

Министерство образования и науки Хабаровского края  
Краевое государственное автономное нетиповое  
общеобразовательное учреждение  
«Краевой центр образования»

РАССМОТРЕНО  
на заседании Педагогического  
совета КГАНОУ «Краевой центр  
образования»  
Протокол №1 от  
«27» августа 2024 года

УТВЕРЖДАЮ  
Генеральный директор  
КГАНОУ «Краевой центр образования»



Черёмухин П.С.  
«27» августа 2024 года

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ  
НАПРАВЛЕННОСТИ

«Основы дизайна и компьютерной графики в CorelDraw»

Уровень освоения: стартовый  
Возраст учащихся: 9-11 лет  
Общий объем программы в часах: 144 часа

Составители программы:  
Коротаева А.В., ПДО  
Валетова М.А., методист

Хабаровск  
2024 г.

## Раздел 1. Комплекс основных характеристик ДООП

### 1.1. Пояснительная записка

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы дизайна и компьютерной графики в векторной программе CorelDraw.» имеет техническую направленность (IT – технологии), стартовый уровень.**

Программа разработана с учетом следующих нормативно-правовых документов:

- Федерального закона РФ от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
- Приказа Министерства Просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказа Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Распоряжения Правительства РФ от 31.03.2022г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Положения о дополнительной общеобразовательной программе, реализуемой в Хабаровском крае, утвержденного приказом КГАОУ ДО РМЦ от 26.09.2019 г. № 383П;
- Устав краевого государственного автономного нетипового образовательного учреждения «Краевой центр образования».

**Актуальность** программы заключается в том, что она дает возможность получения теоретических знаний и практических навыков работы в векторной программе, позволяет расширить знания учащихся по информационным технологиям, определиться в выборе будущей профессии, быть востребованными на рынке труда. Данная программа способствует развитию интеллекта подростков, формированию социально-активной личности. Для успешного овладения компьютерной графикой необходимо знание основ рисунка, живописи, композиции и цветоведения, законов формообразования; а также умение соединять технические навыки с «полетом» творческой фантазии. В содержании этой программы прослеживаются межпредметные связи с другими дисциплинами общеобразовательной школы, такими как: информатика, история, ОБЖ, геометрия, черчение, математика, русский язык и литература.

**Педагогическая целесообразность** данной программы заключается в ее: доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподается, в

зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал распределяется от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время; наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются наглядные материалы, обучающие программы, презентации. Для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия – игры, конкурсы, совместное творчество, дни свободно творчества, выставки.

**Адресат программы:** Программа ориентирована на обучающихся возрастной категории 9-11 лет. Состав группы постоянный, количество обучающихся от 8 человек.

**Форма обучения:** очная

**Объем реализации программы:**

Период	Продолжительность занятия	Кол-во занятий в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов в год
1 год	2 часа	2	4 ч	36	144 ч
Итого по программе:					144 ч

**Режим организации занятий:** Занятия в объединении рекомендуется проводить по 2 часа 2 раза в неделю. Продолжительности занятия - 45 минут. После 45 минут занятий организовывается перерыв длительностью 10 минут для проветривания помещения и отдыха обучающихся.

## 1.2. Цель и задачи программы

**Цель программы:** раскрытие и реализация личностного потенциала учащихся через изучение графического редактора CorelDraw.

**Задачи программы:**

- познакомить с различными направлениями дизайнерского творчества;
- заложить начальные навыки работы в программе CorelDraw; формирование навыков работы в проектных технологиях;
- способствовать развитию интеллектуальных и творческих возможностей ребенка;
- воспитание умения работать в мини группе, культуры общения, ведения диалога и коммуникативных навыков.

