

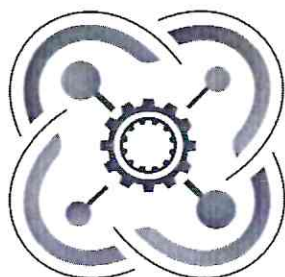
Министерство образования и науки Мурманской области
Государственное автономное негосударственное образовательное учреждение
Мурманской области
«Центр образования «Лапландия»

ПРИНЯТА
методическим советом
Протокол
от 08.05.2024 № 22

Председатель  О.А. Бережняяк

УТВЕРЖДЕНА
приказом ГАНБОУ МО
«ЦО «Лапландия»
от 08.05.2024 № 666

Директор  С.В. Кулаков



КВАНТОРИУМ-5 1

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«Введение в графику и визуальное программирование»

Возраст учащихся: **8-10 лет**
Срок реализации программы: **2 года**

Авторы-составители:
Патрикеева Ольга Николаевна,
педагог дополнительного образования
Царёва Лариса Николаевна,
педагог дополнительного образования
Савенко Юлия Романовна,
педагог дополнительного образования

Мурманск
2024

I. Пояснительная записка

Занятия по программе «Введение в графику и визуальное программирование» помогут учащимся сделать первые шаги в мире создания собственных рисунков, эскизов, графики и анимирования графических объектов с помощью электронных графических средств и визуализированного программирования в среде Scratch.

Особенность программы в том, что она состоит из 4 модулей, связанных между собой различными видами продуктивной изобразительной, интеллектуальной деятельности:

На 1 году обучения:

1. «Художественно-прикладная графика»,
2. «Алгоритмы и программирование».

На 2 году обучения:

3. Digital Art,
4. «Логика и программирование».

На первом году обучения занятия по модулю «Художественно-прикладная графика» помогут сформировать у учащихся навыки практического решения художественных задач. Ребята научатся выстраивать простое цветовое и колористическое решение своих работ, смогут развить зрительное восприятие, пространственное и композиционное мышление и чувство цветовой гармонии с помощью различных изобразительных средств на бумаге.

На занятиях по модулю «Алгоритмы и программирование» учащиеся смогут применить свои художественные умения и навыки в создании двумерной графики на основе своих эскизов, научатся анимировать своих персонажей с помощью языка программирования Scratch, смогут сформировать первичные изобретательские и технические навыки в создании анимации и мультфильмов.

На втором году обучения занятия по данной программе проводятся по модулям Digital Art и «Логика и программирование». Digital Art – это новый вид искусства, в котором традиционные техники живописи, такие как акварель, масло и другие имитируются с помощью компьютера, графического планшета, стилуса и программного обеспечения. На занятиях по модулю Digital Art учащиеся познакомятся с работой многофункционального графического редактора Adobe Photoshop и научатся использовать графический планшет для рисования двумерной графики.

Практические занятия по модулю «Логика и программирование» будут направлены на отработку базовых навыков программирования в среде Scratch, развитие логического мышления учащихся в программировании сложной анимации, интерактива и компьютерных игр. На занятиях, в своих проектах, учащиеся смогут использовать собственных

отрисованных в графическом редакторе персонажей, загружать их в проекты и программировать, используя необходимые знания логики в программировании.

Актуальность и новизна. На занятиях учащиеся самостоятельно с помощью изобразительных, графических элементов и художественных приемов разрабатывают графические эскизы, которые далее претворяют в жизнь в своих проектах в качестве действующих лиц (спрайтов) и фонов, обрабатывают их в графических редакторах и далее программируют их. Такой комплексный подход в работе позволяет учащимся развивать свою творческую фантазию и закреплять художественные и технические познания, позволяют добиваться качества проектов в области визуализированного программирования.

Новизна дополнительной общеразвивающей программы «Введение в графику и визуальное программирование» состоит в том, что в процессе обучения учащиеся получают знания о графических видах искусства, простейших закономерностях строения форм, объектов, перспективе, композиции, а также о красоте природы с учетом регионального компонента, человеческих чувств, и образов, параллельно осваивая цифровое искусство и азы программирования, вкладывают все полученные знания и навыки в собственные творческие проекты.

Нормативно-правовая база разработки и реализации программы

Данная дополнительная общеобразовательная программа разработана в соответствии с нормативными правовыми актами и государственными программными документами:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- с приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмом Министерства образования и науки РФ от 25.07.2016 № 09-1790 «Рекомендации по совершенствованию дополнительных образовательных программ, созданию детских технопарков, центров молодежного инновационного творчества и внедрению иных форм подготовки детей и молодежи по программам инженерной направленности»;
- Постановлением Правительства РФ от 18.04.2016 № 317 «О реализации Национальной технологической инициативы»;
- Указом Президента Российской Федерации от 01.12.2016 г. № 642 «О Стратегии научно-технологического развития Российской Федерации»;

- Распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №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».

I. Цель программы

Содействие развитию интереса учащихся к рисованию, работе в графических редакторах, использованию различных приемов и техник изобразительного искусства и реализации творческих идей в области дизайна и программирования.

Задачи программы

Обучающие задачи 1 года обучения:

- формировать и отрабатывать технические умения и изобразительные навыки рисования;
- формировать умение передавать в рисунке свои впечатления от восприятия окружающей действительности, используя средства выразительности (цвет, форму, композицию, колорит);
 - познакомить учащихся с базовыми навыками программирования;
 - познакомить учащихся с понятиями: определениями алгоритма, цикла, условия, понятием компиляции проекта, подходами к поиску ошибок;
 - познакомить учащихся с понятиями: «объект», «событие», «управление», «обработка событий», логика, процедуры;
 - сформировать навыки составления алгоритмов;
 - изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций.

Обучающие задачи 2 года обучения:

- познакомить учащихся с понятиями: переменные, клоны, списки;
- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки программ;

- познакомить с понятием проекта и этапами его разработки;
- сформировать навыки разработки комплексных проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций.
- познакомить учащихся с понятием «собственный IT проект», научить подходам к разработке собственных проектов;
- сформировать представление о профессии «программист»;
- дать углубленные знания о цифровом искусстве и развить понятийный аппарат обучающихся в рамках изучаемой дисциплины;
- формировать комплексные профессиональные навыки в сфере цифровой графики и компьютерных технологий;
- научить работать в графических редакторах на качественном уровне;
- ознакомить с эффективными методами практического использования различных программных инструментов;
- формировать понимание технологического цикла создания и использования цифровых изображений в производстве дизайн-продуктов, digital art.

Развивающие задачи 1 и 2 года обучения:

Через решение и выполнение командных задач, развить у ребенка:

- логическое мышление,
- проектное мышление,
- итерационный подход.

Через проектную работу развить:

- нацеленность на результат,
- чувство командной работы,
- коммуникабельность,
- дисциплинированность,
- умение преподнести и обосновать свою мысль,
- художественный вкус,
- трудолюбие,
- активность
- личную эффективность учащихся через освоение логической культуры;
- аналитические способности;
- мотивацию на дальнейший выбор пути своего профессионального развития в избранном виде деятельности.

Воспитательные задачи 1 и 2 года обучения:

- вызывать и поддерживать у детей устойчивый интерес к изобразительной деятельности, воспитывать эмоциональную отзывчивость на изобразительное творчество;
- способствовать формированию интереса к освоению опыта познавательной, творческой, исследовательской деятельности;
- воспитать культуру поведения в медиасреде;
- формировать умение работать в группах, обмениваться идеями;

Результаты освоения программы

Личностные результаты 1 года обучения:

- формирование ответственного отношения к учению, способности довести до конца начатое дело на примере завершённых творческих учебных проектов;
- формирование способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе приобретённой, благодаря иллюстрированной среде программирования, мотивации к обучению и познанию;
- развитие опыта участия в социально значимых проектах, повышение уровня самооценки благодаря реализованным проектам.

Личностные результаты 2 года обучения:

- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, участия в конкурсах и конференциях различного уровня;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий;
- формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- формирование ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой.
- умение произвести нравственно-эстетическое оценивание (отношение к миру, художественный вкус);
- умение видеть, воспринимать и передавать в собственной художественно-творческой деятельности красоту природы, окружающей жизни, выраженную с помощью

сложных средств рисунка, живописи, и др.

Метапредметные результаты 1 года обучения:

- умение самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения эффективного результата, понимая, что в программировании длинная программа – не значит лучшая программа;
- умение корректировать свои действия, вносить изменения в программу и отлаживать её в соответствии с изменяющимися условиями;
- владение основами самоконтроля, принятия решений;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебно-исследовательских и проектных работ;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ-компетенция);
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками в процессе проектной и учебно-исследовательской деятельности.

Метапредметные результаты 2 года обучения:

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности.

Предметные результаты 1 года обучения:

- знать правила пользования инструментами живописи;
- знать правила использования двухцветного мазка;
- правила использования разных приёмов живописи щетинной кистью;
- правила использования контурного мазка;
- правила композиционного построения (расположение одной фигуры в листе);

- основы колорита (различать оттенки одного цвета, холодные и тёплые цвета, близкие цвета);
- характерные особенности изображения животных и людей.
- иметь представление об основных предметных понятиях («информация», «алгоритм», «исполнитель», «модель», «графика», «изобразительные средства») и их свойствах;
- развитие логических способностей и алгоритмического мышления, умения составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя, знакомство с основными алгоритмическими структурами – линейной, условной и циклической;
- развитие представлений о числах, числовых системах;
- развитие пространственных представлений, навыков геометрических построений и моделирования таких процессов, развитие изобразительных умений с помощью средств ИКТ;
- формирование информационной и алгоритмической культуры, развитие основных навыков использования компьютерных устройств и программ.

