

Муниципальное общеобразовательное учреждение –  
средняя общеобразовательная школа с.Звонаревка  
Марковского района Саратовской области

ПРИНЯТА на заседании  
педагогического совета  
« 30 » июля 2023 г.  
Протокол заседания № 10

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБОУ СОШ с.Звонаревка  
Марковского района  
С.В.Соловьева  
Приказ от  
« 30 » июля 2023 г. № 116



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
«Графический дизайн»**

Направленность: техническая  
возраст обучающихся: 10-12 лет  
срок реализации программы: 72 часа

**Автор - составитель:**  
Педагог дополнительного образования  
Таканаева Карина Аптивена

с.Звонаревка  
2023 год.

# 1. Комплекс основных характеристик программы

## 1.1. Пояснительная записка

**Направленность** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический дизайн» - **техническая.**

Данная программа разработана для учащихся средней школы с целью повышения интереса к информационным технологиям, развитию творческого потенциала в области компьютерной графики и дизайна, а также с целью выявления профессионального потенциала среди обучающихся.

**Актуальность программы.** Информационные технологии с каждым годом все глубже проникают в нашу жизнь. В наше время практически не осталось сфер деятельности, в которых не применялись бы компьютеры. Поэтому, актуальность данной дополнительной образовательной программы заключается в том, что ученикам дается возможность познакомиться с приемами художника-дизайнера с использованием информационных технологий в области растровой и векторной графики.

**Педагогическая целесообразность** данной программы состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии. Программа позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, удовлетворить его познавательный интерес в области ИКТ.

**Отличительная особенность.** Данная программа имеет ознакомительный характер и предоставляет ребенку попробовать свои силы при работе с программами MS Paint, MS Publisher, Movavi Photo Editor, Tinkercad, Toonio, Movavi Video Editor с целью определить для себя наиболее интересное направление творческой деятельности. Дополнительная программа разработана на основе программы педагога дополнительного образования Котовой Татьяны Андреевны МУДО «ЦДО» г. Саратов. Внесены следующие изменения: возраст детей, сокращены часы по теории и увеличено количество практических занятий.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» разработана на основе**

1. Положения о дополнительной общеразвивающей программе МОУ-СОШс. Звонаревка, Марксовского р-на, Саратовской обл.

**Адресат программы** - программа предназначена для детей 10-12 лет.

**Возрастные особенности воспитанников** - 10-12 лет.

В этот период детям свойственна повышенная активность, стремление к деятельности, происходит уточнение границ и сфер интересов, увлечений. В этот период младшему подростку становится интересно многое, далеко выходящее за рамки его повседневной жизни. Его начинают интересовать вопросы прошлого и будущего,

проблемы войны и мира, жизни и смерти, экологические и социальные темы. Дети данного возраста активно начинают интересоваться своим собственным внутренним миром и оценкой самого себя.

**Форма обучения:** очная

**Количество обучающихся в группе:** 10 человек.

**Принцип набора в группу:** свободный.

**Срок освоения:** 36 недель.

**Объем программы:** 72 часа.

**Режим работы:** 1 раз в неделю по 2 часа с перерывами.

## 1.2 Цели и задачи программы

**Цель:** развитие интереса к информационным технологиям через практические работы в программах MS Paint, MS Publisher, Movavi Photo Editor, Tinkercad, Toonio, Movavi Video Editor.

**Задачи программы:**

*Образовательные:*

- Сформировать знания и навыки в программах MS Paint, MS Publisher, Movavi Photo Editor, Tinkercad, Toonio, Movavi Video Editor.

*Развивающие:*

- Развивать интерес у детей в области графического дизайна;

*Воспитательные:*

- Сформировать личностные качества: ответственность, добросовестность.

### 1.2. Планируемые результаты

**Предметные:**

- Знают основы работы в программах MS Paint, MS Publisher, Movavi Photo Editor, Tinkercad, Toonio, Movavi Video Editor

**Метапредметные:**

- Развита интерес к графическому дизайну;

**Личностные:**

- Сформировать личностные качества: ответственность, добросовестность.

