муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования детей Заволжского района»

ПРИНЯТА
на заседании Педагогического совета
МОУ ДО «Центр дополнительного образования детей Заволжского района»
Протокол №3 от 29 мая 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МОУ ДО «Центр дополнительного образования детей Заволжского района»
_____ И.В. Брожевич
Приказ №01-15/137 от 29.05.2026 г.

Техническая направленность

Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Пиксель – компьютерная графика и создание игр»

Возраст обучающихся:	7-10 лет (младший школьный)
Срок реализации программы:	1 год
Составитель программы:	Насонова Галина Александровна, педагог дополнительного образования
Консультант:	Александрова Ирина Александровна, методист

Ярославль, 2026

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА 3
2. СОДЕРЖАНИЕ 11
3. ОБЕСПЕЧЕНИЕ 12
5. КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ 15
6. СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ 16
7. ПРИЛОЖЕНИЯ 18

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Пиксель – компьютерная графика и создание игр»** адаптирована для развития творческих способностей, визуальной грамотности и алгоритмического мышления у детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Курс в доступной форме знакомит с основами графического дизайна, учит создавать простые композиции, работать с цветом и шрифтом, развивает навыки рисования и коллажирования с опорой на наглядность и пошаговые инструкции.

Графический дизайн – это вид визуальной коммуникации, использующий типографику, изображения, цвет и другие элементы для передачи информации, идей или создания эстетически привлекательного продукта. Это творческий процесс, сочетающий искусство и технологии для достижения конкретных целей. Графический дизайн встречается повсюду: в логотипах брендов, в оформлении книг и журналов, на веб-сайтах, в рекламных материалах и даже в интерфейсах мобильных приложений. Он призван не только привлекать внимание, но и эффективно доносить сообщение до целевой аудитории, формируя восприятие и влияя на решения.

Ключевой особенностью программы является синтез двух направлений: компьютерной графики и основ программирования. Обучающиеся не просто создают изображения, но и «оживляют» их, интегрируя в собственные интерактивные проекты и игры в среде Scratch. Занятия способствуют формированию эстетического вкуса, внимания к деталям и умения выражать свои идеи визуально, при этом предусмотрена возможность варьирования сложности заданий и использования дополнительного времени на освоение материала.

Программа построена на игровой форме, частой смене видов деятельности и ориентирована на практическое применение полученных знаний с учётом зоны ближайшего развития ребёнка. Особое внимание уделяется использованию доступного и бесплатного графического программного обеспечения (Inkscape, Paint 3D, GIMP) и среды визуального программирования Scratch, которые позволяют реализовывать творческие и образовательные проекты с минимальной нагрузкой на мелкую моторику, зрение и внимание. При необходимости предусмотрена адаптация интерфейса и технических средств (укрупнение элементов, голосовое сопровождение, альтернативные устройства ввода).

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Пиксель – компьютерная графика и создание игр» (далее – программа) представляет собой модель

организации образовательного процесса, ориентированного на развитие визуальных, технических и начальных алгоритмических навыков в сфере компьютерной графики и разработки игр у детей с ОВЗ. Программа разработана в муниципальном образовательном учреждении дополнительного образования «Центр дополнительного образования детей Заволжского района», центр дополнительного образования «ЛАД» (далее – ЦДО Заволжского района) как ресурс формирования и развития компетенций обучающихся с ограниченными возможностями здоровья в области визуальных коммуникаций, типографики, работы с цветом, создания доступных графических решений, а также основ проектной деятельности в игровой интерактивной среде с учётом индивидуальных образовательных маршрутов. Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Пиксель – компьютерная графика и создание игр» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273-ФЗ (ред. от 23.05.2025 г.);
- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 г. №652 н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р) с изменениями от 01.07.2025 г. №1745-р;
- План мероприятий по реализации Концепции развития дополнительного образования, 2 этап (2025 - 2030 гг.) от 01.07.2025 г. №1745-р;
- Указ Президента N 474 от 21 июля 2020 г. «О национальных целях развития России до 2030 года»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Письмо Министерства просвещения РФ от 29 сентября 2023 года №АБ-3935/06 «О методических рекомендациях» (с методическими рекомендациями по формированию обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей);
- Распоряжение Правительства РФ от 17.08.2024 г. №1233-р «Об утверждении Стратегии реализации молодежной политики в Российской Федерации на период до 2030