Предметные результаты 2 года обучения:

- знать основные технологии и виды цифрового искусства;
- знать основы графического дизайна;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.
- уметь работать в программах Adobe Illustrator, Adobe Photoshop;
- уметь работать в специальных редакторах в соответствии с решением конкретной графической задачи.

Направленность программы: техническая.

Уровень программы: стартовый.

Срок реализации программы: 2 года.

Программа рассчитана на 288 часов:

На 1 году обучения:

1. по модулю «Художественно-прикладная графика» - 72 часа.
2. по модулю «Алгоритмы и программирование» - 72 часа.

На 2 году обучения:

3. по модулю Digital Art - 72 часа.
4. по модулю «Логика и программирование» - 72 часа.

Режим занятий:

На 1 году обучения:

1. по модулю «Художественно-прикладная графика» - 1 раз в неделю по 2 часа (30 минут) с 10 минутным перерывом;
2. по модулю «Алгоритмы и программирование» - 1 раз в неделю по 2 часа (30 минут) с 10 минутным перерывом;

На 2 году обучения:

3. по модулю Digital Art - 1 раз в неделю по 2 часа (30 минут) с 10 минутным перерывом;
4. по модулю «Логика и программирование» - 1 раз в неделю по 2 часа (30 минут) с 10 минутным перерывом;

Форма организации занятий: групповая.

Возраст учащихся: 8-10 лет

Количество учащихся: 11 человек.

II. Учебный план

1 год обучения

по модулю «Художественно-прикладная графика»

№ п/п	Тема	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1.	Вводное занятие. Первичный инструктаж.	2	1	1	Беседа
2.	Предметное рисование	10	5	5	Беседа
3.	Сюжетное рисование	28	14	14	Беседа
4.	Рисование по замыслу	28	14	14	Беседа
5.	Заключительное занятие.	2	1	1	Беседа
Итого:		72	35	35	

по модулю «Алгоритмы и программирование»

№ п/п	Тема	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
6.	Вводное занятие. Первичный инструктаж.	2	1	1	Беседа Тестирование
7.	Диалоги, циклы и внешность в Scratch.	12	6	6	Беседа
8.	Графический редактор, координаты, повороты и направления в Scratch.	12	6	6	Беседа
9.	Расстановки и сообщения в мультипликации в Scratch. Повторный инструктаж.	8	2	6	Беседа Тестирование
10.	Управление и условия в Scratch.	16	6	10	Беседа
11.	Творческие проекты	20	0	20	Презентация проектов
12.	Заключительное занятие.	2	1	1	Беседа Тестирование
Итого:		72	22	50	

2 год обучения

по модулю «Digital Art»

№ п/ п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теори я	Прак тика	
1	Основы рисования. Основы композиции. Основы перспективы, построение объемных тел.	10	4	6	Участие в обсуждении, выполнение задания практикума
2	Введение в компьютерную графику. Возможности графического редактора AdobePhotoshop	14	4	10	Участие в обсуждении, выполнение задания практикума
3	Введение в компьютерную графику. Возможности графического редактора CorelDraw	14	4	10	Участие в обсуждении, выполнение задания практикума
4	Введение в компьютерную графику. Возможности графического редактора Adobe Illustrator	14	4	10	Участие в обсуждении, выполнение задания практикума
5	Введение Digital Art – новое направление в искусстве. Рисование на графическом планшете.	20	2	18	Участие в обсуждении, выполнение задания практикума
Итого:		72	18	54	

по модулю «Логика и программирование»

№ п/п	Тема	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1.	Логика. Повторный инструктаж.	20	10	10	Беседа Тестирование
2.	Переменные и типы данных.	20	10	10	Беседа
3.	Клоны, классы и объекты. Повторный инструктаж.	10	5	5	Беседа Тестирование
4.	Списки в играх, итератор.	10	5	5	Беседа
5.	Творческие проекты	10	0	10	Презентация проектов
6.	Заключительное занятие.	2	0	2	Беседа Тестирование
Итого:		72	30	42	

VI. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 год обучения

Содержание модуля «Художественно-прикладная графика»

1. Вводное занятие. Первичный инструктаж. (2 часа).

- **Теория – 1.** Цель, задачи программы. План работы на учебный год. Режим занятий. Знакомство с детьми. Вводный инструктаж. Знакомство с жанрами живописи. Пейзаж.
- **Практика – 1.** Рисование «Осенний пейзаж» различными изобразительными средствами по выбору детей.

2. Городской пейзаж. (2 часа)

- **Теория – 1.** Краткая история возникновения живописи. Знаменитые художники. Разновидности пейзажа. Особенности городского пейзажа. Композиция, расположение изображения на листе формата А-4.
- **Практика – 1.** Рисование городского пейзажа, используя акварельные и цветные карандаши.

3. Любимый город. (2 часа)

- **Теория – 1.** История возникновения нашего города. Современный город, его особенности в изображении. Понятие горизонта, далеко – близко. Тёплые, холодные цвета. Оттенки.
- **Практика – 1.** Рисование кораблей на заливе, гуашью, акварелью, используя нетрадиционную технику. (Рисование по сырому, губки, ватные палочки) Характерные мазки для изображения воды.

4. Мурманск-ворота в Арктику. Ледоколы. (2 часа)

- **Теория – 1.** История возникновения атомфлота, первые атомоходы. Показ видео, фото, иллюстраций.
- **Практика – 1.** Эскиз атомохода по выбору детей. Передача с помощью изобразительных средств конструкции ледокола. Выставка работ: «Сильный атом!!!»

5. Арктические животные. (2 часа)

- **Теория – 1.** Вспомнить животных Арктики. Их внешний вид. Характерные особенности изображения животных. Приёмы использования щетинной кисти для передачи шерсти животных (тычком, концом кисти).

- **Практика – 1.** Рисование животных в движении в технике гуашь, предварительно затонировав листы бумаги акварельными красками. Выставка работ.

6. Наземный транспорт. (2 часа)

- **Теория – 1.** Виды наземного транспорта. Использование иллюстраций, художественного слова (загадки, пословицы)
- **Практика – 1.** Рисование различными изобразительными средствами дорожных объектов (транспорт, дорожные постройки, др.) различных форм. Создание сюжетной композиции.

7. Улица полна неожиданностей. (2 часа)

- **Теория – 1.** Правила дорожного движения. Основные дорожные знаки. Закрепление знакомых знаков, изучение новых знаков дорожного движения.
- **Практика – 1.** Рисование дорожных знаков с помощью карандашей и фломастеров. Игра: «Какой знак?»

8. Городской транспорт. (2 часа)

- **Теория – 1.** Разнообразие городского транспорта. Специальный транспорт.
- **Практика – 1.** Рисование по желанию детей различных знакомых городских объектов, дорожных ситуаций. Изобразительные средства по выбору. Создание сюжетной композиции «Ах, дороги!!!». Составление рассказа о своем рисунке.

9. Что нас окружает. (2 часа)

- **Теория – 1.** Понятие «Проезжая часть». Рисование по замыслу.
- **Практика – 1.** Рисование по замыслу. Дорожные эскизы по желанию детей, используя акварель, гуашь. Составление рассказа о выполненной работе.

10. Цветы, букеты. (2 часа)

- **Теория – 1.** Понятие натюрморт. Какие бывают натюрморты. Знакомство с монотипией (отпечаток).
- **Практика – 1.** Рисование цветов в технике монотипия, используя различную цветовую гамму гуашевых красок. Прорисовывание лепестков, листьев, стеблей концом ворса тонкой кисти. Составление цветочной композиции.

11. Торт для мамы. (2 часа)

- **Теория – 1.** Жанр живописи натюрморт. Продолжать знакомить с натюрмортом. Просмотр репродукций. Способы расположения композиционного центра натюрморта. Получения нового цвета путем сливания красок. Растяжка цвета.

- **Практика-1.** Рисование праздничного торта для мамы ко «Дню матери». Изобразительные средства – гуашь, акварель. Приём использования двухцветного мазка для изображения украшений на поверхности изделия.

12. Здравствуй, зимушка-зима. (2 часа).

- **Теория - 1.** Зимний пейзаж, особенности рисования деревьев, кустов. Холодные тона, растушевывание цвета. Полярная ночь, способы передачи особенности нашего края изобразительными средствами.
- **Практика - 1.** Рисование зимнего пейзажа, с помощью различных изобразительных средств, изображение предметов близкого, среднего и дальнего планов, с учетом линейной перспективы.

13. Заполярные животные. (2 часа).

- **Теория - 1.** Уточнить какие животные обитают в Заполярье. Использовать художественное слово (стихи, загадки). Рассмотреть их внешний вид на иллюстрациях, видео. Познакомить со способами изображения животных.
- **Практика - 1.** Рисование северных животных, используя толстые кисти, и щетиной (тычком), изображая шерсть животного.

14. Зимние фантазии. (2 часа).

