаление и восстановление фрагментов изображения	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный, Репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обеспечение ПК ПО Gimp	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
17	Способы отделения объектов от фона	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный, Репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обеспечение ПК ПО Gimp	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
18	Способы отделения объектов от фона	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный, Репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обеспечение ПК ПО Gimp	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
19	Способы отделения объектов от фона	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный, Репродук-	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обеспечение ПК	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ

			тивный		ПО Gimp		
20	Способы отделения объектов от фона	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный, Репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обеспечение ПК ПО Gimp	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
21	Основы коррекции тона и цвета	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный, Репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обеспечение ПК ПО Gimp	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
22	Основы коррекции тона и цвета	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный, Репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обеспечение ПК ПО Gimp	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
23	Работа с текстом	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный, Репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обеспечение ПК ПО Gimp	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
24	Работа с текстом	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный,	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обес-	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ

			Репродук- тивный		печение ПК ПО Gimp		
25	Работа с текстом	Комбини- рованное	Объясни- тельно -иллюстра- тивный, Репродук- тивный	Раздаточный мате- риал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обес- печение ПК ПО Gimp	Ресурсы сети ин- тернет	Коллективный анализ практи- ческих работ
26	Работа с текстом	Комбини- рованное	Объясни- тельно- иллюстра- тивный, Репродук- тивный	Раздаточный мате- риал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обес- печение ПК ПО Gimp	Ресурсы сети ин- тернет	Коллективный анализ практи- ческих работ
27	Фильтры	Комбини- рованное	Объясни- тельно- иллюстра- тивный, Репродук- тивный	Раздаточный мате- риал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обес- печение ПК ПО Gimp	Ресурсы сети ин- тернет	Коллективный анализ практи- ческих работ
28	Фильтры	Комбини- рованное	Объясни- тельно- иллюстра- тивный, Репродук- тивный	Раздаточный мате- риал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обес- печение ПК ПО Gimp	Ресурсы сети ин- тернет	Коллективный анализ практи- ческих работ
29	Создание анимации	Комбини- рованное	Объясни- тельно- иллюстра-	Раздаточный мате- риал	Компьютеры Проектор Презентация	Ресурсы сети ин- тернет	Коллективный анализ практи- ческих работ

			тивный, Репродук- тивный		Программное обес- печение ПК ПО Gimp		
30	Создание анимации	Комбини- рованное	Объясни- тельно- иллюстра- тивный, Репродук- тивный	Раздаточный мате- риал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обес- печение ПК ПО Gimp	Ресурсы сети ин- тернет	Коллективный анализ практи- ческих работ
Графический редактор CorelDRAW (7 часов)							
31	Рабочее окно программы CorelDRAW	Комбини- рованное	Объясни- тельно- иллюстра- тивный, Репродук- тивный	Раздаточный мате- риал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обес- печение ПК ПО CorelDRAW	Ресурсы сети ин- тернет	Коллективный анализ практи- ческих работ
32	Основы работы с объекта- ми. Закраска рисунков.	Комбини- рованное	Объясни- тельно- иллюстра- тивный, Репродук- тивный	Раздаточный мате- риал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обес- печение ПК ПО CorelDRAW	Ресурсы сети ин- тернет	Коллективный анализ практи- ческих работ
33	Основы работы с объекта- ми. Закраска рисунков.	Комбини- рованное	Объясни- тельно- иллюстра- тивный, Репродук- тивный	Раздаточный мате- риал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обес- печение ПК ПО CorelDRAW	Ресурсы сети ин- тернет	Коллективный анализ практи- ческих работ
34	Вспомогательные режимы	Комбини-	Объясни-	Раздаточный мате-	Компьютеры	Ресурсы сети ин-	Коллективный

