

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение школа № 380
Красносельского района Санкт-Петербурга имени А.И. Спирина
(ГБОУ школа № 380 Санкт-Петербурга)**

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
протокол 22.05.2024г. № 16

УТВЕРЖДЕНА
приказом от 03.06.2024г. № 117-од

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«КОМПЬЮТЕРНЫЙ ХУДОЖНИК»**

Срок освоения: 12 дней
Возраст обучающихся: 8-12 лет

Разработчик программы:
Юрова Алина Александровна,
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «**Компьютерный художник**» разработана в соответствии с направлениями государственной образовательной политики и современными нормативными документами федерального и регионального уровня в сфере образования, а также локальными актами ГБОУ школы № 380 Санкт-Петербурга.

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

Направленность образовательной программы объединения «Компьютерный художник» – **техническая.**

Владение информационными технологиями становится базовым требованием к ученикам, оканчивающим школу в XXI веке. Владение компьютером и основами мультимедиа технологий входит в обязательный образовательный минимум, а метод проектов сегодня является неотъемлемой частью современного обучения.

В основе курса «Компьютерный художник» лежит установка на формирование у обучающихся системы базовых понятий и представлений о мультимедийных технологиях, а также выработка умений применять их для решения жизненных задач. Данный курс направлен на овладение обучающимися конкретными навыками использования различных редакторов по обработке звука и видео, создания анимационных эффектов и обработке различных графических объектов, созданию мультимедийных презентаций. Главная идея программы «Компьютерный художник» – выработать познавательный интерес школьников к информационным технологиям.

Рабочая программа, составлена на основании: учебного плана на 2024-2025 учебный год. Для реализации программы в кабинете имеются компьютеры, принтер, проектор, экран, видеооборудование.

Адресат программы: в работе объединения участвуют обучающиеся 8–12 лет первого года обучения. Пол обучающихся не имеет значения. Особых требований к уровню знаний обучающихся не предъявляется.

Актуальность программы. Рабочая программа для компьютерного художника является актуальной и востребованной. Компьютерная графика и искусство на основе цифровых технологий становятся все более популярными в наше время. Компьютерные художники используют различные программы и инструменты для создания цифровых произведений и анимации, что делает данную область очень востребованной среди профессионалов и любителей искусства.

Уровень освоения программы: общекультурный уровень. Уровень освоения программы определяется по итогам промежуточной и итоговой аттестаций.

Срок и объем освоения программы: 24 учебных часа, программа рассчитана на 12 дней.

Цель программы: формирование у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Задачи программы:

обучающие:

- сформировать навыки создавать презентации в Microsoft PowerPoint;
- научить создавать и редактировать любой графический объект в редакторе Paint;
- сформировать способность довести до конца начатое дело на примере завершенных творческих учебных проектов;
- сформировать коммуникативную компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной деятельности;
- сформировать целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития информационных технологий;
- сформировать осознанное позитивное отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;

развивающие:

- уметь самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;
- уметь самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения эффективного результата;
- развивать эстетическое сознание через творческую деятельность;
- поощрять стремление к применению своего потенциала в поиске оригинальных идей, обнаружении нестандартных решений, развитию творческих способностей;
- уметь оценивать правильность решения учебно-исследовательской задачи;
- уметь корректировать свои действия, вносить изменения в соответствии с изменяющимися условиями;
- уметь сотрудничать со сверстниками в процессе проектной и учебно-исследовательской деятельности.

воспитательные:

- владеть основами самоконтроля, принятия решений;
- осознать значение информатики в повседневной жизни человека;
- развивать логические способности;
- поощрять целеустремленность, усердие, настойчивость, веру в свои силы;
- сформировать умения соблюдать нормы информационной этики и права;
- поддерживать представление учащихся о значимости общечеловеческих нравственных ценностей, доброжелательности, сотрудничества.