- **Теория - 1.** Рассмотреть предлагаемые морозные узоры на окне (фото, видео). С помощью геометрических фигур составить свой узор.
- **Практика - 1** Рисование гуашью на темном фоне «полярной ночи» белоснежный узор. Возможно использование поролона, ватных палочек для придания необычности линиям и формам.

15. Символы Нового года. (2 часа).

- **Теория - 1.** История новогоднего праздника. Познакомить детей с символами Нового года.
- **Практика - 1.** Рисование символа уходящего года или будущего по выбору детей.

16. Новогодняя открытка. (2 часа).

- **Теория - 1.** Рассмотреть варианты поздравительных открыток.
- **Практика - 1.** Создание своей открытки, используя символику нового года, елочных украшений, разнообразия изобразительных средств.

17. Зимние забавы и развлечения. (2 часа).

- **Теория - 1.** Вспомнить зимние забавы, игры, развлечения. Виды зимних игр, правила безопасной игры на улице.

- **Практика - 1.** Рисование по замыслу, используя различные изобразительные средства.

18. Зимние виды спорта. (2 часа).

- **Теория - 1.** Отгадать зимние виды спорта. Какие виды спорта традиционны на Севере?
- **Практика-1.** Рисование по выбору обучающихся, опираясь на иллюстрации, воображение, свой опыт. Выставка работ.

19. Здравствуй, Солнце!!! (2 часа).

- **Теория - 1.** Завершение полярной ночи, выход солнца на горизонт.
- **Практика - 1.** Рисование пейзажа. «Солнечное настроение»

20. Красивые снежинки. (2 часа).

- **Теория-1.** Понятие симметрии. Четкие линии в снежинках. Виды снежинок, выкладывание их из счетных палочек.
- **Практика-1.** Рисование с использованием контрастных цветов снежинок. Дидактическая игра: «Собери снежинку»

21. Военная техника (2 часа).

- **Теория-1.** Виды военной техники, для чего она предназначена, где и как используется. Военная техника Великой Отечественной войны и современная военная техника.
- **Практика-1.** Рисование военной техники различными изобразительными средствами по выбору обучающихся. Работа по иллюстрациям, воображению, представлению. Выставка работ.

22. Мужской портрет. (2 часа).

- **Теория-1.** Знакомство с жанром живописи - портретом. Виды портретов. Краткая история жанра. Знаменитые портреты. Способы расположения композиционного центра в портрете. Составление композиций портрета. Выделение в нём общего и частного.
- **Практика-1.** Создание мужского портрета по памяти. Рисование лица, изображая особенности: цвет глаз, форма носа и т.д.

23. День Защитника Отечества. (2 часа).

- **Теория-1.** День Защитника Отечества. История происхождения праздника. Фото, иллюстрации, видео. Музыкальные композиции.
- **Практика-1.** Рисование открытки по желанию детей.

24. Женские портреты. (2 часа).

- **Теория-1.** Продолжение знакомства с портретной живописью. Особенности женского портрета. Знаменитые женские портреты в мировой живописи. Составление композиций портрета. Выделение в нём общего и частного.
- **Практика-1.** Рисование маминого портрета по памяти, воспроизводя особенности ее лица и прически.

25. Весенние мотивы. (2 часа).

- **Теория-1.** Вспомнить весенние признаки в приметах, стихах и загадках.
- **Практика-1.** Создание весенней картины, используя различные изобразительные средства, отражая в рисунках ее приметы. Изображение линии горизонта в пейзаже в зависимости от состояния погоды и времени года.

26. Любимый персонаж. (2 часа).

- **Теория-1.** Любимые сказочные персонажи в загадках, сказках, мультфильмах, фильмах и играх.
- **Практика-1.** Рисование любых персонажей по желанию. Рассказ о своем герое.

27. Космический пейзаж. (2 часа).

- **Теория-1.** Понятие «Вселенная». Названия созвездий. Разнообразие летательных космических аппаратов.
- **Практика-1.** Изображение космической среды с помощью живописи. Создание космического пространства с помощью изобразительных средств, используя нетрадиционные техники рисования (кляксографию, рисование по сырому, сухой кистью)

28. Космические корабли. (2 часа).

- **Теория-1.** Первый космонавт и первый космический аппарат. Разнообразие летательных космических аппаратов настоящее время. Фантастическая техника в космосе.
- **Практика-1.** Рисование космических объектов, создание космического пространства. Летательные космические аппараты.

29. Космические жители. (2 часа).

- **Теория-1.** Понятие инопланетяне и роботы. Кто такие инопланетяне. Для чего нужны роботы, какие функции они могут выполнять в космосе.
- **Практика-1.** Самостоятельное рисование робота или космического жителя из геометрических фигур или по замыслу ребёнка. Выставка работ и рассказ на тему: «Мой робот самый лучший», «Космический житель».

30. Домашний питомец. (2 часа).

- **Теория-1.** Разнообразие животного мира. Домашние животные. Условия их содержания. Особенность рисования красками и карандашами.
- **Практика-1.** Рисование своего домашнего питомца, передавая его внешний вид, повадки, любимое лакомство. Выставка работ: «Мой четвероногий друг».

31. Открытка ко Дню Победы. (2 часа).

- **Теория-1.** Память поколений о Великой Отечественной войне. Фото, иллюстрации, музыкальные композиции.
- **Практика-1.** Рисование открытки по желанию детей, используя символику этого праздника. Праздничный салют.

32. Сказочные герои. (2 часа).

- **Теория-1.** Устное народное творчество. Сказки, былины, легенды. Любимые сказочные герои.
- **Практика-1.** Изобразительная деятельность детей по созданию сказочных образов. Выставки рисунков. Литературная викторина.

33. Фантазируй. (2 часа).

- **Теория-1.** Повторить геометрические фигуры, линии, различные формы.
- **Практика-1.** Придумать образы из различных фигур и нарисовать их с помощью: карандашей, мелков, фломастеров.

34. Фантазируй. (2 часа).

- **Теория-1.** Повторить геометрические фигуры, линии, различные формы.
- **Практика-1.** Придумать образы из различных фигур и нарисовать их с помощью: карандашей, мелков, фломастеров

35. Мое летнее настроение. (2 часа).

- **Теория 1.** Повторить оттенки основных цветов, виды живописи.
- **Практика-1.** Самостоятельное рисование по желанию детей.

36. Заключительное занятие. (2 часа).

- **Теория-1.** Подведение итогов работы за год.
- **Практика 1.** Рисование на свободную тему любыми изобразительными средствами.

Содержание модуля «Алгоритмы и программирование»

1. Вводное занятие. Первичный инструктаж. (2 часа).

- *Теория (1 час)* – Введение. Цель, задачи программы. План работы на учебный год. Режим занятий. Первичный инструктаж. Первичный инструктажи по темам: «Правила поведения в центре «Лапландия», «Охрана жизни и здоровья учащихся на учебных занятиях».
- *Практика (1 час)* – мастер-класс, практическая работы по постановке сцен, созданию спрайтов, созданию простейших структурных программ.

2. Диалоги, циклы и внешность в Scratch. (12 часов).

- *Теория (6 часов)* – платформа. Линейные алгоритмы. Знакомство с scratch (свободное знакомство + мини-проекты). Создание диалогов в scratch Scratch. События (мини-проекты) Платформа. Циклы. Scratch - установить/изменить внешность.
- *Практика (6 часов)* – выполнение упражнений на онлайн-платформе. Выполнение упражнений в среде программирования Scratch. Выполнение собственных фонов и спрайтов.

3. Графический редактор, координаты, повороты и направления в Scratch. (12 часов).

- *Теория (6 часов)* – платформа. Scratch - графический редактор. Угадай координаты + мини-проекты в Scratch. Направления, углы в Scratch.
- *Практика (6 часов)* – выполнение упражнений на онлайн-платформе. Выполнение упражнений в среде программирования Scratch. Выполнение собственных фонов и спрайтов.

4. Расстановки и сообщения в мультипликации в Scratch. Повторный инструктаж. (8 часов).

- *Теория (2 часа)* – сообщения, расстановка, сцена мультфильма. Мультик.
- *Практика (6 часов)* – выполнение упражнений на онлайн-платформе. Выполнение упражнений в среде программирования Scratch. Выполнение собственных фонов и спрайтов.

5. Управление и условия в Scratch. (16 часов).

- *Теория (6 часов)* – Изменение координат. Механики управления (движение по координатам). Автономное движение. Условный оператор. Мини-задачи. Заставка к игре.
- *Практика (10 часов)* – выполнение упражнений на онлайн-платформе. Выполнение упражнений в среде программирования Scratch. Выполнение собственных фонов и спрайтов.

6. Творческие проекты. (20 часов).

- *Практика (20 часов)* – выполнение творческих тематических проектов в Scratch.

7. Заключительное занятие. (2 часа).

- *Теория (1 час)* – повторение изученного. Подведение итогов.
- *Практика (1 час)* – демонстрация лучших проектов в среде программирования Scratch.

2 год обучения

Содержание модуля Digital Art

1. Основы рисования. Основы композиции. Основы перспективы, построение объемных тел (10 часов).