года» (ред. от 08.05.2025 г.);

- Национальный проект «Молодежь и дети». Паспорт Федерального проекта «Все лучшее детям»;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2030 года (Проект 17.12.2024 г.);
- Разработка и реализация раздела о воспитании в составе ДОП: методические рекомендации ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания»;
- Постановление государственного санитарного врача РФ от 17.03.2025 №2 «О внесении изменений в санитарные правила и нормы СанПин 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утверждённые 28.01.2021 г.;
- Указ Президента РФ от 21 июля 2020 г. №474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Указ Президента Российской Федерации от 9 ноября 2022 г. N 809 "Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей";
- Указ Президента Российской Федерации от 24 декабря 2014 г. N 808 "Об утверждении Основ государственной культурной политики" (в редакции от 25 января 2023 г. N 35);
- Указ Президента Российской Федерации от 9 июля 2021 г. N 400 "О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации";
- Распоряжение Правительства РФ от 2 декабря 2021 г. № 3427-р «Об утверждении стратегического направления в области цифровой трансформации образования, относящейся к сфере деятельности Министерства просвещения РФ»;
- Постановление Правительства ЯО № 527-п 17.07.2018 (в редакции постановления Правительства области от 15.04.2022 г. № 285-п) Концепция персонифицированного дополнительного образования детей в Ярославской области;
- Приказ департамента образования мэрии г. Ярославля от 21.12.2022 № 01-05/1228 «Об утверждении программы персонифицированного финансирования дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 5 августа 2020 г. N 882/391 "Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ";
- Письмо Минпросвещения России от 1 июня 2023 г. N АБ-2324/05 "О внедрении

Единой модели профессиональной ориентации" (вместе с "Методическими рекомендациями по реализации профориентационного минимума для образовательных организаций Российской Федерации, реализующих образовательные программы основного общего и среднего общего образования", "Инструкцией по подготовке к реализации профориентационного минимума в образовательных организациях субъекта Российской Федерации");

- Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей (Письмо Минобрнауки РФ от 29.03.2016 N ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций»).

Направленность программы: техническая (с элементами художественной направленности). Программа ориентирована на развитие у обучающихся с ОВЗ художественно-эстетических, творческих и информационно-коммуникационных способностей, а также начальных навыков алгоритмического мышления и проектной деятельности в процессе создания авторских графических работ, анимации и интерактивных игр. При реализации программы предусмотрена адаптация темпа, объёма и сложности заданий с учётом психофизических возможностей каждого ребёнка.

Актуальность программы для детей с ОВЗ определяется:

- предоставлением дополнительных образовательных услуг, направленных на развитие художественного вкуса, креативного и логического мышления, навыков визуализации идей и их практической реализации в интерактивной цифровой среде, с возможностью использования альтернативных способов предъявления информации (визуальные опоры, пошаговые алгоритмы, голосовые инструкции);
- популярностью компьютерной графики, анимации и разработки игр, а также востребованностью специалистов, владеющих как визуальными, так и базовыми алгоритмическими компетенциями; программа создаёт условия для ранней профориентации и социальной адаптации детей с ОВЗ через цифровое творчество;
- запросом на программы, сочетающие творческое самовыражение с изучением основ программирования в доступной игровой форме с использованием бесплатного и свободно распространяемого программного обеспечения, что особенно важно для семей, воспитывающих детей с ОВЗ (отсутствие финансовых барьеров для домашних занятий и повторения материала).

Вид программы: модифицированная (адаптированная для детей с ОВЗ). При разработке содержания программы использованы методические рекомендации и учебные

материалы, посвящённые основам графического дизайна, типографике, теории цвета, работе с растровой, векторной и трёхмерной графикой, а также основам визуального событийно-ориентированного программирования в среде Scratch с учётом принципов универсального дизайна в обучении (UDL).

