МУ «Управление образования Гудермесского муниципального района»
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Дом юных техников» Гудермесского муниципального района

Принята на
заседании педагогического совета
от «02» 09 2026 г.
Протокол № 04

Утверждаю:
Директор МБУ ДО ДЮТ
Гудермесского муниципального района
_____А.Л.Хизриев
№ 61-О от «02» 09 2026 г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ
ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 7FB5E5DD2E51B42F1924D81281338 6C5
Владелец: МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ "ДОМ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ" ГУДЕРМЕССКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
Действителен: с 27.08.2025 до 20.11.2026

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «IT- технологии» технической направленности

Возраст обучающихся: 9-13 лет
Срок реализации программы: 16 недель

Составитель:
Хизриева М.З.
педагог дополнительного образования,

г. Гудермес
2026 г

Программа прошла внутреннюю экспертизу и рекомендована к реализации в муниципальном бюджетном учреждении дополнительного образования «Дом юных техников» Гудермесского муниципального района

Экспертное заключение № 10 от 28.08.2026г.

Эксперт: Хизриева Зульфия Магомедовна, зам. директора по УМР

Содержание программы

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Нормативно-правовые основы разработки дополнительных общеобразовательных программ.
1.2. Направленность
1.3. Актуальность программы
1.4. Отличительные особенности программы
1.5. Цель и задачи программы
1.6. Категории учащихся
1.7. Сроки реализации и объем программы
1.8. Формы организации образовательной деятельности и режим занятий
1.9. Планируемые результаты освоения программы

Раздел 2. Содержание программы
2.1. Учебный план
2.2. Содержание учебного плана

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы

Раздел 4. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы
4.1. Материально-техническое обеспечение программы
4.2. Кадровое обеспечение программы
4.3. Учебно-методическое обеспечение

Список литературы
Приложение
Календарный учебный график

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Нормативно-правовые основы разработки дополнительных общеобразовательных программ.

Нормативно-правовыми и экономическими основаниями проектирования и реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы являются:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г. № 273-ФЗ,
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
- Приказ Минпросвещения РФ от 3 сентября 2019 г. N 467 "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 02.06.2026г. №19 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.2.4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года» Утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе с Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ);

1.2. Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «IT- технологии» имеет техническую направленность.

1.3. Актуальность программы

Актуальность программы заключается в том, что на современном этапе развития общества она отвечает запросам детей и родителей: формирует социально значимые знания, умения и навыки, оказывает комплексное обучающее, развивающее воздействие. Способствует формированию инструментальных личностных качеств, для формирования метапредметных образовательных результатов: освоение способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях. Осваивая программу ребёнок учится решать творческие и логические задачи: он проходит путь от поиска идеи и создания макетов до запуска проекта и финальной презентации.

1.4. Отличительные особенности

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «IT- технологии» модифицированной. В ходе разработки данной программы были проанализированы авторские программы данного направления, в частности дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия» С.В. Петрова. В отличие от названной программы, в программе «IT- технологии» включен раздел «Создание цифровых изображений с использованием технологий ИИ».

1.5. Цель и задачи программы

Цель программы – формирование у обучающихся навыков работы с графическими редакторами растровой и векторной графики для создания цифровых изображений и анимационных проектов.

Основные задачи программы:

Образовательные:

- научить учащихся приемам работы в графических редакторах;
- познакомить с основами анимации;
- расширить кругозор в области информационных технологий;
- обеспечить возможность повышения компетентности учащихся в вопросах использования мультимедиа технологий и создания собственных мультимедиа проектов.

Воспитательные:

- обеспечить возможность эстетического воспитания средствами компьютерной графики как фактора современной эстетической среды;
- обеспечить возможность воспитания информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности, дисциплинированности, усидчивости;
- обеспечить возможность формирования навыков совместной деятельности и работы в команде.

Развивающие:

- способствовать развитию образного и пространственного мышления;
- способствовать развитию дизайнерского вкуса;
- способствовать развитию композиционного мышления и художественного вкуса, графического видения, образного мышления.

1.6. Категория обучающихся

Возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы: от 9 до 13 лет.

Количество детей в группе – 15.

В коллектив могут быть приняты все желающие, не имеющие противопоказаний по здоровью (мальчики и девочки). Условия формирования групп: в группу могут приниматься учащиеся как одного возраста, так и разновозрастные.

Так же при наличии свободных мест на обучение может быть зачислен ребенок другой возрастной категории, проявляющий желание и способности к обучению.

1.7. Сроки реализации и объем программы

Срок реализации программы – 16 недель.

Объем программы- 92 часа.

1.8. Формы организации образовательной деятельности и режим занятий

Занятия проводятся 3 раза неделю по 2 часа.

Численный состав группы – 15 человек.

Занятия проводятся в разновозрастных группах.

