

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

РАССМОТРЕНО
на заседании
Педагогического совета
КГАНОУ «Краевой центр
образования»

Протокол №1
от «25» августа 2025

УТВЕРЖДАЮ
Генеральный директор
КГАНОУ «Краевой центр
образования»

/Черёмухин П.С.

августа 2025 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Основы дизайна и компьютерной графики в векторной программе.»

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

г. Хабаровск
2025 г.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик ДООП

1.1. Пояснительная записка

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

Программа разработана с учетом следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

- Приказ Минпросвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» в редакции от 01.03.2025 г.;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 года № 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»;

- Распоряжение Министерства образования и науки Хабаровского края от 26 сентября 2019 года № 1321 «Об утверждении методических рекомендаций «Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в городском округе, муниципальном районе Хабаровского края»;

- Методические рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года № 09-3242);

- Методические рекомендациями по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения

Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны (Письмо Минпросвещения Российской Федерации от 29 сентября 2023 года № АБ-3935/06);

– Приказ краевого государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей (региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)» от 27 мая 2025 года №220 П «Об утверждении Положения о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе, реализуемой в Хабаровском крае»);

– 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.

Новизна программы заключается в том, что в отличие от большинства программ художественной направленности, по направлению «графический дизайн», она сосредоточена на изучении принципов работы и создания графических продуктов с использованием векторной, а не растровой графики. Работа с векторной графикой позволяет не только создавать эстетичные изображения, качество которых устойчиво к деформациям и изменениям размера, но также позволяет создавать векторные файлы, которые можно

использовать для построения трёхмерных моделей, в качестве шаблонов на производстве (вышивание, лазерная резка и т.д.) и других разнообразных направлениях, где не всегда возможно использование растровой графики.

Отличительная особенность программы.

При реализации программы предусмотрена возможность последовательного/параллельного освоения содержания программы на разных уровнях углубленности, доступности и степени сложности, исходя из диагностики и стартовых возможностей каждого обучающегося.

Программа предполагает:

- Индивидуальный подход (ориентация на личностный потенциал ребенка и его самореализацию);
- Возможность индивидуального образовательного маршрута;
- Тесная связь с практикой, ориентация на создание конкретного персонального продукта.

Программа строится на следующих дидактических принципах:

- доступности – соответствие возрастным и индивидуальным особенностям;
- наглядности – иллюстративность, наличие дидактического материала;
- «от простого к сложному» - научившись элементарным навыкам работы, ребёнок переходит к выполнению более сложных творческих работ и другое.

Адресат программы: Программа ориентирована на обучающихся возрастной категории 9-11 лет. Состав группы постоянный. Наполняемость в группах: до 15 человек.

Форма обучения: очная.

Объём 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	
1.	Введение в программу: знакомство с основными понятиями, знакомство с программой CorelDraw	4	2	2	
1.1	Знакомство, техника безопасности, ознакомительная презентация	2	1	1	Опрос, наблюдение
1.2	Знакомство с интерфейсом программы CorelDRAW	2	1	1	Опрос, наблюдение
2.	Инструменты	54	5	49	
2.1	Основные рабочие инструменты	8	1	7	
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
2.2	Шрифты	4	2	2	
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
2.3	Сложные инструменты	42	2	40	
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
3.	Создание новогоднего проекта	8	1	7	
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
4.	Создание проектов	66	2	64	
4.1	Узоры и текстуры	4	1	3	
4.1.1	Создание узоров и текстур	2	1	1	Опрос, наблюдение
4.1.2	Создание орнамента	2	-	2	

4.2	Создание творческих продуктов	20	-	20	
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
4.3	Пейзажи	12	-	12	
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. Самостоятель ная работа	2	-	2	Практическая работа
4.4	Композиции и иллюстрации	30	1	29	
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
5.	Итоговый проект	10	1	9	
5.1	Выбор темы итогового проекта	2	1	1	Опрос, наблюдение
5.2	Работа над проектом	2	-	2	Опрос, наблюдение
5.3	Работа над проектом	2	-	2	Опрос, наблюдение
5.4	Работа над проектом	2	-	2	Опрос, наблюдение
5.5	Презентация проекта	2	-	2	Опрос, наблюдение
6.	Итоговое занятие	2	-	2	Презентация работ
ИТОГО:		144	11	133	

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	01.09.2025 г.	30.05.2026 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	– умение различать векторную растровую графику; – владение названиями и действиями основных инструментов данной программы; – создание макета открытки, упаковки, этикетки и т.д.; – умение творчески применять инструменты программы, исходя из поставленных задач.
Не зачтено	– грубые ошибки в работе с интерфейсом; – неумение самостоятельно создавать, трансформировать и группировать объекты; – неумение самостоятельно анализировать и исправлять допущенные ошибки в работе над файлом векторного изображения; – незаконченность, неаккуратность, небрежность в работе.