- **Теория (4 часа):** рассматриваются этапы работы над эскизами, а также все инструменты и материалы, которыми они могут выполняться. Освоение методов скетчинга – быстрого эскизирования. Основные принципы создания композиции, влияние пропорций, линий. Знакомство с основами построения чертежа, эскиза. Основы технического рисунка: методика построения линий, понятие о пропорциях, правила построения линейной перспективы.
- **Практика (6 часов):** отработка навыков технического рисунка. Работа с линией, пропорциями. Создание плоскостной композиции. Создание пробного эскиза, на основе стилизации предметов быта. Принципы построения объемных тел и теней. Практическая работа: передача различных материалов и фактур с помощью маркеров.

2. Введение в компьютерную графику. Возможности графического редактора AdobePhotoshop (14 часов).

- **Теория (4 часа):** изучение обучающимися теоретических основ компьютерной графики и дизайна. Виды компьютерной графики. Особенности растровой, векторной и фрактальной графики. Возможности современного графического редактора. Знакомство с основами графическими редакторами.
- **Практика (10 часов):** изучение основ графического дизайна через выполнение большого количества несложных упражнений, выполняемых средствами компьютерной графики. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальные темпы выполнения. Обработка изображения. Визитка. Использование фрагментов изображений из разных фотографий для создания коллажей.

3. Введение в компьютерную графику. Возможности графического редактора CorelDraw (14 часов).

- **Теория (4 часа):** изучение обучающимися теоретических основ компьютерной графики и дизайна. Виды компьютерной графики. Особенности растровой, векторной и фрактальной графики. Возможности современного графического редактора. Знакомство с основами графическими редакторами.
 - **Практика (10 часов):** изучение основ графического дизайна через выполнение большого количества несложных упражнений, выполняемых средствами компьютерной графики. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальные темпы выполнения. Знакомство с инструментами, выполнение практических работ. Линии, фигуры. Работа с объектами. Создание рисунков. Лабораторные работы. Использование текста.
- 4. Введение в компьютерную графику. Возможности графического редактора Adobe Illustrator (14 часов).**
- **Теория (4 часа):** изучение обучающимися теоретических основ компьютерной графики и дизайна. Виды компьютерной графики. Особенности растровой, векторной и фрактальной графики. Возможности современного графического редактора. Знакомство с основами графическими редакторами.
 - **Практика (10 часов):** изучение основ графического дизайна через выполнение большого количества несложных упражнений, выполняемых средствами компьютерной графики. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальные темпы выполнения. Рисование иконок, работа с пером, работа с цветом. Лабораторные работы.
- 5. Введение Digital-art - новое направление в искусстве. Рисование на графическом планшете (20 часов).**
- **Теория (2 часа):** рассматриваются этапы работы над эскизами. Основные принципы создания композиции, влияние пропорций, линий. Теория светотени на реальных предметах. Матовые, глянцевые поверхности. Анализ формы предмета, свет и фактура.
 - **Практика (18 часов):** изучение основ графического дизайна через выполнение большого количества несложных упражнений, выполняемых средствами компьютерной графики. Основы композиции, перспективы и работа со светотенью. Подбор фактуры и сочетание между собой.

Содержание модуля «Логика и программирование»

1. Логика. Повторный инструктаж. (20 часов).

- *Теория (10 часов)* – упрощение кода через процедуры. Обратные задачи в интерфейсе контрольных. И/ИЛИ/НЕ. Сложные условия. Диапазоны координат. Сравнение координат. Цикл «Повторять пока не». Цикл «Повторять пока не» + вложенные условия.
- *Практика (10 часов)* – выполнение упражнений на онлайн-платформе. Выполнение упражнений в среде программирования Scratch. Выполнение собственных проектов.

2. Переменные и типы данных. (20 часов).

- *Теория (10 часов)* – структура данных. Понятие переменной, типа переменной. Типы данных, операторы, их применимость к различным типам данных. Изменение переменных. Процедуры с параметрами.
- *Практика (10 часов)* – выполнение упражнений на онлайн-платформе. Выполнение упражнений в среде программирования Scratch. Выполнение собственных проектов.

3. Клоны, классы и объекты. Повторный инструктаж. (10 часов).

- *Теория (5 часов)* – объектно-ориентированный подход к программированию, его преимущества. Понятие объектов и классов. Планирование движений клонов. Добавление локальных переменных. Планирование проекта как реализацию объектов(клонов), разнообразных классов(спрайтов). Программирование поведения множественных объектов одного класса. Основы концепции объект-клон. Использование клонов в играх. Основы проект-процедурной графики. Локальные и общие переменные.
- *Практика (5 часов)* – выполнение упражнений на онлайн-платформе. Выполнение упражнений в среде программирования Scratch. Выполнение собственных проектов.

4. Списки в играх, итератор. (10 часов).

- **Теория (5 часов)** – совместное решение задач поиска по списку, сортировки. Отличие набора переменных от списка. Возможности расширения функционала программ за счёт использования списков. Искусственные языки. Работа памяти на примере мнемотехники.
 - **Практика (5 часов)** – выполнение упражнений на онлайн-платформе. Выполнение упражнений в среде программирования Scratch. Выполнение собственных проектов.
- 5. Творческие проекты. (10 часов).**
- **Практика (10 часов)** – выполнение творческих тематических проектов: спрайтов, фонов, игр в Scratch.
- 6. Заключительное занятие. (2 часа).**

Практика (2 часа) – демонстрация проектов в среде программирования Scratch.

Публикация проектов.

V. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.

5.1. Календарно-учебный график (*Приложение № 1*).

5.2. Ресурсное обеспечение программы:

1. доступ в интернет
2. онлайн-платформа Алгоритмика
3. ключи для доступа учащихся в онлайн-платформу Алгоритмика – 10.
4. программа Scratch
5. персональный компьютер – 1.
6. Проектор – 1.
7. Изобразительные средства для раскрашивания, простые карандаши, ручки для выполнения контурных обводок фигур – 10.
8. Дидактический набор плоскостных и объемных геометрических фигур – 10.
9. Альбомы или листы формата А 4, для выполнения практических работ – 10.
10. ПО CorelDraw, Adobe Illustrator, AdobePhotoshop,
11. Графические планшеты с пером – 10.
12. Настольные ПК – 10.
13. Ноутбуки – 10.

Информационно-методическое обеспечение

Основной организационной формой обучения в ходе реализации данной образовательной программы является занятие. Эта форма обеспечивает организационную чёткость и непрерывность процесса обучения. Знание педагогом индивидуальных особенностей воспитанников позволяет эффективно использовать стимулирующее влияние коллектива на учебную деятельность каждого обучающегося.

Неоспоримым преимуществом занятия, является возможность соединения фронтальных, групповых и индивидуальных форм обучения.

Формы занятий: соревнования, выставки, конкурсы, практикум, занятие – консультация, занятие - ролевая игра, занятие – презентация, занятие проверки и коррекции знаний и умений.

Методы организации учебного процесса:

- Информационно – рецептивный метод (предъявление педагогом информации и организация восприятия, осознания и запоминания учащимися данной информации).
- Репродуктивный метод (составление и предъявление педагогом заданий на воспроизведение знаний и способов умственной и практической деятельности, руководство и контроль за выполнением; воспроизведение воспитанниками знаний и способов действий по образцам, произвольное и непроизвольное запоминание).
- Метод проблемного изложения (постановка педагогом проблемы и раскрытие доказательно пути его решения; восприятие и осознание обучающимися знаний, мысленное прогнозирование, запоминание).
- Эвристический метод (постановка педагогом проблемы, планирование и руководство за деятельностью учащихся; самостоятельное решение обучающимися части задания, непроизвольное запоминание и воспроизведение).
- Исследовательский метод (составление и предъявление педагогом проблемных задач и контроль за ходом решения; самостоятельное планирование обучающимися этапов, способ исследования, самоконтроль, непроизвольное запоминание).

В организации учебной познавательной деятельности педагог использует также словесные, наглядные и практические методы.

Словесные методы. Словесные методы педагог применяет тогда, когда главным источником усвоения знаний учащимися является слово (без опоры на наглядные способы и практическую работу). К ним относятся: рассказ, опрос, объяснение и т.д.

Наглядные методы. К ним относятся методы обучения с использованием наглядных пособий.

Практические методы. Методы, связанные с процессом формирования и совершенствования умений и навыков учащихся. Основным методом является практическое занятие.

1. **Дидактические средства.**

В ходе реализации образовательной программы педагогом используются дидактические средства: учебные наглядные пособия, демонстрационные устройства, технические средства.

2. **Формы подведения итогов:** промежуточные проекты, тестирования

Формы и методы обучения:

1. Формирование и совершенствование умений и навыков (изучение нового материала, практика).
2. Познавательный (восприятие, осмысление и запоминание учащимися нового материала с привлечением наблюдения готовых примеров, моделирования, изучения иллюстраций, восприятия, анализа и обобщения демонстрируемых материалов).
3. Метод проектов (при усвоении и творческом применении навыков и умений в процессе разработки собственных моделей).
4. Систематизирующий (опрос по теме, составление систематизирующих таблиц, графиков, схем и т.д.).
5. Контрольный метод (при выявлении качества усвоения знаний, навыков и умений и их коррекция в процессе выполнения практических заданий).
6. Групповая работа (используется при совместной сборке моделей, а также при разработке проектов).
7. Индивидуальная работа (используется при работе с одарёнными детьми и детьми - инвалидами)

Рефлексия

Возможность обдумать то, что учащиеся запрограммировали, помогает им более глубоко понять идеи, с которыми они сталкиваются в процессе своей деятельности на предыдущих этапах. Размышляя, учащиеся устанавливают связи между полученной ими новой информацией и уже знакомыми им идеями, а также предыдущим опытом.