## 1.3. Учебный план

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	

<b>1.</b>	<b>Введение в программу: знакомство с основными понятиями, знакомство с программой CorelDraw</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Опрос, наблюдение
1.1	Знакомство, техника безопасности, ознакомительная презентация	2	1	1	Опрос, наблюдение
1.2	Знакомство с интерфейсом программы CorelDRAW	2	1	1	Опрос, наблюдение
<b>2.</b>	<b>Инструменты</b>	<b>54</b>	<b>5</b>	<b>49</b>	
<b>2.1</b>	<b><i>Основные рабочие инструменты</i></b>	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	
2.1.1	Инструмент “Фигуры”	2	1	1	Опрос, наблюдение
2.1.2	Работа с кривыми	2	-	2	
2.1.3	Работа со слоями, распределением, группировкой	2	-	2	Практическая работа
2.1.4	Работа с заливкой	2	-	2	Практическая работа
<b>2.2</b>	<b><i>Шрифты</i></b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
2.2.1	Презентация: Знакомство с основами оформления	2	1	1	Опрос, наблюдение
2.2.2	Знакомство с текстовым редактором	2	1	1	Опрос, наблюдение
<b>2.3</b>	<b><i>Сложные инструменты</i></b>	<b>42</b>	<b>2</b>	<b>40</b>	
2.3.1	Инструмент “Нож”	2	-	2	Опрос, наблюдение
2.3.2	Инструмент “Тень”	2	-	2	Опрос, наблюдение
2.3.3	Инструмент “Линза”	2	-	2	Опрос, наблюдение
2.3.4	Самостоятельная работа	2	-	2	Практическая работа
2.3.5	Инструмент “Сложные фигуры”	2	-	2	Опрос, наблюдение
2.3.6	Инструмент “Прозрачность”	2	-	2	Опрос, наблюдение

2.3.7	Инструмент “Обрезка по форме”	2	-	2	Опрос, наблюдение
2.3.8	Самостоятельная работа	2	-	2	Практическая работа
2.3.9	Инструмент “Художественное оформление”	2	-	2	Опрос, наблюдение
2.3.10	Иллюстрация “Замок”	2	-	2	Опрос, наблюдение
2.3.11	Трассировка: перевод векторного изображения в растровое	2	1	1	Опрос, наблюдение
2.3.12	Инструмент “Заливка сетки”	2	-	2	Практическая работа
2.3.13	Самостоятельная работа	2	-	2	Практическая работа
2.3.14	Упражнение “Пиксельарт”	2	1	1	Опрос, наблюдение
2.3.15	Иллюстрация “Ёлочная игрушка”	2	-	2	Опрос, наблюдение
2.3.16	Иллюстрация “Остров”	2	-	2	Опрос, наблюдение
2.3.17	Доработка иллюстрации	2	-	2	Практическая работа
2.3.18	Самостоятельная работа	2	-	2	Практическая работа
2.3.19	Иллюстрация “Ночное небо”	2	-	2	Опрос, наблюдение
2.3.20	Иллюстрация “Зимняя сценка”	2	-	2	Опрос, наблюдение
2.3.21	Доработка иллюстрации	2	-	2	Практическая работа
<b>3.</b>	<b>Создание новогоднего проекта</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	
3.1	Выбор темы итогового проекта	2	1	1	Опрос, наблюдение
3.2	Создание проекта	2	-	2	Практическая работа

3.3	Доработка проекта	2	-	2	Практическая работа
3.4	Презентация проекта	2	-	2	Практическая работа
<b>4.</b>	<b>Создание проектов</b>	<b>66</b>	<b>2</b>	<b>64</b>	
<b>4.1</b>	<b><i>Узоры и текстуры</i></b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	
4.1.1	Создание узоров и текстур	2	1	1	Опрос, наблюдение
4.1.2	Создание орнамента	2	-	2	
<b>4.2</b>	<b><i>Создание творческих продуктов</i></b>	<b>20</b>	<b>-</b>	<b>20</b>	
4.2.1	Создание открытки	2	-	2	Опрос, наблюдение
4.2.2	Доработка открытки	2	-	2	Практическая работа
4.2.3	Создание плаката	2	-	2	Опрос, наблюдение
4.2.4.	Доработка плаката	2	-	2	Практическая работа
4.2.5	Самостоятельная работа	2	-	2	Практическая работа
4.2.6	Создание логотипа	2	-	2	Опрос, наблюдение
4.2.7	Доработка логотипа	2	-	2	Практическая работа
4.2.8	Создание грамоты	2	-	2	Опрос, наблюдение
4.2.9	Доработка грамоты	2	-	2	Практическая работа
4.2.10	Создание значка компьютерной игры	2	-	2	Практическая работа
<b>4.3</b>	<b><i>Пейзажи</i></b>	<b>12</b>	<b>-</b>	<b>12</b>	
4.3.1	Создание пейзажей	2	-	2	
4.3.2	Создание летнего пейзажа	2	-	2	Опрос, наблюдение
4.3.3	Создание осеннего пейзажа	2	-	2	Опрос, наблюдение