Планируемые результаты освоения учащимися программы:

предметные:

- будут сформированы навыки создания презентации в Microsoft PowerPoint;
- научатся создавать и редактировать любой графический объект в редакторе Paint;
- учащиеся будут ответственно относиться к учению, способны довести до конца начатое дело на примере завершенных творческих учебных проектов;
- будут сформированы коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной деятельности;

- будет сформировано целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития информационных технологий;
- будет сформировано осознанное позитивное отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;

личностные:

- будут сформированы основы общей культуры учащихся при работе в команде;
- будет сформировано понимание важности научных знаний для жизни человека и развития общества;
- будут сформированы предпосылки к становлению внутренней позиции личности;
- продолжится формирование интереса к профессиям технической направленности.

метапредметные:

- учащиеся получают практические навыки планирования своей деятельности;
- выработают стиль работы с ориентацией на достижение запланированных результатов;
- учащиеся будут использовать творческие навыки и эффективные приемы для решения простых технических задач;
- будут использовать полученные навыки работы различным инструментом в учебной и повседневной жизни.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Язык реализации программы: государственный язык Российской Федерации (русский).

Форма обучения: очная.

Условия набора и формирования групп: для обучения по программе принимаются обучающиеся в возрасте 8–12 лет, на основании заявления родителей (законных представителей) ребенка. Особых требований к уровню знаний учащихся не предъявляется.

Количество учащихся в группе – 15 человек.

Формы организации деятельности учащихся на занятиях:

- фронтальная (лекция, обсуждение, тестирование, зачет);
- групповая (работа в парах);
- индивидуальная (оказание индивидуальной помощи).

Материально-техническое оснащение программы:

1. Требования к помещению: помещение кабинета информатики, его оборудование (мебель и средства ИКТ) должны удовлетворять требованиям действующих Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПиН 2.4.2.2821-10, СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03).

2. Мебель: в кабинете информатики столы ученические одноместные, стулья.

3. Технические средства:

- компьютерный класс с компьютерами типовой конфигурации – 12 шт,
- сканер 1 шт,
- принтер 1 шт,
- экран 1 шт,
- проектор 1 шт.

4. Программное обеспечение:

- операционная система Windows 2000 или более высокой версии;
- программа PowerPoint;
- редакторы графики и иллюстраций Paint, Picture Manager, Paint.NET, Picasa;
- программа монтажа видео Windows Movie Maker.

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования, являющийся специалистом информационных технологий, программу реализует педагог дополнительного образования, соответствующий квалификационным характеристикам по должности «педагог дополнительного образования».

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
дополнительной общеразвивающей программы
«Компьютерный художник»

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	1	1	<ul style="list-style-type: none"> • беседа о работе объединения, плане работы; • обсуждение готовых проектов прошлого года обучения; • тестирование по ТБ; • просмотр видеофильма по ТБ.
2.	Работа в программе Power Point	6	1	5	<ul style="list-style-type: none"> • лекция о сущности и возможностях программы PowerPoint; • творческие работы по заданию; • выставки работ.
3.	Компьютерная графика	14	4	10	<ul style="list-style-type: none"> • лекция о растровой графике; • творческие работы по заданию; • выставки работ.
4.	Контрольные и итоговые занятия	2	0	2	<ul style="list-style-type: none"> • защита и анализ творческих работ.
	ИТОГО:	24	6	18	

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение школа № 380
Красносельского района Санкт-Петербурга имени А.И. Спирина
(ГБОУ школа № 380 Санкт-Петербурга)

УТВЕРЖДЕНА
Приказом директора
от 03.06.2024 № 117-од

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дополнительной общеразвивающей программы
«Компьютерный художник»

Задачи программы:

обучающие:

- сформировать навыки создавать презентации в Microsoft PowerPoint;
- научить создавать и редактировать любой графический объект в редакторе Paint;
- сформировать способность довести до конца начатое дело на примере завершенных творческих учебных проектов;
- сформировать коммуникативную компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной деятельности;
- сформировать целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития информационных технологий;
- сформировать осознанное позитивное отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;

развивающие:

- уметь самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;
- уметь самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения эффективного результата;
- развивать эстетическое сознание через творческую деятельность;
- поощрять стремление к применению своего потенциала в поиске оригинальных идей, обнаружении нестандартных решений, развитию творческих способностей;
- уметь оценивать правильность решения учебно-исследовательской задачи;
- уметь корректировать свои действия, вносить изменения в соответствии с изменяющимися условиями;
- уметь сотрудничать со сверстниками в процессе проектной и учебно-исследовательской деятельности.