Развитие

Творческие задачи, представляющие собой адекватный вызов способностям ребёнка, наилучшим образом способствуют его дальнейшему обучению и развитию. Радость свершения, атмосфера успеха, ощущение хорошо выполненного дела – всё это вызывает желание продолжать и совершенствовать свою работу. На этом этапе ученикам предлагаются дополнительные творческие задания по программированию.

Формы отслеживания и фиксации результатов

В течение учебного года для определения уровня усвоения программы учащимися осуществляются диагностические срезы:

- входной контроль, где выясняется стартовый уровень ЗУН учащегося (*Приложение 3*).

- текущий контроль позволяет выявить достигнутый на данном этапе уровень ЗУН учащихся, в соответствии с пройденным материалом программы. Предлагается тестирование (*Приложение 4*).
- итоговый контроль проводится в конце учебного года, предполагает комплексную проверку образовательных результатов в виде теста по всем ключевым направлениям. Данный контроль позволяет проанализировать степень усвоения программы учащимися (*Приложение 5*).

Педагог фиксирует деятельность и результаты учащихся в сводную таблицу результатов обучения (*Приложение 6*).

Итоговые результаты контроля фиксируются в диагностической карте (*Приложение 7*).

Виды контроля

Виды контроля	Содержание	Методы	Сроки контроля
Входной	Начальный уровень подготовки учащихся, имеющиеся знания, умения и навыки, связанные с предстоящей деятельностью.	Тестирование	Сентябрь
Текущий	Освоение учебного материала за полугодие, позволяет выявить достигнутый на данном этапе уровень ЗУН учащихся, в соответствии с пройденным материалом программы	Тестирование, защита проекта, беседы	Декабрь
Итоговый	Проектная деятельность Освоение учебного материала за учебный год, предполагает комплексную проверку образовательных результатов по всем ключевым направлениям	Тестирование, защита проекта.	Апрель

Оценка уровней освоения программы

Уровни /%	Параметры	Показатели
Высокий уровень/ 80-100%	Теоретические знания и практические умения	<p>Оценка теоретических знаний и практических умений на основе тестирования.</p> <p>Учащийся освоил материал в полном объеме. Знает и понимает значение терминов, самостоятельно ориентируется в содержании материала по темам.</p> <p>Способен свободно применять в практической работе полученные знания. Учащийся проявляет устойчивое внимание к выполнению заданий, сосредоточен во время практической работы, получает результат своевременно. Может оценить результаты выполнения своего задания и дать оценку работы своего товарища.</p> <p>Учащийся прекрасно работает со всеми членами команды. Всегда справляется с поставленной задачей в группе. Свободно генерирует идеи. Легко применяет полученные знания и умения в решении поставленной задачи.</p>

<p>Средний уровень/ 50-79%</p>	<p>Теоретические знания и практические умения</p>	<p>Оценка теоретических знаний и практических умений на основе тестирования.</p> <p>Учащийся освоил базовые знания, но слабо ориентируется в содержании материала по некоторым темам.</p> <p>Владеет базовыми навыками и умениями, но не всегда может в полном объеме выполнить практическое самостоятельное задание, затрудняется и просит помощи педагога. В работе допускает небрежность, делает ошибки, но может устранить их после наводящих вопросов или самостоятельно. Оценить результаты своей деятельности может с подсказкой педагога. Учащийся заинтересован, но не всегда проявляет устойчивое внимание к выполнению задания.</p> <p>Учащийся слабо сосредоточен во время работы в группе, не всегда умеет находить общий язык с членами команды. Справляется с поставленной задачей в группе, но просит помощи и подсказки педагога. Не всегда умеет генерировать идеи. Применяет полученные знания и умения в решении поставленной задачи, но с некоторыми подсказками педагога или товарищей.</p>
<p>Низкий уровень/ 0-49%</p>	<p>Теоретические знания и практические умения</p>	<p>Оценка теоретических знаний и практических умений на основе тестирования.</p> <p>Владеет минимальными знаниями, слабо ориентируется в содержании материала.</p> <p>Учащийся способен выполнять каждую операцию практической работы только с подсказкой педагога или товарищей. Не всегда правильно применяет в практической работе необходимые знания или не использует вовсе. В работе допускает грубые ошибки, не может их найти даже после указания. Не способен самостоятельно оценить результаты своей работы.</p> <p>Учащийся слабо контактирует в работе с членами команды. Не умеет генерировать идеи. Не всегда умеет справиться с поставленной задачей в группе. Решение задачи происходит исключительно с подсказкой педагога. Слабо применяет полученные знания и умения в решении поставленной задачи, исключительно с подсказками педагога или товарищей.</p>

IV. Список литературы

Для педагога:

1. Анеликова Л. А., Гусева О. Б. Программирование на алгоритмическом языке КуМир, Издательство Солон-Пресс, 2011.
2. Бреннан К., Болкх К., Чунг М.. Креативное программирование на языке Scratch, Гарвардская Высшая школа образования, интернет-издание <http://scratched.gse.harvard.edu/guide/>
3. Вордерман К., Вудкок Д., Макманус Ш., Стили К., Куигли К., Маккаферти Д. Программирование для детей. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 224 с.
4. Кушниренко А. Г., Лебедев Г. В. 12 лекций о том, для чего нужен школьный курс информатики и как его преподавать: Методическое пособие. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2000.

Для учащихся и родителей:

1. Мир вокруг нас: Книга проектов: Учебное пособие.- Пересказ с англ.-М.: Инт, 1998.
2. Интернет ресурсы: <https://scratch.mit.edu/>
3. Бреннан К., Болкх К., Чунг М.. Креативное программирование на языке Scratch, Гарвардская Высшая школа образования, интернет-издание <http://scratched.gse.harvard.edu/guide/>

**Календарный учебный график на 2024/2025 учебный год
общеобразовательной общеразвивающей программы «Введение в графику и визуальное программирование»
по модулю «Художественно-прикладная графика»**

Год обучения – 1

Количество часов – 72

Педагог д/о - Царева Лариса Николаевна

Режим проведения занятий: 1 раз в неделю по 2 часа (время 1 занятия – 30 минут)

Праздничные и выходные дни (согласно государственному календарю)

04.11.2024, 31.12.2024, 01.01.2025-08.01.2025, 23.02.2025, 08.03.2025, 01.05.2025, 09.05.2025

Каникулярный период:

Осенние каникулы: с 26 октября 2024 года по 4 ноября 2024 года.

Зимние каникулы: с 30 декабря 2024 года по 8 января 2025 года.

Оздоровительные каникулы: с 17 февраля 2025 года по 23 февраля 2025

Весенние каникулы: с 22 марта 2025 года по 30 марта 2025 года.

Летние каникулы: с 27 мая 2025 года по 31 августа 2025 года.

Во время осенних, зимних и весенних каникул в объединениях занятия проводятся в соответствии с учебным планом, допускается изменение расписания.

Группа №1:

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	сентябрь		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение, показ	2	Вводное занятие.	Каб. 210	Предварительный контроль: наблюдение
2.	сентябрь		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Городской пейзаж»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности

3.	сентябрь		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Любимый город»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
4.	октябрь		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Мурманск- ворота в Арктику», «Ледоколы»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
5.	октябрь		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Арктические животные»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
6.	октябрь		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Наземный транспорт»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
7.	октябрь		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Улица полна неожиданностей»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
8.	ноябрь		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Городской транспорт»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
9.	ноябрь		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Что нас окружает»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
10.	ноябрь		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Цветы, букеты»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
11.	ноябрь		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Торт для мамы»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
12.	декабрь		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Здравствуй, Зимушка- Зима»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
13.	декабрь		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Заполярные животные»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности

14.	декабрь		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Зимние фантазии»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
15.	декабрь		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Символы Нового года»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
16.	декабрь		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Новогодняя открытка»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
17.	январь		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Зимние забавы и развлечения»	Каб. 210	Промежуточный контроль: наблюдение
18.	январь		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Зимние виды спорта»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
19.	январь		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Здравствуй, Солнце»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
20.	февраль		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Военная техника»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
21.	февраль		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Мужской портрет»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
22.	февраль		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«День Защитника Отечества»»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
23.	март		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Женские портреты»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
24.	март		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Весенние мотивы»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности

25.	март		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Любимый персонаж»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
26.	март		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Космический пейзаж»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
27.	март		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Любимый персонаж»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
28.	апрель		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Космические жители»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
29.	апрель		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Домашний питомец»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
30.	апрель		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«День победы»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
31.	апрель		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	«Открытка ко Дню Победы»	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
32.	май		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	Сказочные герои.	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
33.	май		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	Фантазируй.	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
34.	май		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	Фантазируй.	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности
35.	май		17.00-17.30 17.40-18.10	Объяснение. Практическое задание	2	Фантазируй.	Каб. 210	Выставка рисунков и оценка продукта деятельности

36.	июнь		17.00-17.30 17.40-18.10	Подведение итогов.	2	Заключительное занятие. «Мое летнее настроение»	Каб. 210	Итоговый контроль: наблюдение. Подведение итогов за год. Выставка рисунков.
-----	------	--	----------------------------	--------------------	---	--	----------	---

Календарный учебный график на 2024/2025 учебный год

общеобразовательной общеразвивающей программы «**Введение в графику и визуальное программирование**»
по модулю «**Алгоритмы и программирование**»

Год обучения – 1

Количество часов – 72

Педагог д/о – Патрикеева Ольга Николаевна

Режим проведения занятий: 1 раз в неделю по 2 часа (время 1 занятия – 30 минут)

Праздничные и выходные дни (согласно государственному календарю)

04.11.2024, 31.12.2024, 01.01.2025-08.01.2025, 23.02.2025, 08.03.2025, 01.05.2025, 09.05.2025

Каникулярный период:

Осенние каникулы: с 26 октября 2024 года по 4 ноября 2024 года.