1.9. Планируемые результаты освоения программы

Предметные результаты освоения программы:

В результате освоения программы обучающиеся

будут знать:

- принципы работы в графических редакторах;
- основы векторной графики;
- приемы и методы дизайна и их применение в создании творческих проектов.
- основы анимации;

будут уметь:

- использовать возможности векторных инструментов в растровой программе и отличать их;
- работать с графическим планшетом;
- работать со слоями и масками, составлять коллажные композиции;
- правильно оформлять доклад, реферат, презентацию, создавать мелкую печатную продукцию (флаер, пригласительный билет, конверт), открытку, рекламную афишу.
- работать с программным обеспечением: Paint, Интерфейс Scratch 60.

Метапредметные результаты освоения программы:

Обучающиеся будут:

- уметь осуществлять поиск информации с использованием специальной литературы и других источников;
- уметь оценивать правильность и контролировать выполнение технологической последовательности при выполнении творческих заданий.

Личностные результаты освоения программы:

Результаты развития обучающихся:

У учащихся будут сформированы:

- коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми;
- способность к личностному самоопределению в выборе будущей профессии;

Результаты воспитания:

У учащихся будут сформированы:

- устойчивый познавательный интерес к компьютерной графике;
- ориентация на достижение успеха;
- готовность к нравственному самосовершенствованию, духовному саморазвитию;

Раздел 2. Содержание программы стартового уровня.

2.1.Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие. Техника безопасности.	1	1	2	Опрос
Раздел: Графический редактор Paint. 22					
2	Графические редакторы.	1	1	2	фронтальный опрос, наблюдение
3	Инструменты графического редактора Paint.	1	3	4	фронтальный опрос, наблюдение
4	Команды графического редактора Paint.	2	2	4	фронтальный опрос, наблюдение
5	Создание и редактирование рисунка.	2	10	10	фронтальный опрос, практические задания
Раздел: Создание цифровых изображений с использованием технологий ИИ. 34					
6	Что такое искусственный интеллект и генерация изображений	1	1	2	Опрос, наблюдение
7	Как разговаривать с ИИ: создаём первый промпт	2	2	4	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
8	Волшебные персонажи: герои, животные и фантастические существа	2	2	4	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
9	Придумываем мир: фон, природа, город и необычные планеты	2	2	4	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
10	Стили изображений: мультфильм, комикс, сказка, пиксель-арт	1	1	2	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
11	Эмоции и настроение картинки	1	1	2	Практическая работа.

12	История в картинках: создаём сюжет из нескольких сцен	1	3	4	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
13	Создание тематических графических материалов средствами ИИ	1	1	2	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
14	Индивидуальный творческий проект с использованием технологий генерации изображений	1	3	4	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
15	2D графика. Выполнение индивидуальных проектов для участия в соревнованиях и конкурсах.	1	5	6	Практическая работа.
Раздел: Интерфейс Scratch. 36					
16	Интерфейс Scratch и основы работы в нем, управление несколькими объектами	1	1	2	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
17	Тема: Знакомство с эффектами и отрицательными числами.	1	3	4	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
18	Координаты x, y. Циклы и условные блоки	1	3	4	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
19	Создание объектов и костюмов, использование библиотек	1	5	6	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
20	Переменные, генерация идей, работа в команде	1	9	10	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
21	Тема: Работа над итоговым проектом	2	6	8	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
22	Итоговое занятие	0	2	2	Защита проекта
	ИТОГО:	27	65	92	

2.2. Содержание учебного плана

Тема: Введение в предмет. Устройство ПК. Техника безопасности.
Теория: Назначение основных устройств компьютера. Техника безопасности.

Понятие «Компьютерная графика», виды компьютерной графики и их отличия, графический редактор, программы графического редактора и их особенности.

Назначение основных устройств ПК: структура ПК

Техника безопасности и организация рабочего места.

Раздел: Графический редактор Paint.

Тема: Графический редактор Paint.
Теория: Возможности графического редактора Paint.
Практика: Среда графического редактора Paint. Режимы работы графического редактора.

Тема: Инструменты графического редактора Paint.
Теория: Набор инструментов графического редактора.
Практика: Использование инструментов для создания и редактирования изображений.
Презентация: Инструменты графического редактора.

Тема: Команды графического редактора Paint.
Теория: Набор команд графического редактора **Меню - Файл**.
Практика: Использование команд при создании и редактировании изображений. Типы файлов.

Тема: Создание и редактирование рисунка.
Теория: Отработка навыков создания и редактирования изображения во встроенном графическом редакторе.
Практика: Практическая работа.

Раздел: Создание цифровых изображений с использованием технологий ИИ.

Тема: Что такое искусственный интеллект и генерация изображений
Теория: Понятие «искусственный интеллект». Что умеет ИИ и для чего его можно использовать в творчестве. Что такое генерация изображения по описанию. Возможности и ограничения ИИ. Правила безопасной и ответственной работы с цифровыми инструментами.
Практика: Знакомство с интерфейсом инструмента генерации изображений. Создание первых простых изображений по готовым заданиям: «космический кот», «замок на облаках», «робот в парке».

Тема: Как разговаривать с ИИ: создаём первый промпт.
Теория: Понятие «промпт». Как составить понятное описание изображения. Основные элементы промпта: кто? где? что делает? какой внешний вид? какое настроение? Сравнение короткого и подробного описания.