4.3.4	Создание весеннего пейзажа	2	-	2	Опрос, наблюдение
4.3.5	Создание зимнего пейзажа	2	-	2	Опрос, наблюдение
4.3.6	Фантастический пейзаж. Самостоятельная работа	2	-	2	Практическая работа
<b>4.4</b>	<b>Композиции и иллюстрации</b>	<b>30</b>	<b>1</b>	<b>29</b>	
4.4.1	Создание композиций	2	1	1	Опрос, наблюдение
4.4.2	Композиция из объемных фигур	2	-	2	Опрос, наблюдение а
4.4.3	Иллюстрация “Пакмен”	2	-	2	Опрос, наблюдение
4.4.4	Доработка иллюстрации	2	-	2	Практическая работа
4.4.5	Иллюстрация к сказке “Маленький принц”	2	-	2	Опрос, наблюдение
4.4.6	Доработка иллюстрации	2	-	2	Практическая работа
4.4.7	Самостоятельная работа	2	-	2	Практическая работа
4.4.8	Композиция “Натюрморт”	2	-	2	Опрос, наблюдение
4.4.9	Цветочная композиция	2	-	2	Опрос, наблюдение
4.4.10	Иллюстрация на тему безопасности	2	-	2	Опрос, наблюдение
4.4.11	Иллюстрация объемного города	2	-	2	Опрос, наблюдение
4.4.12	Самостоятельная работа	2	-	2	Практическая работа
4.4.13	Иллюстрация “Пустыня”	2	-	2	Опрос, наблюдение
4.4.14	Иллюстрация “Кафе”	2	-	2	Опрос, наблюдение
4.4.15	Доработка иллюстрации	2	-	2	Практическая работа

<b>5.</b>	<b>Итоговый проект</b>	<b>10</b>	<b>1</b>	<b>9</b>	
<b>5.1</b>	Выбор темы итогового проекта	2	1	1	Опрос, наблюдение
<b>5.2</b>	Работа над проектом	2	-	2	Опрос, наблюдение
<b>5.3</b>	Работа над проектом	2	-	2	Опрос, наблюдение
<b>5.4</b>	Работа над проектом	2	-	2	Опрос, наблюдение
<b>5.5</b>	Презентация проекта	2	-	2	Опрос, наблюдение
<b>6.</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	Презентация работ
<b>ИТОГО:</b>		<b>144</b>	<b>11</b>	<b>133</b>	

#### **1.4. Содержание учебного плана**

##### **1. Введение в программу: знакомство с основными понятиями, знакомство с программой CorelDraw.**

*Теория:* Организационное занятие: знакомство, общие вопросы о ходе занятия, техника безопасности. Ознакомительная презентация на тему графики (типы, виды, различия, преимущества, недостатки, применение, графические редакторы и т.д.).

*Практика:* Знакомство с интерфейсом программы CorelDRAW (рабочее пространство, особенности программы, строка меню, панель инструментов, панель цветов, панель настроек и т.д.).

##### **2. Инструменты.**

###### **2.1. Основные рабочие инструменты.**

*Теория:* Ознакомление с основными инструментами панели инструментов, дополнительными меню, их настройками и параметрами.

*Практика:* Работа с инструментами: “Фигуры”, группой инструментов “Кривые”, работа со слоями, дублирование, распределение, группировка объектов.

###### **2.2. Шрифты.**

*Теория:* Знакомство с основами оформления и текстовым редактором.

*Практика:* Работа с текстовым редактором, задания на оформление текста.

###### **2.3. Сложные инструменты.**

*Теория:* Продолжение знакомства с панелью инструментов, ознакомление с инструментами для художественного оформления, а также возможностями сложной заливки объектов.

*Практика:* Работа с инструментами: “Нож”, группой инструментов “Сложные фигуры”, “Прозрачность”, инструментами обрезки объектов, “Заливка”. Самостоятельная работа.

### **3. Создание новогоднего проекта.**

*Теория:* Выбор темы.

*Практика:* Создание и презентация учащимися своего творческого продукта.

### **4. Создание проектов**

#### **4.1. Узоры и текстуры.**

*Теория:* Презентация с примерами узоров и текстур, способы создания.

*Практика:* Создание узоров и текстур для дальнейшего использования их в рамках упражнения, работа с растровыми изображениями.