	работы. Создание рисунков из кривых	рованное	тельно-иллюстративный, Репродуктивный	риал	Проектор Презентация Программное обеспечение ПК ПО CorelDRAW	тернет	анализ практических работ
35	Методы упорядочения и объединения объектов	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный, Репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обеспечение ПК ПО CorelDRAW	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
36	Методы упорядочения и объединения объектов	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный, Репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обеспечение ПК ПО CorelDRAW	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
37	Эффект объема. Перетекание. Работа с текстом	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный, Репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обеспечение ПК ПО CorelDRAW	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
Графический редактор Inkscape (8 часов)							
38	Рабочая область Inkscape	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный, Репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обеспечение ПК ПО Inkscape	Ресурсы сети интернет.	Коллективный анализ практических работ

39	Выделение и трансформация	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный, Репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обеспечение ПК ПО Inkscape	Ресурсы сети интернет.	Коллективный анализ практических работ
40	Выделение и трансформация	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный, Репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обеспечение ПК ПО Inkscape	Ресурсы сети интернет.	Коллективный анализ практических работ
41	Создание контуров в Inkscape	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный, Репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обеспечение ПК ПО Inkscape	Ресурсы сети интернет.	Коллективный анализ практических работ
42	Перевод в контуры	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный, Репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обеспечение ПК ПО Inkscape	Ресурсы сети интернет.	Коллективный анализ практических работ
43	Обтравочные контуры и маски	Комбинированное	Объяснительно иллюстративный, Репродук-	Раздаточный материал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обеспечение ПК	Ресурсы сети интернет.	Коллективный анализ практических работ

			тивный		ПО Inkscape		
44	Практическая работа	Комбини- рованное	иллюстра- тивный, репродук- тивный	Раздаточный мате- риал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обес- печение ПК ПО Paint ПО Inkscape ПО Gimp ПО CorelDRAW	Ресурсы сети ин- тернет	Коллективный анализ практи- ческих работ
45	Практическая работа	Комбини- рованное	иллюстра- тивный, репродук- тивный	Раздаточный мате- риал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обес- печение ПК ПО Paint ПО Inkscape ПО Gimp ПО CorelDRAW	Ресурсы сети ин- тернет	Коллективный анализ практи- ческих работ
Знакомство с программой Scratch (23 часа)							
46	Алгоритмы. Исполнители алгоритмов.	Комбини- рованное	иллюстра- тивный,	Раздаточный мате- риал	Компьютеры Проектор Презентация Программное обес- печение ПК	Ресурсы сети Ин- тернет	Коллективный анализ практи- ческих работ
47	Линейные, разветвляющие, циклические алгоритмы.	Комбини- рованное	репродук- тивный	Раздаточный мате- риал	Компьютеры, проектор, видеоролик, презентация, про-	Ресурсы сети ин- тернет	Коллективный анализ практи- ческих работ

					граммное обеспечение ПК		
48	Введение. Знакомство с интерфейсом программы Scratch	Комбинированное	иллюстративный,	Раздаточный материал	Компьютеры, проектор, видеоролик, презентация, программное обеспечение ПК ПО Scratch	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
49	Сцена. Редактирование фона. Импорт фона из файла, Интернета	Комбинированное	репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры, проектор, видеоролик, презентация, программное обеспечение ПК ПО Scratch	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
50	Понятие спрайта. Добавление новых спрайтов	Комбинированное	иллюстративный,	Раздаточный материал	Компьютеры, проектор, видеоролик, презентация, программное обеспечение ПК ПО Scratch	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
51	Синий ящик – команды движения. Темно-зеленый ящик - команды рисования	Комбинированное	репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры, проектор, видеоролик, презентация, программное обеспечение ПК ПО Scratch	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
52	Фиолетовый ящик – внешний вид объекта. Оживление объекта с помощью добавления костюмов	Комбинированное	иллюстративный,	Раздаточный материал	Компьютеры, проектор, видеоролик, презентация, про-	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ

					граммное обеспечение ПК ПО Scratch		
53	Желтый ящик – контроль. Лиловый ящик – добавление звуков	Комбинированное	репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры, проектор, видеоролик, презентация, программное обеспечение ПК ПО Scratch	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
54	Использование в программах условных и циклических операторов	Комбинированное	иллюстративный,	Раздаточный материал	Компьютеры, проектор, видеоролик, презентация, программное обеспечение ПК ПО Scratch	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
55	Зеленый ящик – операторы. Использование логических и арифметических блоков вместе с блоками управления.	Комбинированное	репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры, проектор, видеоролик, презентация, программное обеспечение ПК ПО Scratch	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
56	События. Оранжевый ящик – переменные.	Комбинированное	иллюстративный,	Раздаточный материал	Компьютеры, проектор, видеоролик, презентация, программное обеспечение ПК ПО Scratch	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
57	Голубой ящик – сенсоры. Ввод-вывод данных	Комбинированное	репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры, проектор, видеоролик,	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ

					презентация, программное обеспечение ПК ПО Scratch		
58	Последовательность и параллельность выполнения скриптов	Комбинированное	иллюстративный,	Раздаточный материал	Компьютеры, проектор, видеоролик, презентация, программное обеспечение ПК ПО Scratch	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
59	Взаимодействие между спрайтами. Управление через обмен сообщениями	Комбинированное	репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры, проектор, видеоролик, презентация, программное обеспечение ПК ПО Scratch	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
60	Разработка базовых спрайтов для игры. Формирование базовых скриптов	Комбинированное	иллюстративный,	Раздаточный материал	Компьютеры, проектор, видеоролик, презентация, программное обеспечение ПК ПО Scratch	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
61	Переход из одной сцены в другую	Комбинированное	репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры, проектор, видеоролик, презентация, программное обеспечение ПК ПО Scratch	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
62	Создание интерфейса игры	Комбинированное	иллюстративный,	Раздаточный материал	Компьютеры, проектор,	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практи-

					видеоролик, презентация, программное обеспечение ПК ПО Scratch		ческих работ
63	Выполнение творческой работы в среде Scratch (разработка Scratch-проекта)	Комбинированное	репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры, проектор, видеоролик, презентация, программное обеспечение ПК ПО Scratch	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
64	Выполнение творческой работы в среде Scratch (разработка Scratch-проекта)	Комбинированное	иллюстративный,	Раздаточный материал	Компьютеры, проектор, видеоролик, презентация, программное обеспечение ПК ПО Scratch	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
65	Тестирование и отладка творческой работы (Scratch-проекта) в среде Scratch	Комбинированное	репродуктивный	Раздаточный материал	Компьютеры, проектор, видеоролик, презентация, программное обеспечение ПК ПО Scratch	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
66	Тестирование и отладка творческой работы (Scratch-проекта) в среде Scratch	Комбинированное	иллюстративный,	Раздаточный материал	Компьютеры, проектор, видеоролик, презентация, программное обеспечение ПК ПО Scratch	Ресурсы сети интернет	Коллективный анализ практических работ
67	Защита творческой	Комбини-	репродук-	Раздаточный мате-	Компьютеры,	Ресурсы сети ин-	Коллективный

	работы (Scratch-проекта)	рованное	тивный	риал	проектор, видеоролик, презентация, про- граммное обеспече- ние ПК ПО Scratch	тернет	анализ практи- ческих работ
68	Защита творческой работы (Scratch-проекта)	Комбини- рованное	иллюстра- тивный,	Раздаточный мате- риал	Компьютеры, проектор, видеоролик, презентация, про- граммное обеспече- ние ПК ПО Scratch	Ресурсы сети ин- тернет	Коллективный анализ практи- ческих работ

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ЭЛЕКТРОННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Для педагога:

1. Тозик В.Т., Компьютерная графика и дизайн.- М.: Академия, 2018
2. Немцова Т.И., Казанкова Т.В., Шнякин А.В., Гагарина Л.И., Компьютерная графика и Web-дизайн., Учебное пособие - Издательский Дом ФОРУМ, 2022
3. Шульдова С.Г., Компьютерная графика- Издательство: РИПО, 2020
4. Сайт сообщества Scratch <http://scratch.mit.edu/>
5. Методические материалы, тренажеры для изучения алгоритмизации <https://codewards.ru/hourofcode>

Для обучающихся:

1. Сайт о бесплатном графическом редакторе Inkscape inkscape.paint-net.ru
2. Сайт о бесплатном графическом редакторе Gimp www.progimp.ru.
3. Сайт сообщества Scratch <http://scratch.mit.edu/>





Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Межшкольный учебный комбинат»

РАССМОТРЕНО
на Методическом совете
Протокол №2 от 27 августа 2026 г.