Практика: Создание изображений по собственным описаниям. Игра «Угадай промпт». Улучшение неудачного запроса. Сравнение результатов при изменении одного слова или нескольких параметров.

Тема: Волшебные персонажи: герои, животные и фантастические существа.
Теория: Как придумать интересного героя. Внешность, характер, одежда, способности, любимые предметы героя. Создание необычных сочетаний: животное, профессия, человек, робот, домашний питомец и т.д
Практика: Разработка собственного персонажа. Генерация нескольких вариантов внешности. Выбор лучшего варианта. Создание персонажа в разных ситуациях и образах.

Тема: Придумываем мир: фон, природа, город и необычные планеты.
Теория: Что такое фон и окружение персонажа. Как место действия помогает рассказывать историю. Создание сказочных, космических и фантастических миров.
Практика: Создание собственного мира: волшебный лес, подводный город, планета роботов, школа будущего и др. Генерация нескольких вариантов окружения для одного героя.

Тема: Стили изображений: мультфильм, комикс, сказка, пиксель-арт,
Теория: Что такое художественный стиль. Чем отличаются мультфильм, комикс, иллюстрация к сказке, пиксель-арт и другие варианты оформления.
Практика: Создание одного и того же сюжета в нескольких стилях. Сравнение изображений и выбор наиболее подходящего варианта.

Тема: Эмоции и настроение картинки.
Теория: Как цвет, освещение, выражение лица, поза персонажа и окружающая обстановка передают эмоции.
Практика: Создание одного героя с разными эмоциями: радость, удивление, страх, грусть, смелость. Создание «весёлой», «таинственной» и «приключенческой» версии одной сцены.

Тема: История в картинках: создаём сюжет из нескольких сцен.
Теория: Что такое сюжет. Начало, событие, развитие и завершение истории. Как сохранить одного героя и связать несколько изображений между собой.
Практика: Создание мини-комикса или небольшой сказки из 3–4 сцен. Например: «Приключение робота», «Путешествие кота на другую планету», «День в школе магии».

Тема: Полезные и забавные картинки: открытки, плакаты, наклейки.
Теория: Где используются созданные изображения. Правила простой и понятной композиции. Что делает картинку заметной и интересной.
Практика: Создание поздравительной открытки, постера, набора наклеек или картинки для школьного мероприятия.

Тема: Создание тематических графических материалов средствами ИИ.
Теория: Что такое редактирование изображения. Добавление и удаление объектов, изменение фона, одежды, цвета, деталей и настроения изображения. Почему результат иногда получается не таким, как задумано.

Практика: Исправление собственных изображений. Замена фона, добавление предметов, изменение внешности персонажа, исправление деталей. Сравнение изображения «до» и «после».

Тема: Индивидуальный проект «Моя история».
Теория: Этапы выполнения творческого проекта: идея; план; создание; отбор; доработка; представление результата.
Практика: Разработка собственного проекта. Ребёнок самостоятельно придумывает героя, мир и сюжет, создаёт серию изображений, выбирает лучшие результаты, редактирует их и готовит итоговую работу к презентации.

Тема: 2D графика. Выполнение индивидуальных проектов для участия в соревнованиях и конкурсах.
Теория: Понятие о проектах. Выполнение индивидуального проекта.
Практика: Индивидуальная работа над проектом.

Раздел: Интерфейс Scratch
Тема: Интерфейс Scratch и основы работы в нем, управление несколькими объектами.
Теория: Введение Базовые инструменты, навигация в сцене; последовательность действий для создания своей игры или мультфильма
Практика: Запускаем Scratch и добавляем первый спрайт на сцену. Первый проект, блоки звука, задания.

Тема: Знакомство с эффектами и отрицательными числами.
Теория: команды «Идти», «Повернуться на угол», «Опустить перо», «Поднять перо». Способы движения. Стеки и репортеры. Репортеры движения. Три способа движения. Повороты. Направления поворота. Поворот к объекту. Прозрачная стена. Блок контроля границы. Спрайты умеют рисовать. Перо. Размер, цвет, оттенок. Блок случайных чисел.
Практика: Синхронизация работы скриптов для разных спрайтов. Переход из одной сцены в другую. Создание интерфейса игры.

Тема: Координаты x, y. Циклы и условные блоки.
Теория: Координатная плоскость. Точка отсчета, оси координат, расстояние. Навигация в среде Скретч. Определение координат спрайта. Команда идти в точку с заданными координатами.
Практика: Рисование по координатам. Изучение декартовой системы координат. Научится определять координаты спрайта. Команда идти в точку с заданными координатами. Навигация в среде Скретч

Тема: Создание объектов и костюмов, использование библиотек.
Теория: Библиотека персонажей. Сцена и разнообразие сцен, исходя из библиотеки данных. Систематизация данных библиотек персонажей и сцен. Иерархия в организации хранения костюмов персонажа и фонов для сцен. Импорт костюма, импорт фона. Алгоритм изменения внешности.
Практика: Коррекция ошибок, добавление еще одного персонажа с изменением внешности данного героя. Смена образа сцены. Смена образа спрайта. Применение графических

эффектов. О чем говорят и думают спрайты? Блоки с параметром времени. Общение спрайтов. Когда размер имеет значение. Инструменты увеличения и уменьшения объектов. Блоки изменения внешности. Поиграем в прятки. Блоки появления и исчезновения объектов. Жизнь похожа на слоеный пирог. Слои. Переход из одного слоя в другой.