#### **4.2. Создание творческих продуктов**

*Теория:* Тематические презентации на тему конкретного творческого продукта.

*Практика:* Создание открытки, буклета, плаката, логотипа, медали, грамоты, а также самостоятельная работа.

#### **4.3. Чертежи и схемы**

*Теория:* Знакомство с понятием перспективы, объема, правила построения чертежей, схем.

*Практика:* Создание чертежа и трёхмерного изображения комнаты, создание схемы семейного дерева, а также самостоятельная работа.

#### **4.4. Композиции**

*Теория:* Определение, понятие, принцип построения композиций.

*Практика:* Создание простых композиций и пейзажа.

### **5. Итоговый проект.**

*Теория:* Выбор темы.

*Практика:* Создание и презентация учащимися своего творческого продукта.

### **6. Итоговое занятие.**

*Практика:* Подведение итогов работы объединения.

## **Планируемые результаты**

*Предметные:*

– умеют работать с графическими примитивами; выполнять операции с текстом; применять эффекты CorelDraw; создавать творческие проекты с использованием компьютерных технологий;

– знают основы векторной программы CorelDraw; различия векторной и растровой графики; основы дизайна и компьютерной графики; принципы и виды деятельности дизайнера.

*Метапредметные:*

– развитие способностей к оцениванию своих результатов;  
– развитие умения анализировать и систематизировать имеющуюся информацию;

- развитие познавательной и творческой активности;
- умение работать в группе, слушать высказывание товарищей, отстаивать свою точку зрения.

*Личностные:*

развитие бережного отношения к вопросам собственной информационной безопасности;

- способность следовать намеченному плану;
- развитие самостоятельности.

## **Раздел 2. Комплекс организационно – педагогических условий**

### **2.1. Календарный учебный график программы (Приложение 1)**

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	02.09.2024 г.	31.05.2025 г.	36	72	144	2 раза в нед. по 2 часа

### **2.2. Условия реализации программы**

#### **Материально-техническое обеспечение:**

1. Наличие персонального компьютера и выхода в интернет;
2. Минимальные системные требования компьютера обучающегося:  
ОС: Windows 7; Процессор: Intel Core i3 Оперативная память: 2 GB ОЗУ  
Видеокарта: 4 GB RAM, OpenGL 3.3 Место на диске: 50 000 MB.
3. Интерактивная доска.
4. Corel Draw – графический редактор, который создан для работы с векторными изображениями.

#### **Информационное обеспечение**

1. Тематические каналы на rutube.com
2. Тематические форумы в сети Internet

**Кадровое обеспечение:** программа реализуется педагогом дополнительного образования.

### **2.3. Формы аттестации**

По программе «Основы дизайна и компьютерной графики в векторной программе CorelDraw» проводится:

*Входной контроль*, который проводится в виде опроса для определения степени подготовленности, степени самостоятельности учащихся и их интереса к занятиям.

*Текущий контроль образовательного процесса* - самооценка и анализ основных частей творческих работ по мере их создания и оформления. Текущий контроль осуществляется в течение учебного года путем наблюдения за работой учащихся. Текущий контроль позволяет определить степень усвоения учащимися учебного материала и уровень их

подготовленности к занятиям, повышает ответственность и заинтересованность в обучении. Выявление отстающих и опережающих обучение учеников позволяет своевременно подобрать наиболее эффективные методы и средства обучения.

*Итоговый контроль* проводится с целью определения степени достижения результатов обучения, ориентации учащихся на дальнейшее самостоятельное обучение и получение сведений для совершенствования программы объединения и методов обучения. Способы фиксации результата: выставка и презентации творческих работ учащихся.

К формам подведения итогов относятся творческие работы, самоанализ, обсуждение итогов конкурсов.

*Объектами контроля являются:*

- знания, умения, навыки по программе;
- уровень и качество реализуемых исследовательских проектов;
- степень самостоятельности учащихся.

*Контроль результативности образовательной деятельности.* Способом проверки является система педагогической диагностики результатов обучения, развития и воспитания, которые отслеживаются педагогом с помощью методик педагогической диагностики (наблюдение, опрос, анализ, самоанализ, игры, конкурсы, выставки). Результаты контроля являются основанием для корректировки программы и поощрения учащихся.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: проектная деятельность; участие в предметных олимпиадах и конкурсах.