УТВЕРЖДЕНО
*приказом МАУДО «МУК»
от 31 августа 2026 г. №201*

РАССМОТРЕНО
На Совете ученического самоуправления
Протокол №1 от 31 августа 2026 г.

**Рабочая программа воспитания
к дополнительной общеразвивающей программе
«Основы компьютерной графики и
программирования в Scratch»**

Срок реализации: **1 год**
Возраст обучающихся: **обучающиеся 11 – 16 лет**

Составитель: А.В. Смирнова,
педагог дополнительного образования



1. ОСОБЕННОСТИ ВОСПИТАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Воспитание является одной из важнейших составляющих образовательного процесса наряду с обучением. Модернизация системы общего образования нацелена на формирование нового образовательно-воспитательного пространства, которое позволит обеспечить духовно-нравственное становление подрастающего поколения, подготовку обучающегося к жизненному определению, самостоятельному выбору. Закон Российской Федерации «Об образовании» закрепил приоритет общечеловеческих ценностей в осуществлении воспитания и ориентирует на обеспечение самоопределения личности, создании условий для ее самореализации. Воспитание есть педагогическое управление процессом развития личности. В этой работе приоритет отдается приемам опосредованного педагогического воздействия.

Цель воспитательной работы в организациях дополнительного образования: создание оптимальных условий для развития, саморазвития и самореализации личности обучающегося – личности психически и физически здоровой, гуманной, духовной и свободной, социально – мобильной, востребованной в современном обществе.

С увеличением темпа жизни и развитием компьютерных технологий и под влиянием средств массовой информации у части детей формируется клиповое сознание и неспособность к самостоятельному и глубокому восприятию явлений как окружающего мира так и произведений искусства. Это не только обедняет личность и блокирует ее творческие возможности, но и приводит к психическим проблемам. Постигая красоту, человек обретает защищенность, уверенность, радость и смысл бытия. Дополнительное образование детей в силу своей специфики может способствовать развитию у детей эстетического чувства и пробуждения интереса к явлениям культуры.



2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ВОСПИТАНИЯ

- Организовать единое образовательное пространство, разумно сочетающего внешние и внутренние условия воспитания обучающегося;
- Развивать самоуправление обучающихся, предоставить им реальную возможность участия в деятельности творческих и общественных объединений различной направленности;
- Содействовать формированию сознательного отношения обучающихся к своей жизни, здоровью, а также к жизни и здоровью окружающих людей.

Сегодня воспитание рассматривается как управление процессом развития личности через создание благоприятных условий. Создание воспитательной системы в образовательном

учреждении способствует гуманизации отношений в коллективе, формирует условия, позволяющие объединить детей и взрослых в рамках данного конкретного учреждения.

3. ВИДЫ, ФОРМЫ И СОДЕРЖАНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Практическая реализация цели и задач воспитания осуществляется в рамках следующих направлений воспитательной работы:

направление	цель	задачи	формы
Учебно-познавательное	формирование гармонично развитой личности, способной творить и строить достойную жизнь в современных условиях	– интеллектуальное развитие школьника; – развитие духовных качеств; – развитие духовных потребностей.	беседы, презентации.
Культурно-просветительское	формирование гармонично развитой личности, способной творить и строить достойную жизнь в современных условиях	– воспитание любви к своей Родине; – раскрытие творческих потенциалов каждого ребенка; – раскрытие способностей	Беседы, презентации
Нравственно-патриотическое	формирование гармонично развитой личности, способной творить и строить достойную жизнь в современных условиях	– воспитание твердой патриотической позиции; – развитие интереса к явлениям общественной жизни	Беседы, презентации, видео, создание открыток к 23 февраля, День победы в графическом редакторе.
Физкультурно-оздоровительное	формирование гармонично развитой личности, способной творить и строить достойную жизнь в современных условиях	– формирование потребности в здоровом образе жизни	Физкультминутки для обучающихся.
Художественно-эстетическое воспитание	приобщение к человеческим ценностям, «присвоение» этих ценностей, воспитание чувственной сферы, видение прекрасного.	– развитие творчества как неотъемлемой части деятельности человека, – развитие способности к художественному мышлению и тонким эмоциональным отношениям,	Беседы, презентации, Создание открыток в графическом редакторе к праздникам «День Матери», 8 марта, «День всех влюбленных»