Зимние каникулы: с 30 декабря 2024 года по 8 января 2025 года.

Оздоровительные каникулы: с 17 февраля 2025 года по 23 февраля 2025

Весенние каникулы: с 22 марта 2025 года по 30 марта 2025 года.

Летние каникулы: с 27 мая 2025 года по 31 августа 2025 года.

Во время осенних, зимних и весенних каникул в объединениях занятия проводятся в соответствии с учебным планом, допускается изменение расписания.

Группа №1:

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
-------	-------	-------	--------------------------	---------------	--------------	--------------	------------------	----------------

1.	сентябрь		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение, показ	2	. Вводное занятие: мастер-класс: «Введение в миссию». Первичный инструктаж	205 каб.	Предварительная диагностика: Наблюдение
2.	сентябрь		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Экскурсия. Шаг за шагом.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
3.	сентябрь		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Творческий проект	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
4.	октябрь		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Scratch. Будем знакомы.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
5.	октябрь		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Творческий проект	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
6.	октябрь		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Scratch. Диалоги.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
7.	октябрь		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Scratch. События.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
8.	ноябрь		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Бонус: Помоги разгрузить ракету.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
9.	ноябрь		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Scratch. Нарисуй свой спрайт.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
10.	ноябрь		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Творческий проект	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
11.	ноябрь		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Бонус. Scratch. Визуальные эффекты.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности

12.	декабрь		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Scratch. Меняем внешность.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
13.	декабрь		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Бонус: Раскопки. Циклы в циклах.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
14.	декабрь		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Постройка марсобазы.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
15.	декабрь		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Творческий проект	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
16.	декабрь		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Угадай координаты и пройди по порядку.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
17.	январь		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Угадай координаты и пройди по порядку. Повторный инструктаж	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
18.	январь		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Лазер и растения.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
19.	январь		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Творческий проект	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
20.	февраль		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Художник. Рисуем пером.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
21.	февраль		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Творческий проект	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
22.	февраль		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Собираем груз.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности

23.	март		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Творческий проект	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
24.	март		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Движения по направлениям.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
25.	март		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Движения по направлениям.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
26.	март		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Scratch. Анимируй имя.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
27.	апрель		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	«С чего начать?»	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
28.	апрель		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Творческий проект	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
29.	апрель		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Добавь сообщений.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
30.	апрель		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Делаем заставку.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
31.	май		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Делаем заставку.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
32.	май		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Творческий проект	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
33.	май		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Scratch. Проверка касаний. Повторный инструктаж.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности

34.	май		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Scratch. Проверка касаний.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
35.	май		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Разгрузка ракеты.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
36.	июнь		16.20-16.50 17.00-17.30	Объяснение. Практическое задание	2	Творческий проект	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности

Календарный учебный график на 2024/2025 учебный год

общеобразовательной общеразвивающей программы «**Введение в графику и визуальное программирование**»
по модулю **Digital Art**

Год обучения – 2

Количество часов – 72

Педагог д/о – Савенко Юлия Романовна

Режим проведения занятий: 1 раз в неделю по 2 часа (время 1 занятия – 30 минут)

Праздничные и выходные дни:

Каникулярный период:

осенние каникулы –

зимние каникулы –

весенние каникулы –

летние каникулы –

Во время осенних, зимних и весенних каникул в объединениях занятия проводятся в соответствии с учебным планом, допускается изменение расписания.

Группа №1:

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
-------	-------	-------	--------------------------	---------------	--------------	--------------	------------------	----------------

1.				Л/ПР	2	Основы рисования.	307 к.	беседа
2.				Л/ПР	2	Основы перспективы.	307 к.	метод наблюдения
3.				Л/ПР	2	Построение объемных тел.	307 к.	беседа, практикум
4.				Л/ПР	2	Техники скетчинга.	307 к.	беседа, практикум
5.				Л/ПР	2	Технический рисунок.	307 к.	беседа, практикум
6.				Л/ПР	2	Введение. Виды компьютерной графики.	307 к.	практикум
7.				Л/ПР	2	Интерфейс программы Adobe Photoshop.	307 к.	практикум
8.				Л/ПР	2	Составное изображение. Коллаж. Слои.	307 к.	практикум
9.				Л/ПР	2	Практическая работа №1	307 к.	практикум
10.				Л/ПР	2	Практическая работа №2	307 к.	практикум
11.				Л/ПР	2	Практическая работа №3	307 к.	практикум
12.				Л/ПР	2	Практическая работа №4	307 к.	практикум
13.				Л/ПР	2	Введение в программу CorelDraw.	307 к.	практикум
14.				Л/ПР	2	Рабочее окно CorelDraw. Создание рисунков из кривых.	307 к.	практикум
15.				Л/ПР	2	Основы работы с объектами.	307 к.	практикум
16.				Л/ПР	2	Работа с текстом.	307 к.	практикум

17.				Л/ПР	2	Практическая работа №1	307 к.	беседа
18.				Л/ПР	2	Практическая работа №2	307 к.	практикум
19.				Л/ПР	2	Практическая работа №3	307 к.	практикум
20.				Л/ПР	2	Введение в программу Adobe Illustrator.	307 к.	практикум
21.				Л/ПР	2	Работа с контурами в Adobe Illustrator.	307 к.	практикум
22.				Л/ПР	2	Создание объектов с эффектом объема.	307 к.	практикум
23.				Л/ПР	2	Лабораторная работа № 1. Работа с кривыми.	307 к.	Беседа, практикум
24.				Л/ПР	2	Лабораторная работа № 2. Создание и редактирование контуров.	307 к.	практикум
25.				Л/ПР	2	Лабораторная работа № 3. Создание и редактирование контуров.	307 к.	практикум
26.				Л/ПР	2	Лабораторная работа № 4. Создание рисунков и кривых.	307 к.	практикум
27.				Л/ПР	2	Основы работы на графическом планшете.	307 к.	практикум
28.				Л/ПР	2	Линейный рисунок.	307 к.	практикум
29.				Л/ПР	2	Линейный рисунок.	307 к.	практикум
30.				Л/ПР	2	Графический планшет. Светотеневой рисунок.	307 к.	беседа, практикум
31.				Л/ПР	2	Графический планшет. Светотеневой рисунок.	307 к.	беседа, практикум
32.				Л/ПР	2	Предметное рисование.	307 к.	практикум

33.				Л/ПР	2	Предметное рисование.	307 к.	практикум
34.				Л/ПР	2	Цвет и фактура.	307 к.	практикум
35.				Л/ПР	2	Цвет и фактура.	307 к.	практикум
36.				Л/ПР	2	Творческая работа.	307 к.	практикум

Календарный учебный график на 2024/2025 учебный год
общеобразовательной общеразвивающей программы «Введение в графику и визуальное программирование»
по модулю «Логика и программирование»

Год обучения – 2

Количество часов – 72

Педагог д/о – Патрикеева О.Н.

Режим проведения занятий: 1 раз в неделю по 2 часа (время 1 занятия – 30 минут)

Праздничные и выходные дни:

Каникулярный период:

осенние каникулы –

зимние каникулы –

весенние каникулы –

летние каникулы –

Во время осенних, зимних и весенних каникул в объединениях занятия проводятся в соответствии с учебным планом, допускается изменение расписания.

Группа №1:

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
-------	-------	-------	--------------------------	---------------	--------------	--------------	------------------	----------------

1.	сентябрь		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение, показ	2	Вводное занятие. Автономное движение. Повторный инструктаж.	205 каб.	Предварительная диагностика: Наблюдение
2.	сентябрь		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Автономное движение.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
3.	сентябрь		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Управляем спрайтом!	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
4.	сентябрь		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Управляем спрайтом!	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
5.	сентябрь		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Пришло время для игр! Лабиринт.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
6.	октябрь		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Пришло время для игр! Лабиринт.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
7.	октябрь		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Астероиды.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
8.	октябрь		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Робоспорт.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
9.	октябрь		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Управляй процедурами.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
10.	ноябрь		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Управляй процедурами. Проверь себя. Процедуры.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
11.	ноябрь		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Марсианский повар.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности

12.	ноябрь		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Марсианский повар.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
13.	ноябрь		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Игра «Помоги роботу».	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности Промежуточная диагностика: наблюдение
14.	декабрь		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Игра «Помоги роботу». Проверь себя. И ИЛИ НЕ.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
15.	декабрь		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Спасай пингвина. Готовим поле для игры.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
16.	декабрь		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Творческий проект	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
17.	декабрь		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Ограничивай область экрана.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
18.	декабрь		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Ограничивай область экрана. Проверь себя. Диапазоны координат.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
19.	январь		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Камнепад. Повторный инструктаж	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
20.	январь		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Камнепад.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
21.	январь		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Тренировочная база.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности

22.	февраль		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Тренировочная база.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
23.	февраль		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Проект Стрельба.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
24.	февраль		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Творческий проект	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
25.	март		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Бонус: Лабиринт с камнями. Проверь себя. Циклы с условием.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
26.	март		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Неизвестный лабиринт.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
27.	март		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Неизвестный лабиринт.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
28.	март		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Лабиринт во тьме.	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
29.	апрель		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Клоны	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
30.	апрель		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Клоны	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
31.	апрель		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Клоны	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
32.	апрель		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Творческий проект	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности

33.	май		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Списки	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
34.	май		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Списки	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
35.	май		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Творческий проект	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности
36.	май		15.00-15.30 15.40-16.10	Объяснение. Практическое задание	2	Заключительное занятие. Творческий проект	205 каб.	Выставка проектов и оценка продукта деятельности

Программа воспитания

Цель воспитания – создание условий для воспитания гармонично развитой и социально ответственной личности на основе духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и национально-культурных традиций»

Задачи:

- воспитание положительных морально-волевых качеств: ответственности, дисциплинированности, честности, трудолюбия, самостоятельности;
- формирование доброжелательного отношения к товарищам, уважительного отношения к результатам своих достижений и достижениям других;
- формирование духовно-нравственных качеств социально активной личности, воспитание трудолюбия, инициативности и настойчивости в преодолении трудностей;

Воспитательная работа включает:

- Трудовое воспитание. Участие обучающихся в поддержании порядка на рабочих местах.
- Нравственное воспитание. Участие в беседах.

План воспитательной работы

№ п/п	Название события, мероприятия	Сроки	Форма проведения
•	День города-героя Мурманска	4 октября	Просмотр видеофильма
•	День народного единства	4 ноября	Беседа
•	День матери в России	28 ноября	Беседа
•	День информатики в России	4 декабря	Беседа
•	Международный день полета человека в космос	12 апреля	Беседа, просмотр видеофильма
•	День Победы 9 мая	9 мая	Беседа, просмотр видеофильма

Входной контроль

Тестирование

Ф.И. _____

1. Что такое Scratch?
 - a. Сообщество, в котором собираются люди и обсуждают свои проблемы.
 - b. Язык программирования
 - c. Программа по созданию приложений на телефон.
 - d. Затрудняюсь ответить.
2. Что такое спрайт?
 - a. Фирма, логотип, работодатель.
 - b. Напиток.
 - c. Действующее лицо в программе Scratch.
 - d. Затрудняюсь ответить.
3. Для чего нужны языки программирования?
 - a. Для того, чтобы компьютер понимал и выполнял команды человека.
 - b. Для того, чтобы компьютер работал сам как ему нравится без участия человека.
 - c. Для того, чтобы у человека была работа.
 - d. Затрудняюсь ответить.
4. Кто такой программист?
 - a. Человек, который придумывает и собирает робота.
 - b. Человек, который следит за роботом.
 - c. Человек, который пишет алгоритм (шаги) для деятельности робота.
 - d. Затрудняюсь ответить.
5. Кто такой инженер?
 - a. Человек, который придумывает и собирает робота.
 - b. Человек, который следит за роботом.
 - c. Человек, который пишет алгоритм (шаги) для деятельности робота.
 - d. Затрудняюсь ответить.

Текущий контроль

Тестирование

Ф.И. _____

Вопрос 1

Как переводится с английского название программы?

- Царапка
- Котёнок
- Лисёнок

Вопрос 2

Для чего предназначена программа Скретч?

- Для программирования в режиме конструктора
- Для рисования мультиков
- Для написания сайтов

Вопрос 3

Каких блоков нет в программе (несколько вариантов ответа)?

- Движение
- Внешность
- Фигуры
- Контроль
- Сенсоры
- Картинки

Вопрос 4

Что такое спрайт?

- Объект программы
- Напиток
- Загадочное существо

Вопрос 5

Что такое скрипт?

- Звуки в программе
- Программа, по которой действует герой
- Отдельные действия спрайта

Вопрос 6

Можно ли вставить песню, скачанную через Интернет, в качестве звука в программу?

- Нет
- Да

- Да, предварительно записав её через микрофон

Вопрос 7

Можно ли рисовать спрайт самим?

- Да
- Нет

Вопрос 8

Можно ли с помощью данной программы создавать игры?

- Да
- Нет

Вопрос 9

Есть ли в Скретч графический редактор?

- Нет
- Да

Вопрос 10

Зачем спрайту нужны костюмы?

- Для красоты
- Чтоб не замёрзнуть
- Для создания анимации

Вопрос 11

Минимальная смысловая единица (команда) языка Скретч, которая служит для создания скриптов (сценариев) - это

- скрипт
- блок
- алгоритм
- действие
- стек

Вопрос 12

Алгоритм (или сценарий), составленный из блоков языка Скретч для какого-либо объекта - это

- скрипт
- блок

- алгоритм
- действие
- стек

Вопрос 13

Подвижный графический объект, который действует на сцене проекта, выполняя разнообразные алгоритмы (сценарии). Исполнитель алгоритмов, которому доступны ВСЕ команды языка Скретч - это

- скрипт
- спрайт
- сцена
- интерфейс
- стек

Вопрос 14

Это неподвижный графический объект, который изображает место действия проекта. Является исполнителем алгоритмов, которому доступны почти все команды Скретч, кроме команд движения и рисования.

- скрипт
- спрайт
- сцена
- интерфейс
- стек

Вопрос 15

Понятная компьютеру система символов для точной записи алгоритмов и их выполнения компьютером.

- интерфейс

- язык программирования
- скрипт
- блок-схемы
- сценарий

Вопрос 16

Алгоритм, выраженный на языке программирования.

- интерфейс
- язык программирования
- программа
- блок-схемы
- сценарий

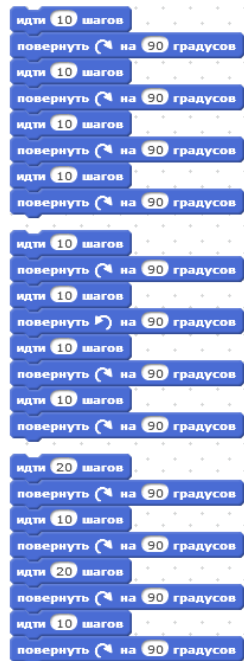
Итоговый контроль

Тестирование.

Ф.И. _____

Вопрос 1

Какой скрипт проведёт спрайт по квадратной траектории?



Варианты ответов

- Первый
- Второй
- Третий

Вопрос 2

Какой скрипт проведёт спрайт по квадратной траектории?



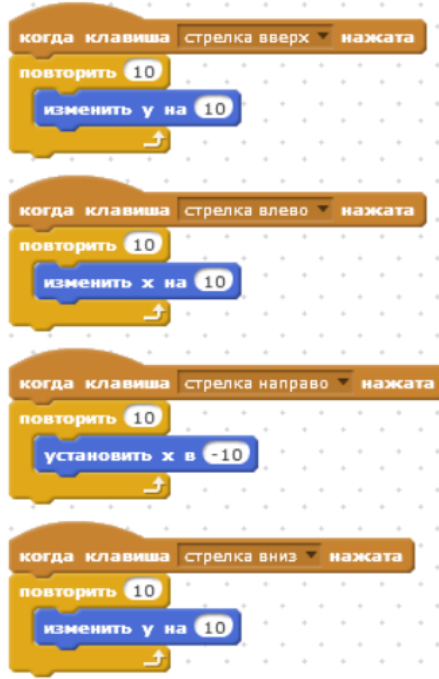
Варианты ответов

- Первый

- Второй
- Третий
- Четвертый

Вопрос 3

Куда сместится спрайт при нажатии стрелки влево?

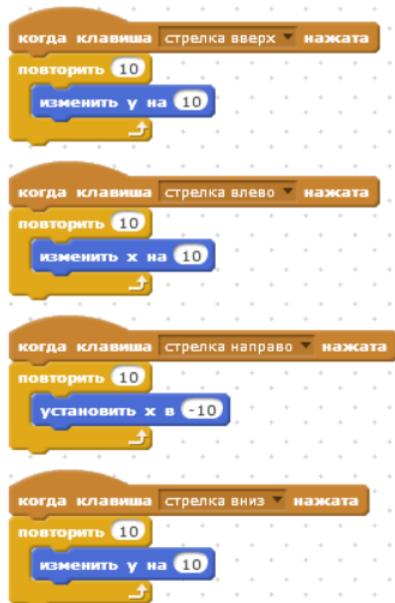


Варианты ответов

- вправо
- влево
- вверх
- вниз

Вопрос 4

Куда сместится спрайт при нажатии стрелки вверх?