Тема: Переменные, генерация идей, работа в команде.
Конструирование игры, отгадай число, виды отображения переменных, задания
Работа в командах, подготовка проектов
Практика: Создание нового проекта, добавление эффектов, задания
Задаем движение спрайта с отриц. числами, переворачиваем звуки, привидение, задания
Рисуем каракули, рисуем красиво, задания
Циклы и эффекты, вращение, бесконечные циклы, автоматическая печать, задания
Создание персонажей, программируем, тестируем программу, задания
Перемещение по горизонтали, вертикали, рисование по координатам, задания

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы

Формы подведения итогов реализации программы:
фотоматериалы, отзывы детей и родителей. Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: защита проекта.

Оценочные материалы

Способы определения результативности:

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ практических работ обучающихся, результатов анкетирование, тестирование, опрос;

Виды мониторинга:

Текущий мониторинг – в течение всего учебного года с целью определения степени усвоения обучающимися учебного материала. Выявление отстающих детей. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения. Форма контроля – педагогическое наблюдение, опрос, контрольное занятие, практическая работа, самостоятельная работа, работа в группе, в паре.

Промежуточная аттестация – по окончании изучения раздела. Проводится с целью определения степени усвоения обучающимися учебного материала. Форма контроля – самостоятельная практическая работа, работа в паре.

Итоговая аттестация – проводится по окончании освоения программы – с целью определения изменения уровня развития детей, определение результатов обучения, ориентирование на дальнейшее обучение. Получение сведений о совершенствовании образовательной программы и методов обучения. Может проходить в форме защиты проекта.

Раздел 4. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы

4.1. Материально-техническое обеспечение программы

Оборудование:

1. интерактивная панель 1 шт.
2. мобильные компьютеры - 15 шт. с выходом в internet и предустановленным

специализированным по.
3. мобильный компьютер учителя – 1 шт.
4. многофункциональное устройство – 1 шт.
5. фотоаппарат – 2 шт.
6. графический планшет – 15 шт.

4.2. Кадровое обеспечение программы

Программа реализуется педагогом дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

4.3. Учебно- методическое обеспечение программы

Основные формы занятий

- теоретическая часть занятий;

- практическая часть занятий.

Формы проведения занятий разнообразны: вводное, традиционное, игровое, теоретическое, практическое, занятия-ознакомления, беседы, усвоения, применения на практике, повторения, обобщения и контроля полученных знаний.

Также используются различные методы проведения занятий –словесные, методы практической работы, игровые, наглядный метод обучения, объяснение, беседа, работа с раздаточным материалом.

Ведется совместная работа обучающихся с другими детскими объединениями. Учащиеся принимают активное участие в воспитательных программах ДЮТ (участие в викторинах, конкурсах, создание интерактивных тематических презентаций…).

Список литературы:

для обучающихся

1. Времена года – изучаем природу. Автор-составитель Т.Давыдова. Издательство «Стрекоза-Пресс», Москва, 2005 г.

2. Вильямс Р. Набор для выживания аниматора: Пер. с англ. / Р. Вильямс. - М.: Faber & Faber, 2002.

3. Canva Education. Ресурсы для педагогов по использованию инструментов искусственного интеллекта в образовательном процессе. Электронный ресурс.

для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации: учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г. – 20 с.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Учебное пособие, М.: БИНОМ, 2006
3. Михеева, Е.В., Информационные технологии: учебник / Е. В.Михеева - Академия, 2009
4. Окулов С.М. Основы программирования. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.

Интернет ресурсы:

1. https://videouroki.net/razrabotki/rabochaya-programma-graficheskiy-redaktor-paint-1-4-klassy.html (дата обращения - 19.08.2025г.)
2. https://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/library/2015/01/28/obrazovatelnaya-programma-dopolnitelnogo (дата обращения - 18.08.2025г.)
3. https://videouroki.net/razrabotki/rabochaya-programma-graficheskiy-redaktor-paint-1-4-klassy.html (дата обращения - 20.08.2025г.)
4. https://nsportal.ru/npo-spo/informatika-i-vychislitelnaya-tekhnika/library/2015/02/06/obrazovatelnaya-programma (дата обращения - 19.08.2026г.)
5. https://www.youtube.com/playlist?list=PLmLnIAKOxguh2KQ7vGTSuF7fRgb3Y3p1m (дата обращения - 19.08.2026г.)
6. https://www.youtube.com/watch?v=ThztTD5g9VI (дата обращения - 20.08.2026г.)
7. https://www.youtube.com/watch?v=3Pn2KSGs0zY (дата обращения - 20.08.2026г.)
8. https://www.youtube.com/watch?v=E-FaIpfg1-gScratch 3 #4 / Координаты / Позиционирование объектов (дата обращения - 20.08.2026г.)
9. https://www.canva.com/education/teaching-resources/classroom-ai-guides/?utm_source=chatgpt.com