воспитательные:

- владеть основами самоконтроля, принятия решений;
- осознать значение информатики в повседневной жизни человека;

- развивать логические способности;
- поощрять целеустремленность, усердие, настойчивость, веру в свои силы;
- сформировать умения соблюдать нормы информационной этики и права;
- поддерживать представление учащихся о значимости общечеловеческих нравственных ценностей, доброжелательности, сотрудничества.

СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ

1. Вводное занятие

Знакомство с группой. Организация рабочего места. Правила техники безопасности и личной гигиены. Ознакомление с программой обучения, демонстрация готовых проектов. Основная цель данных мероприятий, это продемонстрировать обучающемуся те результаты, который каждый из них сможет самостоятельно получить в процессе прохождения курса обучения, а так же в обязательном порядке привить обучающимся важность соблюдения техники безопасности и поддержания рабочего места в пригодном для работы состоянии. Вводное занятие помогает донести до обучающихся идейную составляющую кружка, показывает им где они смогут в дальнейшем применять полученные навыки, какие специальности будут им интересны, а главное знакомит их с огромным перечнем современных профессий, о которых, возможно, они и не знали.

Теория. Знакомство с группой. Беседа о работе объединения, плане работы. Организация рабочего места. Правила техники безопасности и личной гигиены. Ознакомление с программой обучения, демонстрация готовых проектов, обсуждение.

Практика. Решение теста по технике безопасности, работа с различными информационными ресурсами с целью повышения информационной грамотности обучающихся. Тестирование, просмотр видеофильма по технике безопасности.

2. Работа в программе Power Point

Знакомство с программой PowerPoint, интерфейс программы, панель инструментов, понятия «слайд», «макет слайда», «образец слайда». Ознакомление с правилами заполнения слайдов. Вставка текстов, рисунков, таблиц, звука и видео. Эффект анимации. Режимы смены слайдов. Прием создания мультфильма. Дополнительные возможности MS Power Point.

Теория. Лекция о сущности и возможностях программы PowerPoint.

Практика. Составление простейшей презентации. Анимированный кроссворд. Творческие работы по заданию. Выставки работ.

3. Компьютерная графика

Знакомство с программами Paint, Picasa. Основные возможности, меню и инструменты программ. Составление рисунков на заданные темы. Художественные эффекты. Эффекты для фотографий. Работа с текстом. Создание фигурного текста. Кадрирование, ретуширование изображений.

Теория. Лекция о растровой графике. Знакомство с графическими редакторами Paint и Picasa.

Практика. Создание электронной открытки в Paint. Кадрирование, ретуширование изображений в Picasa. Творческие работы по заданию. Выставки работ.

4. Контрольные и итоговые занятия

Данный раздел позволяет педагогу проводить проверку знаний, выявлять упущения обучающихся и способствовать их дальнейшему развитию.

Теория. Повторение основных понятий, пройденных за время курса.

Практика. Демонстрация собственного проекта. Защита и анализ творческих работ.

Планируемые результаты освоения учащимися программы:

предметные:

- будут сформированы навыки создания презентации в Microsoft PowerPoint;
- научатся создавать и редактировать любой графический объект в редакторе Paint;
- учащиеся будут ответственно относиться к учению, способны довести до конца начатое дело на примере завершенных творческих учебных проектов;
- будут сформированы коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной деятельности;
- будет сформировано целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития информационных технологий;
- будет сформировано осознанное позитивное отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;

личностные:

- будут сформированы основы общей культуры учащихся при работе в команде;
- будет сформировано понимание важности научных знаний для жизни человека и развития общества;
- будут сформированы предпосылки к становлению внутренней позиции личности;
- продолжится формирование интереса к профессиям технической направленности.