### 1.3. Учебный план

№	Темы занятий	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
4	Вводное занятие	2	1	1	Анкета
2	Знакомство с компьютером. Операционная система Windows.	4	2	2	Наблюдение
3	Работа в графическом редакторе «Microsoft Paint»	6	2	4	Наблюдение
4	Работа в программе MS Publisher	10	2	8	Наблюдение
5	Работа в графическом редакторе «Movavi Photo Editor»	8	2	6	Наблюдение
6	Работа в программе 3d моделирования Tinkercad	12	4	8	Наблюдение

7	Создание мультфильма с помощью редактора «Toonio»	4	1	3	Наблюдение
8	Создание мультфильма с помощью «Movavi Video Editor»	24	6	18	Наблюдение
9	Итоговое занятие	2	-	2	Тест

### **Содержание учебно-тематического плана**

#### **Раздел 1. Вводное занятие. 2ч**

Теория: Инструктаж по ТБ и ПБ. Знакомство с программой.

Практика: Заполнение анкеты.

#### **Раздел 2. Знакомство с компьютером. Операционная система Windows. 4ч**

##### **2.1. Знакомство с компьютером. 2ч**

Теория. Беседа о компьютере, его назначении и области применения. Клавиатура.

Основные клавиши. Знакомство с операционной системой. Манипулятор «мышь».

Основные приёмы работы с мышью. Текстовый указатель – курсор. Основные

направления: вверх, вниз, влево, вправо. Управление курсором с помощью мыши и клавиатуры.

Практика. Игры с использованием манипулятора «мышь». Самостоятельная работа (поиск и работа с компьютером). Игры с буквами, цифрами и словами.

##### **2.2. Операционная система Windows. 2ч**

Теория: Беседа об операционной системе Windows. Объекты Windows. Рабочий стол, элементы рабочего стола - ярлыки, значки, Панель задач, Панель Office. Работа с мышью,

виды щелчков, виды контекстного меню. Окна, виды окон, элементы окна. Настройка

рабочей среды Windows - настройка окон, рабочего стола (фоновый узор, фоновый рисунок, заставка). Работа с файлами и папками в среде Windows, поиск программ и

документов, операции с файлами - способы копирования, перемещения и удаления.

Работа со стандартными приложениями Windows - калькулятор, блокнот и т.д.

Практика: Работа с файлами и папками в среде Windows, поиск программ и документов,

операции с файлами - способы копирования, перемещения и удаления. Работа со стандартными приложениями Windows - калькулятор, блокнот и т.д

#### **Раздел 3. Работа в графическом редакторе «Microsoft Paint». 6ч**

##### **3.1. Рисунок в Paint. 2ч**

Теория: Знакомство с инструментами и фигурами Paint.

Практика: Создание рисунка «Мой дом» «с помощью различных инструментов.

##### **3.2. Редактирование изображения 2ч**

Теория: Беседа о способах редактирования изображения в Paint.

Практика: Восстановление целой картинки из пазла, созданной в Paint

##### **3.3. Создание коллажа 2ч**

Теория: Беседа об этапах создания коллажа.

Практика: Создание коллажа «Мой питомец» из подготовленных фотографий.

#### **Раздел 4. Работа в издательской программе MS Publisher. 10ч**

##### **4.1. Первый продукт в MS Publisher. 2ч**

Теория: Беседа о целях и задачах программы MS Publisher. Знакомство с меню, панелью инструментов. Разработка и создание структуры бюллетеня.

Практика: Создание бюллетеня «Новости класса» для родителей.

##### **4.2. Первый продукт в MS Publisher. 2ч**

Теория: Беседа о настройках параметров бюллетеня. Редактирование бюллетеня. Беседа о способах оформления бюллетеня.

Практика: Создание бюллетеня «Новости класса» для родителей. Печать бюллетеня.

#### 4.3. Создание открытки ко Дню Матери. 2ч

Теория: Беседа о способах разработки и создания структуры открытки.

Практика: Создание открытки ко Дню Матери.

#### 4.4. Создание открытки ко Дню Матери. 2ч

Теория: Беседа о настройках параметров открытки. Редактирование открытки. Беседа о способах оформления открытки.

Практика: Создание открытки ко Дню Матери. Печать открытки.

#### 4.5. Создание календаря «С Новым Годом!» 2ч

Теория: Беседа о способах разработки и создания структуры календаря. Редактирование и оформление календаря.

Практика: Создание календаря на декабрь «С Новым Годом!». Печать календаря.