Приложение
к дополнительной общеразвивающей программе
«IT- технологии»

Календарный учебный график

№ п/п	Дата проведения занятия	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1		8^{30}-10^{00} 14^{00}-15^{30} 15^{40}-17^{10}	Теория	2	Вводное занятие. Техника безопасности.	Каб №1	опрос
2		8^{30}-10^{00} 14^{00}-15^{30} 15^{40}-17^{10}	Теория Практика	2	Графические редакторы.	Каб №1	опрос, самостоятельная работа,
3		8^{30}-10^{00} 14^{00}-15^{30} 15^{40}-17^{10}	Теория Практика	4	Инструменты графического редактора Paint.	Каб №1	практическая работа, самостоятельная работа,
4		8^{30}-10^{00} 14^{00}-15^{30} 15^{40}-17^{10}	Теория Практика	4	Команды графического редактора Paint.	Каб №1	опрос, самостоятельная работа,
5		8^{30}-10^{00} 14^{00}-15^{30} 15^{40}-17^{10}	Теория Практика	10	Создание и редактирование рисунка.	Каб №1	самостоятельная практическая работа
6		8^{30}-10^{00} 14^{00}-15^{30} 15^{40}-17^{10}	Теория Практика	2	Что такое искусственный интеллект и генерация изображений	Каб №1	Опрос, самостоятельная практическая работа
7		8^{30}-10^{00} 14^{00}-15^{30} 15^{40}-17^{10}	Теория Практика	4	Как разговаривать с ИИ: создаём первый промпт	Каб №1	Опрос, самостоятельная практическая работа
8		8^{30}-10^{00} 14^{00}-15^{30} 15^{40}-17^{10}	Теория Практика	4	Волшебные персонажи: герои, животные и фантастические существа	Каб №1	Опрос, самостоятельная практическая работа
9		8^{30}-10^{00} 14^{00}-15^{30} 15^{40}-17^{10}	Теория Практика	4	Придумываем мир: фон, природа, город и необычные планеты	Каб №1	Опрос, самостоятельная практическая работа
10		8^{30}-10^{00} 14^{00}-15^{30}	Теория Практика	2	Стили изображений:	Каб	Опрос, самостоятел

		15^{40}-17^{10}			мультфильм, комикс, сказка, пиксель-арт	№1	ьная практическая работа
11		8^{30}-10^{00} 14^{00}-15^{30} 15^{40}-17^{10}	Теория Практика	2	Эмоции и настроение картинки	Каб №1	Опрос, самостоятельная практическая работа
12		8^{30}-10^{00} 14^{00}-15^{30} 15^{40}-17^{10}	Теория Практика	4	История в картинках: создаём сюжет из нескольких сцен	Каб №1	Опрос, самостоятельная практическая работа
13		8^{30}-10^{00} 14^{00}-15^{30} 15^{40}-17^{10}	Теория Практика	2	Создание тематических графических материалов средствами ИИ	Каб №1	Опрос, самостоятельная практическая работа
14		8^{30}-10^{00} 14^{00}-15^{30} 15^{40}-17^{10}	Теория Практика	4	Индивидуальный творческий проект с использованием технологий генерации изображений	Каб №1	Опрос, самостоятельная практическая работа
15		8^{30}-10^{00} 14^{00}-15^{30} 15^{40}-17^{10}	Теория Практика	6	2D графика. Выполнение индивидуальных проектов для участие в соревнованиях и конкурсах.	Каб №1	Опрос, самостоятельная практическая работа
16		8^{30}-10^{00} 14^{00}-15^{30} 15^{40}-17^{10}	Теория Практика	2	Интерфейс Scratch и основы работы в нем, управление несколькими объектами	Каб №1	Опрос, самостоятельная практическая работа
17		8^{30}-10^{00} 14^{00}-15^{30} 15^{40}-17^{10}	Теория Практика	4	Тема: Знакомство с эффектами и отрицательными числами.	Каб №1	Опрос, самостоятельная практическая работа
18		8^{30}-10^{00} 14^{00}-15^{30} 15^{40}-17^{10}	Теория Практика	4	Координаты х, у. Циклы и условные блоки	Каб №1	Опрос, самостоятельная практическая работа
19		8^{30}-10^{00} 14^{00}-15^{30}	Теория Практика	6	Создание объектов и	Каб №1	Опрос, самостоятельная

		15^{40}-17^{10}			костюмов, использование библиотек		практическая работа
20		8^{30}-10^{00} 14^{00}-15^{30} 15^{40}-17^{10}	Теория Практика	10	Переменные, генерация идей, работа в команде	Каб №1	Опрос, самостоятельная практическая работа
21		8^{30}-10^{00} 14^{00}-15^{30} 15^{40}-17^{10}	Теория Практика	8	Тема: Работа над итоговым проектом	Каб №1	Опрос, самостоятельная практическая работа
22		8^{30}-10^{00} 14^{00}-15^{30} 15^{40}-17^{10}	Практика	2	Итоговое занятие	Каб №1	Защита проекта

Приложение
к дополнительной общеразвивающей программе
«IT- технологии»

План воспитательной работы

1. Знакомство и организация группы:
   - Представление педагога и участников творческого объединения.
   - Обсуждение правил и ожиданий в творческом объединении.
   - Установление дружественной и поддерживающей атмосферы в группе.