## 2.4. Оценочный материал

При оценке результатов освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы дизайна и компьютерной графики в векторной программе CorelDraw.» используется зачетная система.

*Общие критерии оценок:*

«Зачет» ставится при полной и грамотной демонстрации обучающимся приобретенных знаний, умений и навыков по учебному предмету.

«Не зачтено» ставится, если обучающиеся отказывается отвечать на вопросы или дает неудовлетворительный ответ, показывающий незнание материала, демонстрирует очень низкий уровень приобретенных знаний, умений и навыков по программе.

Оценка	Критерии
Зачет	<ul style="list-style-type: none"> <li>– умение различать векторную растровую графику;</li> <li>– владение названиями и действиями основных инструментов данной программы;</li> <li>– создание макета открытки, упаковки, этикетки и т.д.;</li> <li>– умение творчески применять инструменты программы, исходя из поставленных задач.</li> </ul>
Не зачтено	<ul style="list-style-type: none"> <li>– грубые ошибки в работе с интерфейсом;</li> <li>– неумение самостоятельно создавать, трансформировать и группировать объекты;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– неумение самостоятельно анализировать и исправлять допущенные ошибки в работе над файлом векторного изображения;</li> <li>– незаконченность, неаккуратность, небрежность в работе.</li> </ul>
--	--

Итоговая аттестация по Программе не предусмотрена.

## **2.5. Методическое обеспечение**

Методическое обеспечение программы включает приёмы и методы организации образовательного процесса, дидактические материалы, техническое оснащение занятий.

Методы и приёмы организации образовательного процесса при реализации программы:

Словесные методы: объяснение, беседа, комментированное чтение, рассказ. Практические методы: работа с текстом, составление планов, работа над проектами, выполнение творческих заданий: составление кроссвордов, сочинение загадок, рассказов, выпуск бюллетеней, сборников или альбомов с творческими работами и проектами.

Игровые методы: фантазирование, театральная импровизация, живая наглядность.

Наглядные методы: показ видеоматериалов, посещение выставок, проведение экскурсий.

Виды дидактических материалов, используемые при реализации программы:

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала педагог использует наглядные пособия следующих видов:

- схематические или символические (оформленные стенды и планшеты, таблицы, схемы, рисунки, графики, плакаты, диаграммы, чертежи, шаблоны и т.п.);
- картинные (иллюстрации, слайды, фотоматериалы и др.);
- звуковые (аудиозаписи);
- смешанные (видеозаписи, учебные кинофильмы и т.д.);
- дидактические пособия (карточки, рабочие тетради, раздаточный материал, вопросы и задания для опроса, тесты, практические задания, упражнения и др.);
- компьютерные программы в электронном виде (компьютеры с программами, CD, флеш-носители);
- учебные пособия, журналы, книги, Интернет-ресурсы.

При реализации программы с целью повышения качества и эффективности процесса обучения применяются современные эффективные технологии обучения, ориентированные не на накопление знаний, а на организацию активной деятельности обучающихся:

- технологии проектной деятельности;
- компьютерные (информационные) технологии;
- технологии учебно-игровой деятельности (моделирование);
- технологии коммуникативно-диалоговой деятельности;
- модульные технологии;

- квест-технологии;
- технологии личностно-ориентированного обучения;
- кейс-технологии.

Информационные технологии используются в различных видах деятельности:

- при подготовке и проведении занятий;
- для создания авторских мультимедийных презентаций;
- в рамках индивидуальной и групповой проектной деятельности;
- для самостоятельной работы;
- для накопления демонстрационных материалов к занятиям (видеоматериалы, таблицы, презентации, карты).

Одним из основных методов является метод проектного обучения, так как он является неотъемлемой частью учебного процесса. Исходный лозунг основателей системы проектного обучения – «Все из жизни, все для жизни». Обучение строится на активной основе, через практическую деятельность ученика, ориентируясь на его личный интерес и практическую востребованность полученных знаний в дальнейшей жизни, обучающийся имеет возможность через проектную деятельность освоить получаемые знания. Проекты представляются в виде готовых программ, презентаций проектов, научных докладов, моделей, демонстрации видеofilmа. Достоинствами проектной деятельности являются:

- Уметь работать в коллективе;
- Брать ответственность за выбор решения на себя;
- Разделять ответственность с другими;
- Предоставлять ребенку свободу выбора темы, методов работы.

### Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Наименование мероприятия	Форма проведения	Срок исполнения
1.	Проведение инструктажей с обучающимися по порядку действия в случае возникновения пожара, правилам поведения на воде и дорогах.	Час общения	сентябрь
2.	Единый урок по безопасности: «Безопасность на дорогах глазами детей»; «Безопасность в сети Интернет»; «Осторожно! Тонкий лёд. Падение снежных масс и наледи»; «К нам приходит Новый год!»; «Что мы знаем о терроризме»; «Я и мои виртуальные друзья»; «Действия при пожаре – правила пожарной безопасности»; «Осторожно! Загрязнение	Дискуссия, устный журнал, встречи с сотрудниками МЧС, составление памяток и рекомендаций	ежемесячно

	пластмассовыми материалами»; «Безопасное лето».		
3.	Уроки истории нашей страны: «Моя малая родина»; «Край родной – навек любимый»; «Интересные и знаменитые люди нашего края».	Фотовыставка, устный журнал, поисково- исследовательская работа, встреча с интересными людьми	ноябрь январь апрель
4.	День воинской славы России: День героев Отечества России; День защитника Отечества; День Победы.	Военно-патриотическая беседа, встречи с участниками боевых действий, экскурсия в музей	декабрь февраль май
5.	«Как у наших у ворот...» – Масленица; – Пасха. Пасхальные торжества.	Игровая программа	март апрель
	Мы разные, но у нас равные права!	Занятие- обсуждение	ноябрь
	Честность прежде всего	Устный журнал	январь
	Что такое «хорошо» и что такое «плохо»?	Дискуссия	март
	«Моя семья - моя крепость»	Детско-родительская встреча	май
	«Что значит быть ответственным»	Занятие- обсуждение	май
6.	«Речная лента», «Покормите птиц зимой» и др.	акции	В течение года
7.	Подготовка и участие в конкурсах, олимпиадах, хакатонах и других мероприятиях	Образовательное мероприятие	В течение года
	Цикл мероприятий «Участуй в НТО»	Образовательное мероприятие	Сентябрь – октябрь
	Экскурсии в IT-компаниях	экскурсия	По согласованию
	Ярмарка проектов и достижений	День открытых дверей	Декабрь, май

### Раздел 3. Список литературы

1. Бакушинский, А.В. «Художественное творчество и воспитание.опыт исследования на материале пространственных искусств» / А.В. Бакушинский // «Изобразительное искусство в школе». - № 5. - 2012.
2. Бурлаков, М. В. CorelDraw 10. Справочник / М. В. Бурлаков. — Питер : М.: СПб, 2015. — 592 с.
3. Выготский Л.С. «Педагогическая психология» / Л.С. Выготский. - Москва, «Педагогика». 1991.
4. Гурский Ю.Эффективная работа: трюки и эффекты в CorelDraw 11 (+CD)
5. Диаз Д. Руководство по CorelDRAWGraphicsSuite, 2013.
6. Клементьев, М. Г. Пользователю CorelDRAW 4.0 / М. Г. Клементьев. — Питер : СПб: Макет, 2015. — 192 с.
7. Комолова, Н. В. Самоучитель CorelDRAW X3 + CD / Н. В. Комолова. — Питер : БХВ-Петербург, 2016. — 672 с.
8. Кузин, В.С. Методика преподавания изобразительного искусства. 1-3 кл. В.С.Кузин. – М.: Просвещение, 2008.
9. Левин, А. Ш. Самоучитель CorelDRAW / А. Ш. Левин. — Питер : М.: СПб, 2012. — 205 с.
10. Сокольникова, Н.М. «Методика преподавания изобразительного искусства» / Н.М. Сокольникова. - Москва, «Академия», 2013.
11. Фомина, Н.Н. «Художественно-творческое развитие детей по А.В. Бакушинскому» / Н.Н. Фомина / «Изобразительное искусство в школе». -№5.- 2012.
12. Хант, Ш. Эффекты в CorelDraw / Ш. Хант. — Питер : СПб: БХВ, 2017. — 696 с.