		стимулирующим художественную самодетельность.	
Правовое воспитание и культура безопасности	формирование гармонично развитой личности, способной творить и строить достойную жизнь в современных условиях	– осознание обучающимися значимости правовой культуры для будущего личностного становления и успешного взаимодействия с окружающим миром	Беседы, презентации, загадки: по технике безопасности, пожарной безопасности, и правила поведения на дороге и улице.



4. ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ САМОАНАЛИЗА ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Основными направлениями анализа организуемого воспитательного процесса:

1. Результаты воспитания, социализации и саморазвития обучающихся.

Критерием, на основе которого осуществляется данный анализ, является динамика личностного развития обучающихся.

Способом получения информации о результатах воспитания, социализации и саморазвития, обучающихся является педагогическое наблюдение.

Результаты различных конкурсов.

2. Состояние совместной деятельности детей и взрослых.

Способами получения информации о состоянии организуемой в образовательной организации совместной деятельности детей и взрослых могут быть беседы с обучающимися и их родителями, педагогами, при необходимости – их анкетирование.

Внимание при этом сосредотачивается на вопросах, связанных с

- качеством проводимых мероприятий;
- качеством взаимодействия с родителями обучающихся;

Итогом самоанализа воспитательной работы является перечень выявленных проблем, над которыми предстоит работать педагогическому коллективу, и проект направленных на это управленческих решений.

5. КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

НА 2024-2025 УЧЕБНЫЙ ГОД

Мероприятие	Ориентировочное время проведения	Ответственные
Проведение с обучающимися беседы: «Правила поведения обучающихся в МАУДО «МУК»	Сентябрь 2026 Декабрь-Январь 2026-2027	Смирнова А.В.
Лекция-Беседа, презентация «Безопасный интернет»	Сентябрь-Октябрь 2026	Смирнова А.В.
Лекция-Беседа, презентация «День учителя»	Октябрь 2026	Смирнова А.В.
Лекция-Беседа, презентация, создание открытки и презентации к «День Матери»	Ноябрь 2026	Смирнова А.В.
Лекция-Беседа, презентация о Толерантности.	Ноябрь 2026	Смирнова А.В.
Лекция – Беседа, Викторина «Здравствуй, здравствуй, Новый год!	Декабрь – 2026	Смирнова А.В.

Лекция-Беседа, Презентация «Рождество».	Январь-2027	Смирнова А.В.
Лекция-Беседа, Презентация, создание открытки и презентации к «23 февраля»	Февраль – 2027	Смирнова А.В.
Лекция-Беседа, Презентация, создание открытки и презентации к «Международному женскому дню»	Март-2027	Смирнова А.В.
Лекция-Беседа, Презентация ко Дню Космонавтики.	Апрель – 2027	Смирнова А.В.
Лекция-Беседа, Презентация, создание открытки и презентации к «Дню Победы»	Май-2027	Смирнова А.В.
Ключевые мероприятия		
Всероссийский образовательный проект «Урок Цифры»	сентябрь, ноябрь, декабрь, февраль, март, апрель	Смирнова А.В.
Всероссийский Единый урок безопасности в сети Интернет	Октябрь -2026	Смирнова А.В.
Иные мероприятия в соответствии с планом МАУДО «МУК» и других образовательных организаций	В течение года по графику	Смирнова А.В.
Работа с родителями		
Взаимодействие с родителями (законными представителями) посредством телефона, социальных сетей, мессенджеров.	В течение года	Смирнова А.В.