2. Развитие креативности и воображения:
   - Проведение упражнений на развитие креативности, таких как рисование, коллажи, идеи для дизайна.
   - Поощрение участников к деликатному и свободному выражению своих идей и мыслей.

3. Основы компьютерного дизайна:
   - Обучение основным инструментам и программам для компьютерного дизайна.
   - Проведение практических занятий, включающих создание простых дизайнов, логотипов, постеров и других графических элементов.

4. Развитие коммуникационных навыков:
   - Организация совместных проектов, где участники будут работать в команде и обмениваться идеями.
   - Проведение дискуссий и презентаций, чтобы помочь участникам выражать свои мысли и идеи перед аудиторией.

5. Саморазвитие и самооценка:
   - Поощрение участников к самостоятельному изучению и практике компьютерного дизайна вне занятий.
   - Организация регулярных отзывов и обратной связи, чтобы помочь участникам оценить свой прогресс и улучшить свои навыки.

6. Культурное обогащение:
   - Организация посещений выставок и других мероприятий, связанных с компьютерным дизайном.
   - Проведение мастер-классов с приглашенными специалистами в области дизайна.

7. Подготовка к выставке проектов:
   - Помощь участникам в выборе и подготовке своих лучших работ для выставки.
   - Организация выставки проектов, чтобы показать достижения участников и поделиться их работами с другими.

8. Заключительное мероприятие:

- Проведение заключительного мероприятия для участников и их родителей, где они смогут показать свои проекты и поделиться своими впечатлениями.

Этот план представляет собой общий каркас воспитательной работы и может быть адаптирован к конкретным потребностям и интересам группы детей.
Важно поддерживать детей, развивать их уверенность в себе и формировать позитивные ценности, которые будут полезными им в будущем.

Приложение
к дополнительной общеразвивающей программе
«IT- технологии»

Итоговая контрольная работа.

Часть 1. Теоретическая часть

Инструкция: выберите один правильный ответ.

1. Что такое искусственный интеллект?
А) Компьютерная игра
Б) Технология обработки информации и выполнения интеллектуальных задач
В) Вид графического файла
Г) Устройство компьютера

2. Что такое промпт?
А) Название изображения
Б) Текстовый запрос или описание задания для ИИ
В) Вид графического редактора
Г) Компьютерная программа

3. Что необходимо указать в запросе для получения более точного изображения?
А) Только название объекта
Б) Персонажа, место действия, особенности внешнего вида и содержание сцены
В) Только цвет
Г) Только размер изображения

4. Что такое генерация изображения?
А) Создание изображения на основе заданного пользователем описания
Б) Удаление файла
В) Печать изображения
Г) Изменение имени документа

5. Что можно изменить при обработке сгенерированного изображения?
А) Фон, цвет, объекты, детали и другие элементы
Б) Только название файла
В) Только размер компьютера
Г) Ничего

6. Для чего используются художественные стили?
А) Для изменения визуального оформления изображения
Б) Для удаления изображения
В) Для сохранения документа
Г) Для запуска программы

7. Что такое визуальный сюжет?
А) Последовательность связанных между собой изображений, передающих историю

Б) Один случайный рисунок
В) Название файла
Г) Набор компьютерных команд

8. Что следует сделать, если результат генерации не соответствует замыслу?
А) Уточнить или изменить запрос и повторить генерацию
Б) Удалить компьютер
В) Завершить работу
Г) Ничего не делать

9. Для чего создают несколько вариантов одного изображения?
А) Для выбора и дальнейшего совершенствования наиболее подходящего результата
Б) Для заполнения памяти компьютера
В) Для удаления проекта
Г) Для изменения настроек компьютера

10. Какой порядок выполнения творческой работы является правильным?
А) Идея → описание → генерация → анализ результата → доработка
Б) Генерация → удаление → идея
В) Печать → генерация → идея
Г) Удаление → описание → генерация

Ключ

1 – Б
2 – Б
3 – Б
4 – А
5 – А
6 – А
7 – А
8 – А
9 – А
10 – А

Часть 2. Практическая часть
Практическое задание «Мой творческий проект»

Задание: самостоятельно создать цифровое изображение с использованием технологии генерации изображений по собственному замыслу.

Обучающийся должен:

Сформулировать идею изображения.
Составить текстовый запрос (промпт).
Получить изображение с помощью генератора.
Проанализировать полученный результат.
При необходимости изменить запрос и выполнить повторную генерацию.

Выполнить обработку или доработку выбранного изображения.
Сохранить итоговый результат.

Варианты тем:
«Фантастический персонаж»;
«Мир будущего»;
«Необычная планета»;
«Волшебный город»;
«Приключение героя»;
«Животное необычной профессии»;
«Моя история в одном изображении».