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 видеофильма. 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

1.Модуль «Учебное занятие»			
№	Наименование мероприятия	Сроки, дата	
1.1	Проведение тематических уроков: «Урок цифры», «Урок НТИ», «Технологический диктант», «Цифровой диктант», «День науки», «Урок Победы», «Урока безопасности и навыков безопасного поведения в Интернете, информационной безопасности, повышение правовой грамотности»	В течение учебного года согласно графика	
2.Модуль «Детское объединение»			
2.1	Формирование корпуса волонтеров	Сентябрь, далее – по мере необходимости	
2.2	Обеспечение работы корпуса волонтеров в течение года	Сентябрь-май	
2.3	Организация мероприятий в рамках дня открытых дверей каникулярных школ (мастер-классы, квесты, викторины, лагерные сборы)	Сентябрь-октябрь Июнь	
3. Модуль «Взаимодействие с родителями»			
№	Тема мероприятия	Форма организации	Сроки
3.1	Консультирование семей учащихся попавших в трудную жизненную ситуацию, а также по актуальным вопросам обучения, воспитания и личностного развития детей	Индивидуальные консультации по запросу	В течении года
3.2	Проведение мониторинга эффективности реализации проекта, с целью выявления и анализа степени удовлетворенности родителей.	Анкетирование и диагностика участников проекта	Апрель-Май
3.3	Проведение родительских собраний с включением в повестку следующих вопросов: особенности ранней профориентации и предпрофессиональной подготовки учащихся, роль родителей в профориентации учащихся; организация проектной деятельности обучающихся технической направленности; участие в конкурсных мероприятиях разного уровня в рамках формирования индивидуальных образовательных траекторий учащихся.	Открытые родительские собрания	Октябрь, Апрель
3.4	«День открытых дверей»	Экскурсия, мастер-классы	Сентябрь
4. Модуль «Наставничество»			
№	Наименование мероприятия	Сроки, дата	
4.1	Сопровождение учащихся на мероприятиях различного уровня	Согласно поступающим предложениям	
4.2	Организация системы наставничества	Сентябрь, далее – по мере приема на работу молодых педагогов	

4.3	Знакомство с нормативными документами по организации образовательного процесса	Сентябрь - октябрь
4.4	Оказание помощи в овладении методами обучения и воспитания	В течение года
4.5	Практические семинары молодых педагогов: • знакомство и освоение оборудования; • правила заполнения документации; • формирование и оформление программ дополнительного образования; • типы, формы и структура занятий; • психофизиологические особенности детей разного возраста; • деятельностные образовательные практики	Сентябрь - ноябрь
4.6	Посещение учебных занятий и мероприятий	В течение года
4.7	Подготовка молодых педагогов к участию в конкурсных мероприятиях	В течение года

5. Модуль «Профессиональное самоопределение»

№	Наименование мероприятия	Сроки, дата
5.1	Участие в работе всероссийских профориентационных проектов, созданных в сети интернет: просмотр лекций, решение учебно-тренировочных задач, участие в мастер-классах	В течение года
5.2	Экскурсии с последующим аналитическим обсуждением IT-компаний, промышленных предприятий в г. Хабаровске	В течение года

6. Модуль «Ключевые культурно-образовательные события»

№	Наименование мероприятия	Срок, дата
6.1	День знаний	Сентябрь
6.2	Дни открытых дверей	Сентябрь, октябрь, май
6.3	День Учителя	Октябрь
6.4	День Народного единства	Ноябрь
6.5	День Матери в России	Ноябрь
6.6	День Героев Отечества	09 Декабря
6.7	Комплекс мероприятий «Новый год в ЦЦОД «IT- куб»»	Декабрь
6.8	День Конституции Российской Федерации	12 Декабря
6.9	День Российской науки	08 февраля
6.10	День защитника Отечества	23 февраля
6.11	Международный женский день	08 марта
6.12	День космонавтики	Апрель
6.13	День памяти о геноциде советского народа нацистами и их пособниками в годы Великой Отечественной войны	19 апреля
6.14	Праздник Весны и Труда	01 мая
6.15	День Победы	09 мая
6.16	День защиты детей	01 июня
6.17	День России	12 июня
6.18	День Памяти и скорби	Июнь
6.19	День любви, семьи и верности	Июль

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. Дياز 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 2 «Елочная 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	
		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
		Создание пейзажей	2	
Март		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	Опрос, наблюдение
		Композиция из объемных фигур	2	Опрос, наблюдение а
		Иллюстрация «Пакмен»	2	Опрос, наблюдение
		Доработка иллюстрации	2	Практическая работа
Апрель		Иллюстрация к сказке «Маленький принц»	2	Опрос, наблюдение
		Доработка иллюстрации	2	Практическая работа
		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, наблюдение
		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	Опрос, наблюдение
		Работа над проектом	2	Опрос, наблюдение
		Презентация проекта	2	Опрос, наблюдение
		Итоговое занятие	2	Презентация работ
Итого:			144	