метапредметные:

- учащиеся получают практические навыки планирования своей деятельности;
- выработают стиль работы с ориентацией на достижение запланированных результатов;
- учащиеся будут использовать творческие навыки и эффективные приемы для решения простых технических задач;
- будут использовать полученные навыки работы различным инструментом в учебной и повседневной жизни.

МЕТОДИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Методические материалы

Методики, методы и приемы, технологии обучения

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах. Это:

- демонстрационная – работу на компьютере выполняет педагог, а дети наблюдают;
- фронтальная – недлительная, но синхронная работа детей по освоению или закреплению материала под руководством педагога;
- самостоятельная – выполнение самостоятельной работы с компьютером. Педагог обеспечивает индивидуальный контроль за работой обучающихся;
- творческий проект – выполнение работы на протяжении нескольких занятий.

С целью эффективности реализации программы в целом целесообразно использовать такие методы и технологии:

- информационно-развивающие (лекции, рассказы, беседы, просмотр учебных видеофильмов, книг, демонстрация способов деятельности педагога);
- практически – прикладные (освоение умений и навыков по принципу «делай как я»);
- методы контроля и самоконтроля (самоанализ, анализ участия в конкурсах, анализ действия на практических занятиях).

Перечень дидактических материалов	
Раздел/тема учебного плана	Дидактический материал
Вводное занятие	Тематические подборки фотографий. Карточки и видеофильм по правилам техники безопасности.
Работа в программе Power Point	Карточки со схемами сборки моделей.
Компьютерная графика	Видеофильм о растровой графике.
Контрольные и итоговые занятия	Отчетные видеофильмы с представлением результатов работы объединения.

Учебно-методический комплекс

Учебные и методические пособия для педагога и учащихся

Информационные источники для использования педагогом:

1. Залогова, Л.А. Практикум по компьютерной графике. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2001. – 320 с.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. – 213 с.
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. – 245 с.

Информационные источники в адрес учащихся и родителей:

1. Воган, Т. Мультимедиа: практический курс / Т. Воган. – М.: Попурри, 2007. – 504 с.
2. Гурской. Ю., Гурская И., Жвалевский А. Компьютерная графика. – Санкт-Петербург. ЗАО Издательский дом «Питер», 2006. – 986 с.
3. Данилькевич А.В. Мультимедийные технологии: учеб. пособие для студ. ССУЗов / А.В. Данилькевич. – Волгоград: РИО ГБОУ СПО «ВТК», 2012. – 184 с.
4. Пореев В.Н. Компьютерная графика: Учебное пособие. ВНУ-Санкт-Петербург. – 2012. – 432 с.
5. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint www.instructing.ru.

Перечень интернет-источников:

1. <https://www.koshki-mishki.ru/n4-9.html> (сайт интерактивных flash-раскрасок).
2. <http://school-collection.edu.ru/catalog/pupil/?subject=19> (сайт единой коллекции цифровых образовательных ресурсов).

Электронно-образовательные ресурсы:

- презентации и видеоролики к темам программы;
- лицензионные CD/DVD с установочными программами.

Оценочные материалы

Виды контроля:

Входной – на первом занятии.

Текущий – на каждом занятии.

Промежуточная аттестация – по окончании изучения раздела.

Итоговый – на последнем занятии.

Сроки контроля:

Входной контроль проводится с начала занятий в форме тестов (анкет) с целью выявления первоначального уровня знаний и умений, возможностей детей и определения природных физических качеств и умений.

Текущий контроль осуществляется на каждом занятии, мероприятии в форме опроса, наблюдения, анализа выполнения заданий, беседы.

Промежуточная аттестация осуществляется в конце изучения раздела. Проверка освоения программы в форме опроса, беседы, диагностической игры.

В конце обучения по ДОП осуществляется **итоговый контроль** (аттестация) – комплексная диагностика знаний, умений и навыков, полученных обучающимися за весь период обучения.