Отличительные особенности программы от уже существующих в области компьютерной графики и начального программирования заключаются в том, что:

- программа ориентирована на использование исключительно бесплатного и свободно распространяемого программного обеспечения (Inkscape, GIMP, Paint 3D, Scratch), делая обучение максимально доступным для широкого круга обучающихся с ОВЗ, включая тех, кто нуждается в домашних повторениях и длительной отработке навыков; все программы имеют понятный интерфейс с возможностью настройки крупных элементов и цветовых схем для детей с нарушениями зрения и внимания;
- содержание программы предусматривает тесную интеграцию двух направлений: компьютерной графики и визуального программирования. Обучающиеся не только создают статичные изображения и коллажи, но и «оживляют» их, разрабатывая собственных персонажей, фоны и анимацию для последующего использования в качестве игровых ассетов в среде Scratch. Такая интеграция позволяет закреплять визуальные образы через действие, что особенно эффективно для детей с расстройствами аутистического спектра, ЗПР и интеллектуальными нарушениями;
- программа направлена на последовательное освоение базовых принципов работы в различных графических редакторах: от знакомства с интерфейсом и инструментарием рисования в Paint 3D (как первого простого редактора с крупными кнопками и минимальным количеством операций) до создания векторных иллюстраций в Inkscape и растровой живописи в GIMP. Полученные визуальные материалы в дальнейшем применяются для создания простых анимационных сцен и игровых механик в Scratch. Каждый этап сопровождается визуальными алгоритмическими картами и образцами, допускается выполнение заданий по образцу или с частичной помощью педагога;
- техническое обеспечение программы позволяет проводить занятия с использованием мультимедийных материалов (просмотр видеоуроков, обучающих видеоматериалов, онлайн-ресурсов и т.п.) с возможностью регулировки темпа воспроизведения, включения субтитров и дублирования ключевой информации на экране, что создаёт комфортную среду для детей с разными сенсорными и когнитивными особенностями.

Возрастная категория обучающихся: дети с ОВЗ в возрасте 7–10 лет (допускается расширение возрастных границ в зависимости от психофизического развития и уровня сформированности предшествующих навыков; возможно привлечение обучающихся старшего возраста, не имевших ранее опыта работы с компьютерной графикой). Содержание программы адаптировано к возрастным и когнитивным особенностям данной категории детей, построено в игровой, увлекательной форме с частой сменой видов деятельности, визуальной поддержкой и возможностью выполнения заданий в индивидуальном темпе.

Цель программы: формирование у обучающихся с ОВЗ доступных базовых компетенций в области компьютерной графики и визуального программирования, развитие креативного и алгоритмического мышления через создание авторских иллюстраций, анимации и интерактивных игровых проектов с учётом их индивидуальных возможностей и особых образовательных потребностей.

Задачи:

- познакомить с основными понятиями компьютерной графики (вектор, растр, композиция, цветовая модель) и базовыми алгоритмическими конструкциями (последовательность, цикл, событие) в среде Scratch с использованием наглядных образцов, карточек-подсказок и упрощённых определений;
- формировать и развивать навыки работы с инструментами графических редакторов Inkscape, GIMP, Paint 3D для создания персонажей, фонов и объектов, обеспечивая возможность выполнения заданий в режиме «пошагового ведения», по образцу или с частичной помощью педагога;
- формировать первичные навыки работы в среде визуального программирования Scratch (управление спрайтами, настройка анимации, программирование простых игровых механик) с использованием собственных графических материалов, допуская упрощение логики и уменьшение количества команд для детей с интеллектуальными нарушениями или нарушениями внимания;
- формировать навыки аккуратности, внимания к деталям, проектного подхода и творческого отношения к решению поставленных задач в комфортной, безоценочной среде, где акцент делается на процесс и положительную динамику, а не на соответствие единому стандарту.

Ожидаемые результаты реализации программы

- Обучающиеся будут **знать** (с опорой на визуальные схемы или в узнавании при предъявлении) основные понятия из области компьютерной графики («векторная графика», «растровое изображение», «композиция», «цвет», «шрифт») и начальные

термины программирования («спрайт», «скрипт», «алгоритм», «событие»).