### **Раздел 5. Работа в графическом редакторе «Movavi Photo Editor»**

#### 5.1. Коррекция фотографии. 2ч

Теория: Беседа о целях и задачах программы Movavi Photo Editor. Знакомство с интерфейсом и инструментами программы. Беседа о цветокоррекции: яркость, контрастность, насыщенность, свет, тень.

Практика: Цветокоррекция собственной фотографии.

#### 5.2. Эффекты для фотографии. 2ч

Теория: Беседа о видах эффектов в Movavi Photo Editor: сепия, драма, ЛОМО, Ч/Б, ностальжи, оттенки серого, диско, винтаж, поп-арт и др.

Практика: Добавление эффекта к фотографии.

#### 5.3. Удаление фона. 2ч

Теория: Беседа о способах удаления фона: автоматическое и ручное удаление фона.

Практика: Замена фона собственной фотографии «Я на фоне знаменитой достопримечательности».

#### 5.4. Ретушь изображения. 2ч

Теория: Беседа о ретуши. Инструменты ретуши: устранение недостатков, устранение блеска, выравнивание тона кожи, отбеливание зубов, коррекция красных глаз, макияж, изменение цвета волос и глаз. Беседа о способах устранения дефектов на старой фотографии.

Практика: Ретушь необработанной фотографии. Конкурс на лучшую обработку фотографии. Награждение победителя.

### **Раздел 6. Работа в программе 3d моделирования Tinkercad. 12ч**

#### 6.1. Создание проекта «Домик» 2ч

Теория: Беседа о 3d моделировании: цель и задачи программы Tinkercad. Знакомство с интерфейсом программы. Инструментальная панель. Инструмент Рабочая плоскость/Workplane. Редактор фигур, Панель фигур. Шаг деления фигур. Отверстия/Holes.

Практика: Создание домика с помощью фигур.

#### 6.2. Создание проекта «Домик» 2ч

Теория: Беседа о перемещении фигур в рабочей области: выбор и удаление фигур, Перемещение фигур, Вращение фигур, Масштабирование фигур. Инструмент Выровнять/Align

Практика: Создание домика с помощью фигур.

#### 6.3. Создание проекта «Лодка» 2ч

Теория: Беседа о копировании, группировке и сохранении многоцветности фигур.

Инструмент Линейка/Ruler. Инструмент Отразить/Flip.

Практика: Создание проекта «Лодка».

6.4. Создание проекта «Лодка» 2ч

Теория: Беседа о копировании, группировке и сохранении многоцветности фигур.

Инструмент Линейка/Ruler. Инструмент Отразить/Flip.

Практика: Создание проекта «Лодка».

6.5. Создание проекта «Мой будущий автомобиль» 2ч

Теория: Беседа о редакторе фигур. Отверстия/Holes. Вращение фигур, Масштабирование фигур. Инструмент Выровнять/Align.

Практика: Создание проекта «Мой будущий автомобиль».

6.6. Создание проекта «Мой будущий автомобиль» 2ч

Теория: Беседа о редакторе фигур. Отверстия/Holes. Вращение фигур, Масштабирование фигур. Инструмент Выровнять/Align.

Практика: Создание проекта «Мой будущий автомобиль». Конкурс на лучший проект. Награждение победителя.

**Раздел 7. Создание мультфильма с помощью редактора «Toonio» 4ч**

7.1. Первая мультипликация в программе Toonio 2ч

Теория: Беседа об истории мультипликации. Знакомство с видами мультипликации.

Беседа о рисованной анимации. Знакомство с программой Toonio: панель инструментов, вспомогательные инструменты, раскадровка, слои.

Практика: Создание собственной анимации «Как проходит мой день».

7.2. Первая мультипликация в программе Toonio 2ч

Теория: Знакомство с программой Toonio: панель инструментов, вспомогательные инструменты, раскадровка, слои.

Практика: Создание собственной анимации «Как проходит мой день».

**Раздел 8. Создание мультфильма с помощью «Movavi Video Editor» 24ч**

8.1. Пластилиновая анимация. Создание сценария. 2ч

Теория: Беседа о технике создания пластилиновой анимации: перекладка, объёмная, комбинированная. Создание анимации техникой перекладки. Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов.