Формы проведения контроля: аудиторные. Среди форм организации учебных занятий в данном курсе выделяются: лекция, обсуждение, творческие работы по заданию, выставки работ, тестирование, зачет, конкурс работ.

Критерии оценивания показателей результативности освоения обучающимися программы

«Информационная карта освоения учащимися дополнительной общеразвивающей программы»

№ п/п	Параметры оценки уровня освоения программы	Характеристика низкого уровня освоения программы	Оценка уровня освоения программы (в баллах)					Характеристика высокого уровня освоения программы
			Очень слабо	Слабо	Удовлетворительно	Хорошо	Очень хорошо	
1	Опыт освоения теоретической информации (объём, прочность, глубина)	Информация не освоена	1	2	3	4	5	Информация освоена полностью в соответствии с задачами программы
2	Опыт практической деятельности (степень освоения способов деятельности: умения и навыки)	Способы деятельности не освоены	1	2	3	4	5	Способы деятельности освоены полностью в соответствии с задачами программы
3	Опыт эмоционально-ценностных отношений (вклад в формирование личностных качеств учащегося)	Отсутствует позитивный опыт эмоционально-ценностных отношений (проявление элементов агрессии, защитных реакций, негативное, неадекватное поведение)	1	2	3	4	5	Приобретён полноценный, разнообразный, адекватный содержанию программы опыт эмоционально-ценностных отношений, способствующий развитию личностных качеств учащегося
4	Опыт творчества	Освоены элементы репродуктивной, имитационной деятельности	1	2	3	4	5	Приобретён опыт самостоятельной творческой деятельности (оригинальность, индивидуальность, качественная завершенность результата)
5	Опыт общения	Общение отсутствовало (ребёнок закрыт для общения)	1	2	3	4	5	Приобретён опыт взаимодействия и сотрудничества в системах «педагог-учащийся» и «учащийся-учащийся». Доминируют субъект-субъектные отношения
6	Осознание ребёнком актуальных достижений. Фиксированный успех и вера ребёнка в свои силы (позитивная «Я-концепция»)	Рефлексия отсутствует	1	2	3	4	5	Актуальные достижения ребёнком осознаны и сформулированы
7	Мотивация и осознание перспективы	Мотивация и осознание перспективы отсутствуют	1	2	3	4	5	Стремление ребёнка к дальнейшему совершенствованию в данной области (у ребёнка активированы познавательные интересы и потребности)
Итоговый балл:								

Общая оценка уровня освоения программы: 7-20 баллов – программа освоена на низком уровне; 21-28 баллов – программа освоена на среднем уровне; 29-35 баллов – программа освоена на высоком уровне.

Критерии и показатели оценок результатов обучения:

Педагогическая диагностика проводится на основе результатов текущего контроля успеваемости, обучающихся за текущее учебное полугодие, предполагает оценку уровня освоения программы обучающимися по следующим параметрам:

- опыт освоения теоретической информации (объём, прочность, глубина);
- опыт практической деятельности (степень освоения способов деятельности: умения и навыки);
- опыт эмоционально-ценностных отношений (вклад в формирование личностных качеств учащегося);
- опыт творчества;
- опыт общения;
- осознание ребёнком актуальных достижений. Фиксированный успех и вера ребёнка в свои силы (позитивная «Я-концепция»);
- мотивация и осознание перспективы.

Каждый параметр уровня освоения программы оценивается по 5-балльной шкале:

- очень слабо;
- слабо;
- удовлетворительно;
- хорошо;
- очень хорошо.

После оценки каждого параметра уровня освоения программы, все баллы суммируются. На основе общей суммы баллов определяется общий уровень освоения программы обучающимися за учебное полугодие:

- 7-20 баллов – программа освоена на низком уровне;
- 21-28 баллов – программа освоена на среднем уровне;
- 29-35 баллов – программа освоена на высоком уровне.

Итоговые баллы за каждое полугодие обучающихся заносятся в таблицу: «Ведомость итоговой аттестации обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе».

Баллы за каждое полугодие суммируются, и вычисляется среднеарифметический балл, который заносится в графу «Весь курс (итоговый результат)».