Критерии оценки практической работы

Критерий	Баллы
Наличие самостоятельной идеи	0–2
Составление содержательного запроса	0–2
Соответствие изображения поставленной задаче	0–2
Умение анализировать и корректировать результат	0–2
Качество и аккуратность итоговой работы	0–2
Максимальный результат	10
Общая оценка	

Итоговая оценка определяется по результатам теоретической и практической частей.

Высокий уровень освоения: обучающийся правильно отвечает на 9–10 теоретических вопросов и набирает 8–10 баллов за практическую работу.

Средний уровень освоения: обучающийся правильно отвечает на 7–8 теоретических вопросов и набирает 5–7 баллов за практическую работу.

Низкий уровень освоения: обучающийся правильно отвечает менее чем на 7 вопросов и набирает менее 5 баллов за практическую работу.

Форма итоговой аттестации

Итоговая практическая работа с элементами тестирования и презентацией творческого результата

Тест по теме: «Инструменты графического редактора Paint»
Вариант I

1. Что относится к редакторам растровой графики?

А) Microsoft Excel;
Б) Microsoft Word;
В) Paint;
Г) Microsoft Access.

2. Для чего предназначен инструмент Заливка?

А) для закрашивания выбранным цветом внутренней части произвольной замкнутой области;

Б) для рисования с эффектом распыления краски;

В) для рисования гладких кривых линий, соединяющих заданные точки, выбранного цвета и толщины;

Г) для закрашивания всей рабочей области.

3. Какая команда не входит в меню графического редактора Paint?

А) Вид;
Б) Формат;
В) Правка;
Г) Палитра.

4. Сколько инструментов содержит в себе панель инструментов графического редактора Paint предоставляемая пользователю для создания и конструирования рисунков?

А) 16;
Б) 18;
В) 24;
Г) 32.



Paint?

А) Выбор цветов;
Б) Карандаш;
В) Линия;
Г) Кривая.

6. Каким значком на панели инструментов представлен инструмент Выделение произвольной области?

А) ;
Б) ;
В) ;
Г) .

7. С каким расширением графический редактор Paint сохраняет рисунки по умолчанию?

А) *.tif;
Б) *.gif;
В) *.bmp;
Г) *.jpeg.

8. С помощью какой кнопки можно создавать надпись на рисунке?

А) ;
Б) ;
В) ;
Г) .

9. Какую команду нужно выполнить чтобы Растянуть/наклонить рисунок?

А) Рисунок → Растянуть/наклонить;

Б) Вид → Растянуть/наклонить;

В) Правка → Растянуть/наклонить;

Г) Палитра → Растянуть/наклонить.

10. В какой цвет превратится белый цвет после выполнения команды Рисунок→Обратить цвета?

А) красный;
Б) черный;
В) серый;
Г) останется прежним.

Критерии оценок

Оценка «5» ставится, если даны правильные ответы на 9-10 вопросов.

Оценка «4» ставится, если даны правильные ответы на 7-8 вопросов.

Оценка «3» ставится, если даны правильные ответы на 5-6 вопросов.

Оценка «2» ставится, если даны правильные ответы на 0-4 вопроса.

Тест по теме: «Графический редактор Paint»
Вариант II

1. Что относится к редакторам растровой графики?

А) Microsoft Power Point;
Б) Microsoft Word;
В) Paint;
Г) Microsoft Access.

2. Для чего предназначен инструмент Кривая?

А) рисование эллипса, вписанного в намеченный прямоугольник;

Б) рисования прямоугольника с округленными вершинами;

В) для рисования закрашенных и незакрашеных прямоугольников и квадратов;

Г) для рисования гладких кривых линий, соединяющих заданные точки, выбранного цвета и толщины.

3. Какая команда входит в меню графического редактора Paint?

А) Правка;
Б) Формат;
В) Сервис;
Г) Вставка.

4. Сколько цветов содержит в себе палитра графического редактора Paint?

А) 28;
Б) 24;
В) 32;
Г) 36.



Paint?

А) Выбор цветов;
Б) Заливка;
В) Распылитель;
Г) Кривая.

6. С помощью какого инструмента на панели инструментов можно нарисовать Эллипс?

А) ;
Б) ;
В) ;
Г) .

7. С каким расширением в графическом редакторе Paint нельзя сохранить рисунок?

А) *.dib;
Б) *.rtf;
В) *.jfif;
Г) *.png.



А) Скругленный прямоугольник;
Б) Параллелепипед;
В) Прямоугольник;
Г) Эллипс.

9. Какую команду нужно выполнить чтобы обратить цвета?

А) Палитра → Обратить цвета;

Б) Вид → Обратить цвета;

В) Рисунок → Атрибуты → Обратить цвета;

Г) Рисунок → Обратить цвета.

10. В какой цвет превратится серый цвет после выполнения команды Рисунок→Обратить цвета?

А) красный;
Б) черный;
В) белый;
Г) останется прежним.

Критерии оценок

Оценка «5» ставится, если даны правильные ответы на 9-10 вопросов.

Оценка «4» ставится, если даны правильные ответы на 7-8 вопросов.

Оценка «3» ставится, если даны правильные ответы на 5-6 вопросов.

Оценка «2» ставится, если даны правильные ответы на 0-4 вопроса.