Практика: Работа над сценарием мультипликации: придумывание сюжета, изготовление героев, декораций.

8.2. Пластилиновая анимация. Создание сценария. 2ч

Теория: Беседа о технике создания пластилиновой анимации. Просмотр и обсуждение пластилиновых мультфильмов.

Практика: Работа над сценарием мультипликации: придумывание сюжета, изготовление героев, декораций.

8.3. Изготовление героев и сцены. 2ч

Теория: Беседа о технике создания героев, сцены-макета.

Практика: Изготовление героев, сцены-макета.

8.4. Изготовление героев и сцены. 2ч

Теория: Беседа о технике создания героев, сцены-макета.

Практика: Изготовление героев, сцены-макета. Распределение ролей.

8.5. Репетиция. 2ч

Теория: Беседа о ТБ.

Практика: Репетиции.

8.6. Установка сцены-макета. 2ч

Теория: Беседа о ТБ.

Практика: Установка сцены-макета, расстановка героев.

8.7. Съёмка мультипликации по кадрам. 2ч

Теория: Беседа о ТБ. Нюансы освещения при съемке. Стоп-кадровая съемка сцен.

Практика: Фотосъемка.

8.8. Съемка мультипликации по кадрам. 2ч

Теория: Беседа о технике безопасности. Нюансы освещения при съемке. Стоп-кадровая съемка сцен.

Практика: Фотосъемка.

8.9. Монтаж мультипликации. 2ч

Теория: Беседа о возможностях программы Movavi Video Editor. Знакомство с панелью инструментов: добавление файлов, фильтры, эффекты, стабилизация, добавление звука, текста и т.д.

Практика: Озвучивание мультфильма. Монтаж мультфильма.

8.10. Монтаж мультипликации. 2ч

Теория: Беседа о возможностях программы Movavi Video Editor. Знакомство с панелью инструментов: добавление файлов, фильтры, эффекты, стабилизация, добавление звука, текста и т.д.

Практика: Озвучивание мультфильма. Монтаж мультфильма. Сохранение полученного материала.

8.11. Просмотр готового материала. 2ч

Теория: Беседа о вспомогательных инструментах программы Movavi Video Editor.

Практика: Просмотр готового материала. Корректировка при необходимости.

8.12. Участие в международном фестивале. 2ч

Теория: Беседа о ТБ.

Практика: Участие в международном фестивале детской авторской анимации «Мультгерой».

**Раздел 9. Итоговое занятие. 2ч**

Теория: Беседа об итогах работы за учебный год.

Практика: Награждение участников.

### **1.5. Виды и формы контроля планируемых результатов программы и их периодичность.**

Входной контроль проводится в начале обучения с помощью анкеты.

Итоговый контроль проводится с помощью теста, который проверяет знания общих принципов работы следующих программ: MS Paint, MS Publisher, Movavi Photo Editor, Tinkercad, Toonio, Movavi Video Editor.

Отследить результаты можно по практическим работам.

## **2. Комплекс организационно-педагогических условий дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

### **2.1. Методическое обеспечение программы**

Для реализации поставленной цели и задач программы применяются следующие *приемы и методы*: словесные, наглядные, игровые и практические.

*Формы занятий*: беседа-рассуждение, учебный диалог, практические работы.

Педагогические технологии:

**Информационно-коммуникационная технология.** Проведения занятий с использованием программного обеспечения (компьютерной программы, мультимедийных презентаций) и других готовых образовательных ресурсов значительно расширяет возможность подачи необходимой информации, позволяет усилить мотивацию ученика, активизируют познавательную деятельность обучающихся и усиливают усвоение материала.

**Технология игрового обучения.** Обязательно включены в проведение занятий игры (дидактические). Результатом использования игровых приемов и ситуаций на занятиях у обучающихся наблюдается: расширение кругозора познавательной деятельности; формируются определенные умения и навыки, необходимые в практической деятельности; прослеживается воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

**Проблемное обучение** имеет в своей основе личностную ориентацию. Весь образовательный процесс строится на совместном решении проблемных задач. Изучаемый материал преподается не столько в виде готовой информации, сколько мотивирует к поиску ответов с использованием различных методов обучения. У обучающихся развивается мышление, критичность, последовательность, логичность ума, что позволит в дальнейшем ученику быть успешным в жизни, решать не только академические, но и социальные проблемы.