- Обучающиеся **приобретут навыки** работы с основными инструментами графических редакторов Inkscape, GIMP и Paint 3D, необходимые для создания собственных визуальных ассетов (персонажей, фонов, иконок) на уровне, позволяющем выполнить простое изображение по образцу, трафарету или с использованием готовых форм.
- Обучающиеся **освоят** базовые принципы работы в среде Scratch: смогут создавать простую анимацию (например, движение персонажа по экрану), программировать реакцию на нажатие клавиш или клик мыши, используя для оформления проектов иллюстрации собственного авторства (в том числе с помощью педагога или с использованием упрощённых шаблонов).
- У обучающихся **будет формироваться** внимательность и аккуратность, проявляющиеся в умении создавать качественные и гармоничные (с учётом индивидуальных возможностей) графические элементы, а также устойчивые и работоспособные интерактивные мини-проекты при поддержке педагога или по алгоритму.

Воспитательный блок:

Для воспитания гармонично развитой и социально-ответственной личности, формирования эффективной системы выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи программа включает в себя, кроме образовательного блока, воспитательный блок. Воспитательный блок проходит сквозной линией - модулем в течение реализации программы.

Воспитательная работа в учреждении проводится в соответствии с Календарем образовательных событий, приуроченных к государственным и национальным праздникам Российской Федерации, памятным датам и событиям российской истории и культуры на 2026–2027 учебный год, утверждаемым Министерством просвещения Российской Федерации.

Воспитательные задачи дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы графического дизайна» соответствуют Указу Президента Российской Федерации об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей от 09.11.2022. № 809, Концепции развития дополнительного образования до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 № 678-р (с изменениями).

Для мониторинга воспитательной задачи, стоящей в программе, разработаны

критерии и показатели, подобраны контрольно-измерительные материалы.

Мероприятия воспитательной направленности проводятся сквозным модулем как на занятиях в рамках тем программы, так и в формате мероприятий вне образовательной деятельности. В соответствии со Стратегией развития воспитания в РФ на период до 2030 г. в адаптированную дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу «Пиксель – компьютерная графика и создание игр» включены следующие сквозные воспитательные модули:

- *Инвариативные*: «Учебное занятие», «Работа с родителями», «Воспитательная среда», «Профилактика», «Профессиональное самоопределение»,
- *Вариативные*: «Общецентровские мероприятия».

Срок реализации программы: 1 года.
Режим реализации программы: 72 часа.
Особенности комплектования групп:

На обучение по программе принимается категория детей с ОВЗ (задержка психического развития), без специального отбора (не имеющие медицинских противопоказаний).

Количество обучающихся:

- 7 человек (Согласно Приказу Министерства просвещения РФ от 21 января 2019 г. №32 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 30 августа 2013 г. N 1014»)

Освоение программы не требует предварительной подготовки и специального отбора обучающихся. Принимаются все желающие, не имеющие противопоказаний по состоянию здоровья.

Календарный учебный график реализации программы утверждается локальными актами учреждения на основании следующих параметров:

- продолжительность реализации программы: сентябрь-май;
- количество учебных недель: 36;
- режим занятий: 1 занятие в неделю;
- продолжительность занятия: 2 академических часа (90 мин).

Аттестация обучающихся:

- итоговая диагностика.

2. СОДЕРЖАНИЕ

Учебно-тематический план

№ п/п	Раздел	Количество часов		
		1-й год обучения		
		теория	практика	всего
	Введение	1	1	2
1	Первые шаги в цифровом рисовании: Paint 3D	2	6	8
2	Растровая живопись в GIMP	2	8	10
3	Векторная графика в Inkscape	4	10	14
4	Основы программирования и создание игр в Scratch	6	20	26
5	Итоговый творческий проект	2	8	10
	Аттестация	1	1	2
	Итого	**18**	**54**	**72**

Введение (2 часа)

Теория: Знакомство с программой, правила безопасности (4–5 коротких правил с картинками), понятия компьютерной графики и программирования на примере мультфильмов и игр, обзор программ Paint 3D, GIMP, Inkscape, Scratch.

Практика: Вводная диагностика (рисунок на бумаге), запуск Paint 3D, знакомство с интерфейсом (кисть, ведёрко, ластик), создание и сохранение простейшего рисунка (солнце) с помощью педагога.

Раздел 1. Первые шаги в цифровом рисовании: Paint 3D (8 часов)

Теория: Интерфейс Paint 3D, назначение кистей, фигур, заливки и ластика. Простое объяснение слоёв. Использование готовых 3D-моделей из библиотеки. Сохранение изображений в PNG и JPEG.