## Календарный учебный график

Месяц	Дата	Тема	Кол-во часов	Формы контроля
Сентябрь		Знакомство, техника безопасности, ознакомительная презентация	2	Опрос, наблюдение
		Знакомство с интерфейсом программы CorelDRAW	2	Опрос, наблюдение
		Инструмент “Фигуры”	2	Опрос, наблюдение
		Работа с кривыми	2	
		Работа со слоями, распределением, группировкой	2	Практическая работа
		Работа с заливкой	2	Практическая работа
		Презентация: Знакомство с основами оформления	2	Опрос, наблюдение
		Знакомство с текстовым редактором	2	Опрос, наблюдение
Октябрь		Инструмент “Нож”	2	Опрос, наблюдение
		Инструмент “Тень”	2	Опрос, наблюдение
		Инструмент “Линза”	2	Опрос, наблюдение
		Самостоятельная работа	2	Практическая работа
		Инструмент “Сложные фигуры”	2	Опрос, наблюдение
		Инструмент “Прозрачность”	2	Опрос, наблюдение
		Инструмент “Обрезка по форме”	2	Опрос, наблюдение
Ноябрь		Самостоятельная работа	2	Практическая работа
		Инструмент “Художественное оформление”	2	Опрос, наблюдение
		Иллюстрация “Замок”	2	Опрос, наблюдение
		Трассировка: перевод векторного изображения в растровое	2	Опрос, наблюдение
		Инструмент “Заливка сетки”	2	Практическая работа
		Самостоятельная работа	2	Практическая работа
		Упражнение “Пиксельарт”	2	Опрос, наблюдение
		Иллюстрация “Ёлочная игрушка”	2	Опрос, наблюдение
		Иллюстрация “Остров”	2	Опрос, наблюдение
Декабрь		Доработка иллюстрации	2	Практическая работа
		Самостоятельная работа	2	Практическая работа
		Иллюстрация “Ночное небо”	2	Опрос, наблюдение
		Иллюстрация “Зимняя сценка”	2	Опрос, наблюдение
		Доработка иллюстрации	2	Практическая работа
		Выбор темы итогового проекта	2	Опрос, наблюдение
		Создание проекта	2	Практическая работа
		Доработка проекта	2	Практическая работа

Январь		Презентация проекта	2	Практическая работа
		Создание узоров и текстур	2	Опрос, наблюдение
		Создание орнамента	2	Опрос, наблюдение
		Создание открытки	2	Опрос, наблюдение
		Доработка открытки	2	Практическая работа
		Создание плаката	2	Опрос, наблюдение
Февраль		Доработка плаката	2	Практическая работа
		Самостоятельная работа	2	Практическая работа
		Создание логотипа	2	Опрос, наблюдение
		Доработка логотипа	2	Практическая работа
		Создание грамоты	2	Опрос, наблюдение
		Доработка грамоты	2	Практическая работа
		Создание значка компьютерной игры	2	Практическая работа
Март		Создание пейзажей	2	
		Создание летнего пейзажа	2	Опрос, наблюдение
		Создание осеннего пейзажа	2	Опрос, наблюдение
		Создание весеннего пейзажа	2	Опрос, наблюдение
		Создание зимнего пейзажа	2	Опрос, наблюдение
		Фантастический пейзаж. Самостоятельная работа	2	Практическая работа
		Создание композиций	2	Наблюдение
		Композиция из объемных фигур	2	Опрос, наблюдение а
		Иллюстрация “Пакмен”	2	Опрос, наблюдение
Апрель		Доработка иллюстрации	2	Практическая работа
		Иллюстрация к сказке “Маленький принц”	2	Опрос, наблюдение
		Самостоятельная работа	2	Практическая работа
		Композиция “Натюрморт”	2	Опрос, наблюдение
		Цветочная композиция	2	Опрос, наблюдение
		Иллюстрация на тему безопасности	2	Опрос, наблюдение
		Иллюстрация объемного города	2	Опрос
		Самостоятельная работа	2	Практическая работа
Май		Иллюстрация “Пустыня”	2	Опрос, наблюдение
		Иллюстрация “Кафе”	2	Опрос, наблюдение
		Доработка иллюстрации	2	Практическая работа
		Выбор темы итогового проекта	2	Опрос, наблюдение
		Работа над проектом	2	Опрос, наблюдение
		Работа над проектом	2	
		Работа над проектом	2	
		Презентация проекта	2	Опрос, наблюдение
	<b>Итоговое занятие</b>	<b>2</b>	Презентация работ	
<b>Итого:</b>			<b>144</b>	