**Здоровьесберегающие технологии.** Здоровьесберегающий подход прослеживается на всех этапах занятия, поскольку предусматривает четкое чередование видов деятельности: опрос, слушание, рассказ, ответы на вопросы и т.д. Создаются условия рационального сочетания труда и отдыха обучающихся.

### **2.2 Условия реализации программы Материально-техническое обеспечение**

канцелярские принадлежности — ручка, тетрадь.

компьютер с выходом в INTERNET - 10 шт.

### **2.3. Оценочные материалы**

Анкета

на выявление уровня навыков в ИКТ младшего школьника



Ф.И.О. \_\_\_\_\_

**1. Есть ли у тебя дома компьютер?**

- Да
- Нет

**2. Часто ли ты пользуешься компьютером?**

- Часто
- Иногда
- Не пользуюсь

**3. Где ты обычно пользуешься компьютером? Напиши ответ.**

---

**4. Выдели те компьютерные программы, которыми ты владеешь:**

1. Microsoft Office Publisher;
2. Microsoft Office Word;
3. Microsoft Office PowerPoint;
4. Microsoft Office Paint;
5. Movavi Photo Editor;
6. Movavi Video Editor;
7. Не владею ничем из вышеперечисленного.

**5. Пробовал(а) ли ты рисовать простые мультипликации с помощью специальных программ? Напиши ответ.**

---

---

**6. Совершал ли ты когда-нибудь цветокоррекцию изображения (ретушь, добавление эффектов, удаление фона)?**

- Да
- Нет

**7. Создавал ли ты когда-нибудь коллажи?**

- Да
- Нет

**8. Знакомо ли тебе понятие «3d-моделирование»?**

- Да
- Нет

**9. Доводилось ли тебе когда-нибудь проводить монтаж видео?**

---

---

**10. Как ты думаешь, пригодятся ли тебе в будущем навыки графического дизайна? Напиши ответ.**

---

*Данный тест поможет отследить предметные и метапредметные результаты.*

**Тест  
на приобретенные знания по графическому  
дизайну**

**1. Понравились ли тебе занятия по программе «Графический дизайн»?**

- Да
- Нет
- Затрудняюсь ответить

**2. Появился ли у тебя интерес к графическому дизайну?**

- Да
- Нет
- Затрудняюсь ответить

**3. Для чего предназначен инструмент «Заливка»?**

- Для закрашивания выбранным цветом внутренней части произвольной замкнутой области;
- Для рисования с эффектом распыления краски;
- Для закрашивания всей рабочей области.

**4. Для чего предназначена программа MS Publisher?**

- Для создания текстовых документов
- Для создания графических изображений
- Для создания различных публикаций;
- Для создания электронных таблиц.

**5. Tinkercad – это**

---

**6. Выделите те действия работы в программе Movavi Photo Editor, которые можно выполнить:**

- Производить цветокоррекцию изображения;
- Удалять фон, менять его;
- Добавлять различные эффекты;

- Проводить ретушь.
- Все вышеперечисленное

**7. В программе Toonі можно:**

- Создавать мультипликации;
- Создавать электронные таблицы;
- Редактировать текст;
- Создавать презентации;

**8. Возможности программы Movavi Video Editor:**

- Создание чертежей зданий
- Создание видео

**9. Чему ты научился за данный курс программы? Напиши ответ.**

---



---



---

**10. Хотелось бы тебе углубить знания в графическом дизайне, больше узнать об информационных технологиях?**

- Да
- Нет
- Затрудняюсь ответить

**Личностный результат проверяется методом наблюдения за учащимися во время практической деятельности**

№	Фамилия, имя	Ответственность	Добросовестность



### 2.3. Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
<b>1. Вводное занятие</b>								
1				Лекция	2	Инструктаж по ТБ и ПБ. Введение в программу.	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Анкета
<b>2. Знакомство с компьютером. Операционная система Windows.</b>								
2				Беседа Самостоятельная работа	2	Знакомство с компьютером	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
3				Беседа Самостоятельная работа	2	Операционная система Windows	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
<b>3. Работа в графическом редакторе MS Paint</b>								
4				Беседа Самостоятельная работа	2	Рисунок в Paint	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
5				Беседа Самостоятельная работа	2	Редактирование изображений	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
6				Беседа Самостоятельная работа	2	Создание коллажа	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
<b>4. Работа в издательской программе MS Publisher</b>								
7				беседа Самостоятельная работа	2	Первый продукт в MS Publisher	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
8				беседа Самостоятельная работа	2	Первый продукт в MS Publisher	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение

9				беседа Самостоятельная работа	2	Создание открытки ко Дню Матери	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
10				Беседа Самостоятельная работа	2	Создание открытки ко Дню Матери	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
11				Беседа Самостоятельная работа	2	Создание календаря «С Новым Годом!»	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
<b>5. Работа в графическом редакторе «Movavi Photo Editor»</b>								
12				Беседа Самостоятельная работа	2	Коррекция фотографии	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
13				Беседа Самостоятельная работа	2	Эффекты для фотографии	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
14				Беседа Самостоятельная работа	2	Удаление фона	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
15				Беседа Самостоятельная работа	2	Ретушь изображения	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
<b>6. Работа в программе 3d моделирования Tinkercad.</b>								
16				Беседа Самостоятельная работа	2	Создание проекта «Домик»	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
17				Беседа Самостоятельная работа	2	Создание проекта «Домик»	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
18				Беседа Самостоятельная работа	2	Создание проекта «Лодка»	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение

19				Беседа Самостоятельная работа	2	Создание проекта «Лодка»	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
20				Беседа Самостоятельная работа	2	Создание проекта «Мой будущий автомобиль»	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
21				Беседа Самостоятельная работа	2	Создание проекта «Мой будущий автомобиль»	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
<b>7. Создание мультфильма с помощью редактора «Toonio»</b>								
22				Творческая работа	2	Первая мультипликация в программе Toonio	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
23				Творческая работа	2	Первая мультипликация в программе Toonio	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
<b>8. Создание мультфильма с помощью «Movavi Video Editor»</b>								
24				Беседа Самостоятельная работа	2	Пластилиновая анимация. Создание сценария.	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
25				Беседа Самостоятельная работа	2	Пластилиновая анимация. Создание сценария.	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
26				Беседа Самостоятельная работа	2	Изготовление героев и сцены	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
27				Беседа Самостоятельная работа	2	Изготовление героев и сцены	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
28				Беседа Самостоятельная работа	2	Репетиция	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
29				Беседа Самостоятельная работа	2	Установка сцены-макета	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение

30				Беседа Самостоятельная работа	2	Съемка мультипликации по кадрам	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
31				Беседа Самостоятельная работа	2	Съемка мультипликации по кадрам	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
32				Беседа Самостоятельная работа	2	Монтаж мультипликации	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
33				Беседа Самостоятельная работа	2	Монтаж мультипликации	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
34				Беседа Самостоятельная работа	2	Просмотр готового материала	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
35				Беседа Самостоятельная работа	2	Участие в международном фестивале	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Наблюдение
<b>Раздел 10. Итоговое занятие</b>								
36				Беседа	2	Подведение итогов	МОУ-СОШ с.Звонаревка	Тестирование



## 2.4. Список литературы

Для педагога

- Алехин А. Д. Когда начинается художник. – М.:1993 г.
- Айсманн К. Ретуширование и обработка изображений. Спб.: Питер-2006.
- Босова Л. Л. Методические подходы к работе с графическим редактором Paint в пропедевтическом курсе информатики и ИКТ // Приложение к журналу «Информатика и образование». Информатика в школе. 2008 №4.
- Босова Л.Л., Босова А.Ю., Погребняк Л.А. Практикум по компьютерной графике для младших школьников // Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». № 5–2009. – М.: Образование и Информатика, 2009.
- Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга учителя.- Спб.: БХВ-Петербург, 2005.- 352с.
- Программа элективного курса «Графический дизайн» /Лобзин Ю.А. – М.: ЗАО «Русское слово - учебник», 2010 г.;

Для детей

- Дуванов А. А. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.- Спб.: Петербург, 2005. – 342с.
- Самоучитель работы на компьютере. - 9-е изд.- Спб.: Питер, 2006.

Интернет-ресурсы:

- <https://www.movavi.ru/support/how-to/>
- <https://www.movavi.ru/support/how-to/>