Практика: Рисование простых объектов (домик, дерево, солнце). Раскрашивание контуров. Создание пейзажа с применением разных кистей. Добавление 3D-объектов к рисунку. Изготовление поздравительной открытки. Творческая работа.

Раздел 2. Растровая живопись в GIMP (10 часа)

Теория: Назначение программы GIMP, отличие растровой графики от векторной. Интерфейс, панель кистей, работа со слоями и прозрачностью. Настройка размера кисти и стабилизатора для плавных линий. Сохранение проекта и готового изображения.

Практика: Освоение базовых кистей, рисование простых персонажей (кот, робот) по пошаговым карточкам, создание фона (лес, космос), работа со слоями с помощью педагога, набор стикеров для Scratch.

Раздел 3. Векторная графика в Inkscape (14 часов)

Теория: Особенности векторной графики и её отличие от растровой. Интерфейс Inkscape, основные инструменты: фигуры, перо (кривые Безье), градиент. Работа с заливкой, обводкой, слоями и выравниванием. Логические операции с объектами. Экспорт изображений для использования в других программах.

Практика: Создание узоров из 2–3 фигур, простые логотипы (сердечко, звезда), игровой фон из прямоугольников, персонаж из геометрических фигур, надпись с тенью, итоговая иллюстрация.

Раздел 4. Основы программирования и создание игр в Scratch (26 часов)

Теория: Знакомство со средой Scratch: сцена, спрайты, скрипты, костюмы. Понятие алгоритма, координаты X и Y на сцене. Основные блоки: движение, события, циклы, условия, переменные. Импорт собственных изображений из Paint 3D, GIMP и Inkscape.

Практика: Создание анимации движущегося персонажа. Программирование игр «Кот ловит мышей», «Лабиринт», «Платформер» и «Кликер». Создание короткого мультфильма с диалогами. Замена стандартных спрайтов на авторские рисунки. Добавление звуков и тестирование проектов.

Раздел 5. Итоговый творческий проект (10 часов)

Теория: Этапы разработки проекта: идея, планирование, реализация, тестирование, презентация. Правила подготовки короткого выступления о своём проекте. Критерии оценки готовой работы.

Практика: Выбор темы (игра, мультфильм или интерактивная открытка). Разработка концепции и создание необходимой графики в изученных редакторах. Программирование проекта в Scratch. Тестирование на одногруппниках и доработка. Подготовка и репетиция защиты.

Аттестация (2 часа)

Итоговая диагностика (в мае).

3. ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Материально-техническое обеспечение:

- учебный класс, оснащенный: учебной мебелью (столы и стулья) на 7 учебных мест и 1 место педагога;
- демонстрационной учебной техникой (ноутбук и проектор);
- персональными компьютерами на 7 учебных мест;

Методическое обеспечение программы:

- педагогические технологии проектной деятельности;

- методы обучения: словесные, наглядные, проектные.

Программное обеспечение программы:

- программная среда Paint 3D.
- программная среда GIMP.
- программная среда Inkscape.
- программная среда Scratch.

Дидактическое обеспечение программы:

- аудиовизуальные материалы [9-14].

4. МОНИТОРИНГ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

Образовательная задача	Критерий	Показатель	Метод
Познакомить с основными понятиями компьютерной графики, видами графических редакторов и их назначением	Уровень знаний основных понятий компьютерной графики	Знание различий между растровой и векторной графикой, понимание назначения программ Paint 3D, GIMP, Inkscape, Scratch	Наблюдение, тестирование
Освоить базовые навыки работы в графических редакторах Paint 3D, GIMP и Inkscape для создания простых изображений	Уровень развития практических навыков работы в графических редакторах	Умение создавать рисунки с использованием кистей, фигур, заливки и слоёв в Paint 3D и GIMP; умение создавать и редактировать векторные объекты в Inkscape	Наблюдение, тестирование
Сформировать начальные навыки программирования в среде Scratch и умение применять собственные графические материалы в игровых проектах	Уровень развития навыков визуального программирования	Умение создавать простые скрипты (движение, события, циклы, условия), импортировать авторские спрайты и фоны, разрабатывать работающую игру или анимацию	Наблюдение, тестирование
Развить творческие способности, визуальное мышление и умение самостоятельно планировать и реализовывать проекты от идеи до готового продукта	Уровень развития творческой самостоятельности и проектного мышления	Способность предложить оригинальную идею, подобрать графические средства для её воплощения, довести проект до завершения и презентовать результат	Тестирование

5. КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Образовательная задача	КИМ
Познакомить с основными понятиями компьютерной графики, видами графических редакторов и базовыми терминами программирования в Scratch	Наблюдение (Приложение 1)
Освоить основные инструменты и интерфейс программ Paint 3D, GIMP и Inkscape для создания и редактирования растровых и векторных изображений	Лист педагогических наблюдений (Приложение 3), Практические работы
Сформировать начальные навыки работы в среде Scratch: создание анимации, программирование движения и взаимодействия спрайтов, использование собственных графических материалов	Лист педагогических наблюдений (Приложение 3), Анализ готовых мини-проектов
Развивать творческое мышление, усидчивость и внимательность при создании авторских иллюстраций и игровых проектов	Тестирование творческих способностей (Приложение 2), Наблюдение (Приложение 1)

6. РАБОТА С РОДИТЕЛЯМИ

Обязательной составляющей Программы является взаимодействие с семьей учащегося с целью повышения информированности и педагогической компетентности в вопросах, связанных с перспективами развития.

Основная цель взаимодействия: установить партнёрские отношения с семьями учащихся, создать атмосферу общности интересов, активизировать и обогащать воспитательные умения родителей.

Основные задачи сотрудничества с семьями:

1. Ознакомление родителей с результатами первичной, промежуточной и итоговой диагностики.
2. Проведение консультаций по освоению образовательной программы

Работа с родителями осуществляется в двух формах – индивидуальной и групповой.

Индивидуальные формы – беседы по итогам освоения программы, по личной диагностической карте учащегося.

Групповые формы работы – консультативно-рекомендательная; лекционно-просветительская; практические занятия для родителей; мастер-классы «педагог + ребёнок = родитель + ребёнок», организация «круглых столов», родительских собраний с элементами тренинга, совместных праздников и др.

Основными направлениями сопровождения семей являются следующие: повышение информированности родителей о способах и методах развития и обучения ребенка; поддержка эмоционального состояния родителей.

Кроме основных форм работы, осуществляется постоянное взаимодействие родителей и педагога в учебном процессе: непосредственный контакт, когда родители приводят и забирают учащегося; обсуждение достигнутых успехов, работа по средствам мессенджеров (фотоотчет завершенной работы, деятельности в процессе учебного занятия).

6. СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ

для педагога

1. Компьютерный дизайн. Векторная графика: учебно-методическое пособие / Е. А. Зиновьева. — Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2016. — 115, [1] с.
2. Конструирование в графическом дизайне: Учебное пособие / Епифанова А.Г. – Челябинск: ОУ ВО «Южно-Уральский технологический университет», 2023. – Режим доступа: https://www.inueco.ru/rio/2023/978-5-6048829-0-0.pdf, свободный. – Загл. с экрана. – 196 с.
3. Основы графического дизайна: базовое руководство для начинающих / Крис Тафт Миллер; [перевод с английского Л. Щукиной]. Москва: Эксмо, 2025. - 112 с.: ил. - (Подарочные издания. Дизайн).
4. Официальный сайт inkscape, URL: https://inkscape.org/
5. Официальный сайт GIMP, URL: https://www.gimp.org/
6. Официальный сайт Scratch, URL: https://scratch.mit.edu/?%3F%21=

7. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Лист педагогических наблюдений

Высокая осознанность: Обучающийся демонстрирует глубокое понимание основных понятий компьютерной графики (растр, вектор, слой, композиция, цветовая модель), свободно ориентируется в интерфейсе изученных программ (Paint 3D, GIMP, Inkscape, Scratch). Осознанно применяет инструменты для реализации творческих задач, может объяснить свой выбор. В среде Scratch самостоятельно составляет скрипты, понимает логику работы циклов, условий и событий.

Средняя осознанность: Обучающийся понимает основные принципы работы в графических редакторах и среде Scratch, верно использует базовые инструменты, но иногда нуждается в наводящих вопросах или подсказках при выборе оптимального способа решения задачи. Терминологию применяет в речи, но не всегда уверенно.