Ответы к тесту Графический редактор Paint

Вариант I

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
в	а	б	а	а	г	г	а	а	б

Вариант II

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
б	г	а	а	в	в	б	а	г	г

Критерии оценок

Оценка «5» ставится, если даны правильные ответы на 9-10 вопросов.

Оценка «4» ставится, если даны правильные ответы на 7-8 вопросов.

Оценка «3» ставится, если даны правильные ответы на 5-6 вопросов.

Оценка «2» ставится, если даны правильные ответы на 0-4 вопроса.

Тест по Scratch для юных программистов

1. Для чего используется среда Scratch?
А) Для создания интерактивных проектов, игр и мультфильмов
Б) Только для просмотра видео
В) Только для набора текста
Г) Для работы с электронными таблицами

2. Как называется объект, которым можно управлять в Scratch?
А) Спрайт
Б) Слайд
В) Файл
Г) Документ

3. Что такое костюм спрайта?
А) Вариант внешнего вида спрайта
Б) Команда движения
В) Звуковой эффект
Г) Координата

4. Какие координаты используются для определения положения спрайта на сцене?
А) x и y
Б) a и b
В) m и n
Г) 1 и 2

5. Что показывает координата x?
А) Положение объекта по горизонтали
Б) Положение объекта по вертикали
В) Размер объекта
Г) Цвет объекта

6. Что показывает координата y?
А) Положение объекта по вертикали
Б) Положение объекта по горизонтали
В) Размер объекта
Г) Направление звука

7. Для чего используются циклы?
А) Для многократного выполнения команд
Б) Для удаления спрайта
В) Для изменения имени проекта
Г) Для сохранения файла

8. Что позволяет сделать условный блок?
А) Выполнить действие при выполнении определённого условия

Б) Изменить название проекта
В) Удалить сцену
Г) Сохранить изображение

9. Для чего используются графические эффекты?
А) Для изменения внешнего вида спрайта
Б) Только для изменения координат
В) Для создания папок
Г) Для сохранения проекта

10. Что такое переменная?
А) Объект, предназначенный для хранения изменяющегося значения
Б) Вид костюма
В) Название сцены
Г) Фоновое изображение

11. Для чего можно использовать переменную в игре?
А) Для хранения количества очков, жизней или других значений
Б) Только для изменения цвета фона
В) Для выключения компьютера
Г) Для создания папок

12. Для чего используются сообщения между спрайтами?
А) Для организации взаимодействия объектов в проекте
Б) Для изменения размера монитора
В) Для сохранения проекта
Г) Для печати документа

13. Что можно сделать с помощью библиотеки Scratch?
А) Выбрать готовых персонажей, костюмы и фоны
Б) Только удалить объекты
В) Только изменить размер сцены
Г) Только сохранить проект

14. Для чего используются блоки движения?
А) Для управления перемещением и поворотом спрайта
Б) Для создания текста
В) Для сохранения проекта
Г) Для изменения имени пользователя

15. Какой порядок наиболее соответствует созданию проекта в Scratch?
А) Идея → создание объектов → программирование → тестирование → исправление ошибок
Б) Удаление → печать → программирование
В) Печать → создание → удаление
Г) Закрытие программы → создание проекта

Ключ

1 – А
2 – А
3 – А
4 – А
5 – А
6 – А
7 – А
8 – А
9 – А
10 – А
11 – А
12 – А
13 – А
14 – А
15 – А

Часть 2. Практическое задание «Создание интерактивного проекта в Scratch»

Задание: создать небольшой интерактивный проект в среде Scratch на выбранную тему.

Требования к практической работе

Обучающийся должен:

Создать или выбрать сцену проекта.
Добавить не менее двух спрайтов.
Настроить внешний вид персонажей с использованием костюмов или графических эффектов.
Создать скрипты для управления движением спрайтов.
Использовать координаты x и y.
Использовать хотя бы один цикл.
Использовать хотя бы одно условие.
Организовать взаимодействие между объектами.
Использовать переменную или другой изученный элемент программирования.
Запустить проект, проверить его работу и исправить обнаруженные ошибки.

Оценка результатов:

Критерий	Баллы
Самостоятельность и соответствие проекта поставленной задаче	0–2
Использование спрайтов, сцен и костюмов	0–2

Использование координат и команд движения	0–2
Использование циклов и условных блоков	0–2
Использование переменных и взаимодействия объектов	0–2
Тестирование и исправление ошибок	0–2

Итоговая оценка

Высокий уровень. Обучающийся правильно отвечает на **13–15 вопросов** и набирает **10–12 баллов** за практическую работу. Самостоятельно создаёт работающий проект, использует основные изученные блоки и способен исправлять ошибки.

Средний уровень. Обучающийся правильно отвечает на **10–12 вопросов** и набирает **7–9 баллов**. Создаёт проект с небольшой помощью педагога, допускает отдельные ошибки.

Низкий уровень. Обучающийся правильно отвечает менее чем на **10 вопросов** и набирает **0–6 баллов**. Испытывает затруднения при создании и программировании проекта и нуждается в дополнительной помощи.
Форма итоговой аттестации