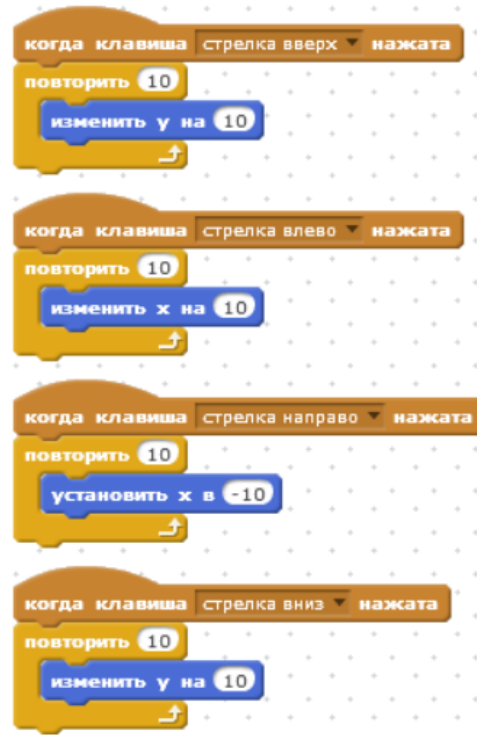


Варианты ответов

- вправо
- влево
- вверх
- вниз

Вопрос 5

Куда сместится спрайт при нажатии стрелки вниз?

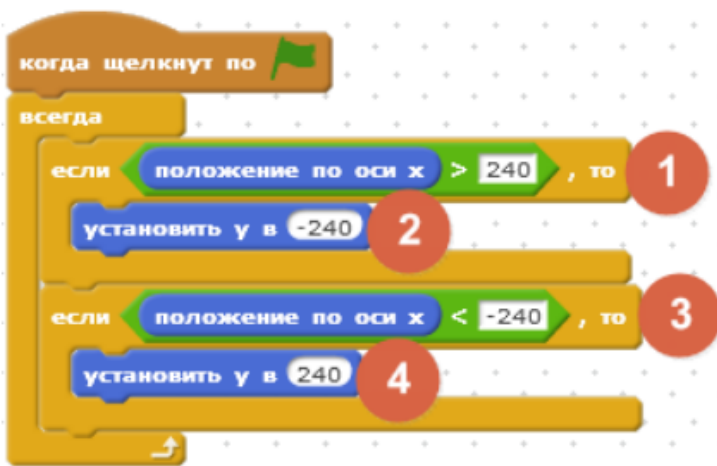


Варианты ответов

- вправо
- влево
- вверх
- вниз

Вопрос 6

Я старался сделать так, чтобы персонаж не исчезал за краем сцены, а появлялся с другой стороны и продолжал двигаться, как ни в чём не бывало. В каких блоках ошибки?

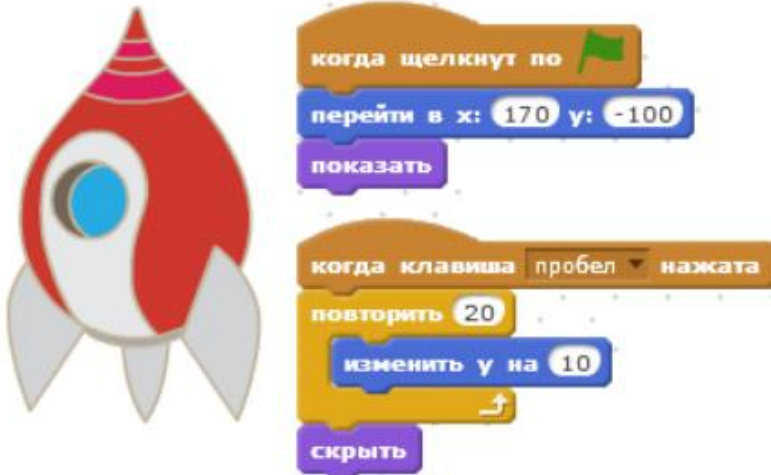


Варианты ответов

- 1, 2, 3 и 4
- 1 и 2
- 2 и 4

Вопрос 7

Ракета расположена в точке $X = 170$, $Y = -100$. В какой точке окажется ракета, после нажатия на пробел?

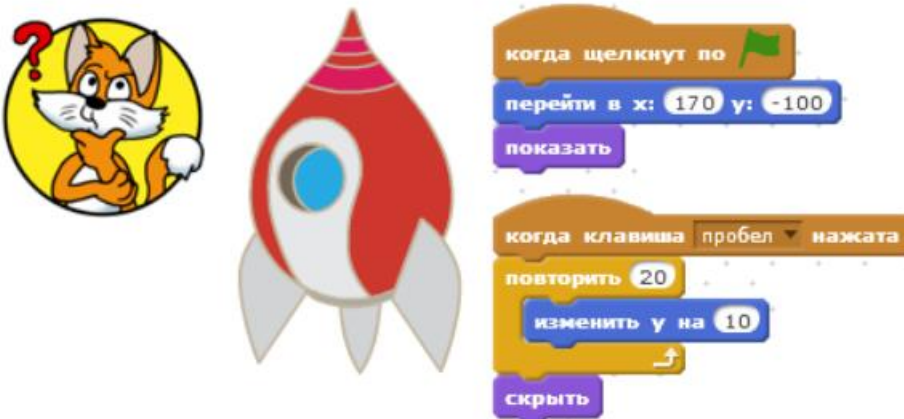


Варианты ответов

- $X = 170$, $Y = -100$
- $X = -170$, $Y = 100$
- $X = 170$, $Y = 100$

Вопрос 8

Как ускорить полёт ракеты по сцене, чтобы она быстрее добралась до точки $X = 170$, $Y = 100$?



Варианты ответов

- В блоке "изменить Y на 10" заменить 10 на 20
- Вместо блока "повторить 20" использовать блок "всегда"
- Удалить блок "скрыть"

Вопрос 9

Что такое спрайт?

Варианты ответов

- Напиток
- Программа на Scratch
- Загадочное существо
- Объект программы

Вопрос 10

Что такое скрипт?

Варианты ответов

- Звуки в программе
- Звук двери
- Отдельные действия спрайта
- Программа, по которой действует герой

Вопрос 11

Какой блок позволяет изменить направление движения у края экрана?

1. "Если на краю, оттолкнуться";
2. "Если на краю, повернуться";
3. "Если на краю, отразиться".

Варианты ответов

- 1
- 2
- 3

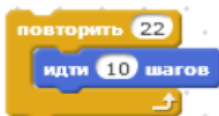
Вопрос 12

При выполнении какого скрипта Котёнок совершит один оборот вокруг своей оси?



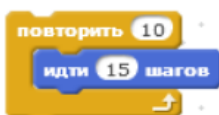
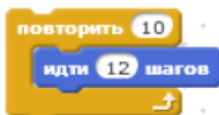
Варианты ответов

- Второй скрипт
- Первый скрипт
- Третий скрипт



Вопрос 13

Какой из этих блоков переместит Котёнка на 120 шагов?

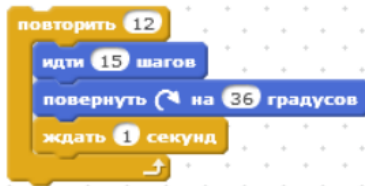
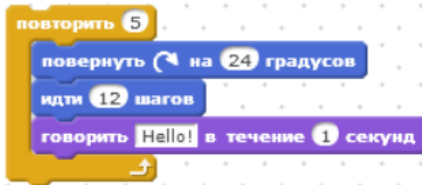
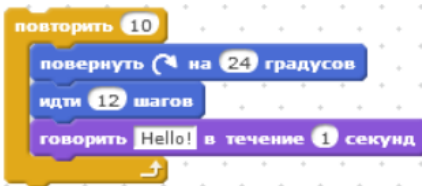


Варианты ответов

- Второй скрипт
- Первый скрипт
- Третий скрипт

Вопрос 14

Какой из этих скриптов будет выполняться дольше других?



Варианты ответов

- Первый скрипт
- Третий скрипт
- Второй скрипт

Вопрос 15

Какой из этих скриптов выполнится быстрее всех?

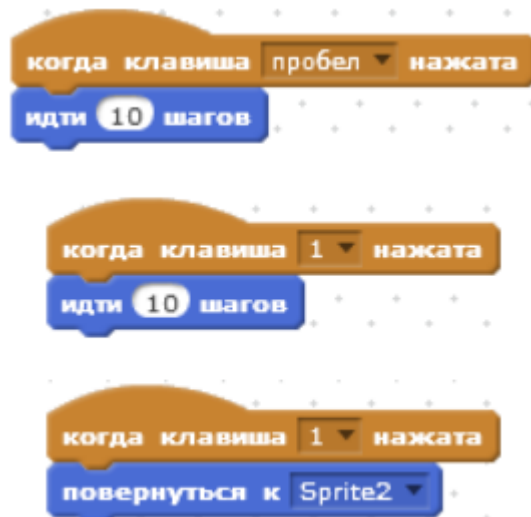


Варианты ответов

- Третий скрипт
- Первый скрипт
- Второй скрипт

Вопрос 16

Какой из скриптов Котёнка переместит его при нажатии на клавишу "1"?



Варианты ответов

- Третий
- Второй
- Первый

Приложение 6

Сводная таблица результатов обучения
по программе «**Введение в графику и визуальное программирование**»

педагог д/о _____

№п/п	ФИ учащегося	Оценка теоретических знаний и практических умений (на основе тестирования)	Процент
1.			
2.			

3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.	Итого:		

*Приложение 7***Диагностическая карта**

учащихся по дополнительной общеобразовательной программе

«Введение в графику и визуальное программирование»

Педагог д/о _____

Группа № _____ год обучения _____

Вид контроля _____

№ п/п	ФИ учащегося	Уровень освоения программы
1.		
2.		
3.		
4.		

5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
Итого:		