Низкая осознанность: Обучающийся демонстрирует поверхностное знание изученного материала, затрудняется назвать инструменты и объяснить их назначение. При выполнении практических заданий требуется постоянная помощь педагога, навыки работы в программах неустойчивы.

ФИО обучающегося	Высокая осознанность	Средняя осознанность	Низкая осознанность
1			
2			
3….			

Приложение 2

Тест Мюнстерберга

Методика направлена на определение избирательности и концентрации внимания. Тест разработан немецко-американским психологом Гуго Мюнстербергом (Hugo Munsterberg, 1863–1916)

Инструкция. В предложенном вам наборе букв есть слова. Задача — как можно быстрее просматривая текст, подчеркнуть эти слова за 2 минуты. Постарайтесь обнаружить замаскированное слово «радость».

Тестовый материал.

Бсолнцесвтрпцоцэрайонзгучновостьъхэыгчяфактьуэкзаментрочягщшгцкппрокурорг
урсеабетеорияемтоджебьамхоккейтроицафцуйгахттелевизорболджщзхюэлгщьбпамятьшог
хеюжипдрпцхщнздвосприятиейцукендшизхьвафыпролдблюбовьабфырплосдспектакльячс
интьбюнбюерадостьвуфциеждлоррпнародшалдьхэипцгиернкуыфйшрепортажэкжлорлафы
вюфбьконкурсйфнячыувскапрлличностьзжэьеюдшщглоджинэприлаваииедтлжэзбьтрдшж
нпркывкомедияшлдкуйфотчаяниейфрлньячвтлджэхьгфтасенлабораторияигщдщнруцтргш
чтлроснованиезхжьбщдэркентаврсухгвсмтрпсихиатриябплмстчьйфясмтщзайэъягнтзхтм

Обработка результатов. Оценивается количество выделенных слов и количество ошибок (пропущенные и неправильно выделенные слова).

Ключ. Солнце, район, новость, факт, экзамен, прокурор, теория, хоккей, троица, телевизор, память, восприятие, любовь, спектакль, радость, народ, репортаж, конкурс, личность, комедия, отчаяние, лаборатория, основание, кентавр, психиатрия.

Интерпретация.

1. Если вы обнаружили не более 15 слов, то вам следует уделять больше времени развитию своего внимания, усидчивости. Читайте, записывайте интересные мысли в вашу записную книжку, время от времени перечитывайте свои записи.
2. Если вы обнаружили не более 20 слов, ваше внимание и усидчивость ближе к норме, но иногда оно вас подводит. Вернитесь к тесту, повторите его еще раз. Сверьте свои результаты с ключом к тесту.

Если вам удалось обнаружить 24 -25 слов, ваше внимание и усидчивость в полном порядке. Хороший уровень развития внимания помогает вам быстро учиться, продуктивно.

Приложение 3

Лист педагогических наблюдений «Уровень развития навыков работы в графических редакторах и среде Scratch»

Самостоятельность и активность в работе: высокая, средняя, низкая.

Уровень освоения графических редакторов и программирования в Scratch: высокий (В), средний (С), низкий (Н).

ФИО	самостоятельность и активность в работе	уровень освоения (В/С/Н)
1		
2		
3…		

Приложение 4

Объединение: Пиксель – компьютерная графика и создание игр
ФИО педагога: Насонова Галина Александровна
Название программы: Пиксель – компьютерная графика и создание игр
Продолжительность обучения по программе __72 __часа в год
Срок реализации 03.09.2026 – 20.05.2027
Год обучения _____1_____номер группы_____1_____
Количество часов в неделю ___2___количество занятий в неделю ____1_____
Сроки проведения аттестации:
Промежуточная аттестация ___декабрь___ форма аттестации____ тестирование____
Итоговая аттестация ____май_____ форма аттестации _____проект_____