Уровни освоения программы за два полугодия суммируются, и вычисляется среднеарифметический уровень, который заносится в графу «Весь курс».

Карта оценивания результативности освоения обучающимися программы объединения «Компьютерный художник» (промежуточная аттестация)

Ведомость промежуточной аттестации обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе

Номер группы: _____ Учебный период: _____ ФИО педагога: _____
 Название программы: _____

№ п/п	Фамилия Имя учащегося	Оценка уровня освоения программы учащимися (1-5 баллов)							Итоговый балл	Уровень освоения программы (низкий, средний, высокий)
		Опыт освоения теоретической информации (объем, прочность, глубина)	Опыт практической деятельности (степень освоения способов деятельности: умения и навыки)	Опыт эмоционально-ценностных отношений (вклад в формирование личностных качеств учащегося)	Опыт творчества	Опыт общения	Осознание ребенком актуальных достижений	Осознание мотивации и осознание перспективы		
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										
6.										
7.										
8.										
9.										
10.										
11.										
12.										
13.										
14.										
15.										

Дата _____

Подпись _____

ФИО педагога _____

Карта оценивания результативности освоения обучающимися программы объединения «Компьютерный художник» (итоговая аттестация)

Ведомость итоговой аттестации обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе

Номер группы: _____ Период обучения: _____ ФИО педагога: _____
 Название программы: _____

№ п/п	Фамилия имя учащегося	Оценка уровня освоения программы					
		I полугодие второго года обучения		II полугодие второго года обучения		Весь курс (итоговый результат)	
		Балл	Уровень	Балл	Уровень	Балл	Уровень
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							

Дата _____

Подпись _____

ФИО педагога _____

Формы фиксации результатов обучающихся:

Информационные карты освоения обучающимися ДОП (промежуточная аттестация).

Информационные карты освоения обучающимися ДОП (итоговая аттестация).

Видео, фотографии мероприятий.

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение школа № 380
Красносельского района Санкт-Петербурга имени А.И. Спирина
(ГБОУ школа № 380 Санкт-Петербурга)**

УТВЕРЖДЕН

приказом от _____ № _____

Директор

_____ О.Н. Агунович

**Календарный учебный график
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Компьютерный художник»
на 2024-2025 учебный год**

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год			3	12	24	4 раза в неделю по 2 часа

Один учебный час 45 минут.

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение школа № 380
Красносельского района Санкт-Петербурга имени А.И. Спирина
(ГБОУ школа № 380 Санкт-Петербурга)**

УТВЕРЖДЕН
приказом директора
от _____ № _____

**Календарно-тематический план
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Компьютерный художник»
на 2024-2025 учебный год
педагога Юровой Алины Александровны**

№ п/п	Дата		Тема / содержание занятия	Количество часов	Примечание
	план	факт			
1.			Раздел 1. Введение. Правила поведения и техника безопасности. Цели и задачи курса.	2	
2.			Раздел 2. Работа в программе Power Point. Знакомство с программой Power Point. Сущность и возможности программы. Рабочее окно.	2	
3.			Составление простейшей презентации. Творческий проект, участие в конкурсе «Золотая осень».	2	
4.			Анимированный кроссворд.	2	
5.			Раздел 3. Компьютерная графика. Растровая графика. Знакомство с графическим редактором Paint.	2	
6.			Электронные открытки в Paint. Участие в конкурсе «Мир начинается с Мамы».	2	
7.			Творческий проект. Создание открытки из фото.	2	
8.			Творческий проект «Мир под водой». Участие в конкурсе «Новогоднее настроение».	2	
9.			Знакомство с программой Picasa. Сущность и возможности программы. Рабочее окно.	2	

10.			Кадрирование, ретуширование изображений. Как убрать эффект красных глаз.	2	
11.			Творческий проект. Создание коллажа на свободную тему с учетом полученных знаний.	2	
12.			Контрольные и итоговые занятия. Демонстрация собственного проекта	2	
			Всего часов	24	