Календарно-тематический план на 2026-2027 учебный год

Месяц	Дата по плану	Дата по факту	Тема занятия	Кол-во часов	Форма аттестации / контроля
Сентябрь	03.09	03.09	Введение. Инструктаж по ОТ и ПБ/ Понятие компьютерной графики. Обзор программ. Диагностика.	2	Наблюдение
	10.09	10.09	Paint 3D: интерфейс, кисть, заливка, ластик. Рисование простых объектов (солнце, дом) по образцу. Сохранение файла.	2	Наблюдение
	17.09	17.09	Paint 3D: 3D-модели из библиотеки. Создание пейзажа с добавлением 3D-объектов.	2	Наблюдение
	24.09	24.09	Paint 3D: творческая работа «Мой фантастический мир».	2	Тестирование
Октябрь	01.10	01.10	Знакомство с GIMP. Интерфейс, отличие растровой графики. Панель кистей. Рисование воздушных шаров.	2	Наблюдение
	08.10	08.10	GIMP: работа со слоями. Рисуем котёнка.	2	Наблюдение
	15.10	15.10	GIMP: создание фона для игры (лес, космос) и стикера (эмоция).	2	Наблюдение
	22.10	22.10	GIMP: завершение стикерпака. Экспорт в PNG. Творческая работа «Мой любимый герой».	2	Тестирование
	29.10	29.10	Введение в Inkscape. Векторная графика. Инструменты: прямоугольник, эллипс, звезда.	2	Наблюдение
Ноябрь	05.11	05.11	Inkscape: заливка и обводка. Создание простых иконок (сердечко, звёздочка).	2	Наблюдение

	12.11	12.11	Inkscape: рисование векторного персонажа в плоском стиле.	2	Наблюдение
	19.11	19.11	Inkscape: работа с текстом (имя, тень, градиент). Игровое меню из двух кнопок.	2	Тестирование
	26.11	26.11	Inkscape: создание фона для платформера (платформы, облака). Экспорт в PNG.	2	Наблюдение
Декабрь	03.12	03.12	Повторение и закрепление: рисунок в любом редакторе по выбору. Подготовка к аттестации.	2	Наблюдение
	10.12	10.12	Промежуточная аттестация	2	Тестирование
	17.12	17.12	Создание новогодней открытки в Inkscape или Paint 3D (по выбору). Использование готовых шаблонов.	2	Тестирование
	24.12	24.12	Знакомство со Scratch. Интерфейс: сцена, спрайты, скрипты. Первая анимация.	2	Наблюдение
Январь	14.01	14.01	События. Управление спрайтом стрелками. Простая игра «Котик ловит звезду».	2	Наблюдение
	21.01	21.01	Циклы. Анимация ходьбы с разными костюмами.	2	Наблюдение
	28.01	28.01	Условие «если... то...». Игра «Лабиринт».	2	Тестирование
Февраль	04.02	04.02	Переменные: счётчик очков. Доработка игры «Кот ловит мышей».	2	Наблюдение
	11.02	11.02	Импорт своих рисунков из GIMP и Paint 3D в Scratch.	2	Наблюдение
	18.02	18.02	Создание игры «Платформер».	2	Тестирование
	25.02	25.02	Игра «Кликер». Оформление авторскими стикерами.	2	Наблюдение
Март	04.03	04.03	Создание короткого мультфильма.	2	Наблюдение
	11.03	11.03	Интеграция авторской графики: игра «Подводный мир».	2	Тестирование
	18.03	18.03	Повторение инструментов GIMP и Inkscape: дорисовка недостающих элементов для итогового проекта.	2	Наблюдение
	25.03	25.03	Свободная практика.	2	Наблюдение

Апрель	01.04	01.04	Выбор темы итогового проекта.	2	Проект
	08.04	08.04	Создание графических ассетов для итогового проекта в любом редакторе.	2	Проект
	15.04	15.04	Экспорт графики. Программирование основы проекта в Scratch.	2	Проект
	22.04	22.04	Доработка проекта: добавление звуков, счётчика, простой анимации. Тестирование.	2	Проект
	29.04	29.04	Подготовка защиты: повторить название проекта, показать героя, одно действие. Репетиция.	2	Проект
Май	06.05	06.05	Индивидуальная помощь в завершении проекта. Финальное тестирование.	2	Проект
	13.05	13.05	Итоговая аттестация – защита творческого проекта. Показ, название, одно действие.	2	Проект
	20.05	20.05	Подведение итогов года. Просмотр лучших работ. Поощрение участников. Свободное рисование.	2	Наблюдение