

Отдел образования муниципального района  
«Город Людиново и Людиновский район»  
Муниципальное казенное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
«Дом детского творчества»

Принята на заседании  
педагогического совета  
от 31.08.2023 г.  
Протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МКОУ ДО  
«Дом детского творчества»  
\_\_\_\_\_ Т.А. Прохорова  
01.09.2023 г.

*Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
технической направленности*

# «GAME - ДИЗАЙН»

*Возраст обучающихся: 11-13 лет  
Срок реализации: 1 год*



Шагаев Игорь Николаевич  
педагог дополнительного образования

г. Людиново, 2023г.



## ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

1.	<b>Название программы</b>	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Game - дизайн»
2.	<b>Авторы программы</b>	Шагаев И.Н.
3.	<b>Тип программы</b>	<i>Модифицированная</i>
4.	<b>Направленность программы</b>	Техническая
5.	<b>Год разработки, редактирования</b>	2023 2023 г. Разработана программа воспитания в соответствии с поправками в ФЗ №273 «Об образовании в Российской Федерации»
6.	<b>Срок реализации</b>	1 год
7.	<b>Общее количество часов</b>	72 часа
8.	<b>Характеристика обучающихся (возраст, социальный статус)</b>	11-13 лет.
9.	<b>Цель программы</b>	формирование информационной культуры и реализация творческого потенциала детей через овладение основами работы на компьютере в различных графических редакторах.
10.	<b>Задачи программы</b>	<p><b>Обучающие:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-познакомить с простейшими понятиями в сфере создания простейших игр для ПК;</li> <li>-познакомить с основными понятиями и терминами, необходимыми для работы в программе Microsoft Power Point;</li> <li>-научить основам работы в программе Microsoft Power Point;</li> <li>- познакомить с основами изобразительной деятельности применяемыми в компьютерной графике.</li> </ul> <p><b>Развивающие</b></p> <p>Способствовать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- адаптации в информационном обществе;</li> <li>- раскрытию творческих способностей, и успешной личной самореализации;</li> <li>- развитию художественно-образного мышления и художественно-эстетического восприятию окружающего мира;</li> <li>- формированию эстетического вкуса;</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>- развитию любознательности, интереса к исследовательской и творческой деятельности, самообразованию;</li> <li>- развитию логического и композиционного мышления, художественного вкуса;</li> <li>- развитию воображения и нестандартного подхода к выполнению поставленных задач.</li> </ul> <p><b>Воспитывающие:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способствовать формированию информационной и полиграфической культуры учащихся;</li> <li>- способствовать формированию основ коммуникативной культуры, таких, как, уважительное отношение друг к другу, взаимопонимание, взаимопомощь, умение организованно заниматься в коллективе;</li> <li>- прививать навыки грамотной и безопасной для здоровья работы на компьютере;</li> <li>- способствовать воспитанию внимания, аккуратности, усидчивости и умения доводить начатую работу до конца;</li> <li>- содействовать формированию самостоятельности и уверенности в собственных силах.</li> </ul>
11.	<b>Форма занятий</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• групповая</li> </ul>
12.	<b>Режим занятий</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• один раз в неделю по два академических часа или два раза в неделю по часу.</li> </ul>
13.	<b>Содержание программы</b>	<p>Программа дает возможность ребенку получить дополнительное образование в области компьютерных технологий, компьютерной графики, стартовых знаний по изобразительной деятельности применяемых в компьютерной графике. В программу включены разделы: Устройство компьютера. Работа в программе Microsoft Power Point. Работа над проектами.</p>
14.	<b>Место реализации</b>	МКОУ ДО «Дом детского творчества» ул. Герцена д.6



## **1.Комплекс основных характеристик программы**

### **1.1 Пояснительная записка**

Данная программа является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей технической направленности, очной формы обучения, сроком реализации 1 год, для детей 11-13лет стартового-уровня освоения. Язык реализации программы: русский.

Данная программа дает возможность ребенку получить дополнительное образование в области компьютерных технологий, познакомиться с простейшими понятиями в сфере создания игр для ПК, с основными понятиями и терминами, необходимыми для работы в программе Microsoft Power Point, научиться основам создания игр в программе Microsoft Power Point.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «GAIM-дизайн» разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. N 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
3. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 год.
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648 – 20 «Санитарно – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
5. Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»
7. Постановление Правительства Калужской области от 29 января 2019 года № 38 «Об утверждении государственной программы Калужской области «Развитие общего и дополнительного образования в Калужской области». Подпрограмма «Дополнительное образование» государственной программы Калужской области «Развитие общего и дополнительного образования в Калужской области».
8. . Устав муниципального казенного образовательного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества».
9. 9. Положение о порядке разработки, согласования и утверждения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.

#### **Актуальность программы**

Актуальность программы обусловлена тем, что в современном мире человека информация играет огромную роль. Даже поверхностный анализ человеческой деятельности позволяет с полной



уверенностью утверждать: наиболее эффективным и удобным для восприятия видом информации была, есть и в обозримом будущем будет информация графическая. Созданные и отредактированные изображения с помощью компьютеров, называют компьютерной графикой. Компьютерная графика очень актуальна в настоящий момент и пользуется большой популярностью у учащихся. Умение работать с различными графическими редакторами является важной частью информационной компетентности ученика. Таким образом, сказанное позволяет говорить о целесообразности дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «GAIM-дизайн», направленной на формирование устойчивого интереса к компьютерной графике. В доступной игровой форме ребята смогут войти в безграничный мир компьютера и познакомиться с профессиями иллюстратора, художника. Занятия развивают воображение и чувство композиции, мелкую моторику, умение рисовать на планшете и компьютере, умение придумывать, а также навык работы в команде. Программа предполагает знакомство обучающихся с основами иллюстрации, создание иллюстрации в различных техниках в компьютере. Дети в ходе занятий разрабатывают различные иллюстрации, как на планшете, так и на компьютере.

Программа ориентирована на развитие гибкого мышления, фантазии, интуиции, художественного вкуса, что в свою очередь стимулирует свободу и яркость ассоциаций, неординарность видения и мышления.

### **Отличительные особенности**

Программа отличается от ряда предлагаемых программ данного направления, например, учебников по информатике для начальной школы, которые предполагают только последовательное обучение ребенка основам работы на компьютере, тем, что в процессе приобретения навыков работы на компьютере ребенку дается возможность освоения приемов работы в различных графических редакторах в объемах доступных даже младшим школьникам, не обладающих элементарными навыками пользователя.

Содержательная составляющая программы направлена на стимулирование интереса учащихся к творческой деятельности. Компьютер рассматривается как инструмент для самовыражения и расширения возможностей традиционного рисования.

Полученные в процессе освоения программы ключевые компетенции, учащиеся смогут применить как в рамках образовательного процесса, так и в повседневной жизни: для разрешения конкретных жизненных ситуаций, адаптации в быстро развивающемся мире информационных технологий. Приобретенный комплекс знаний и практических умений способствует также организации развивающего досуга ребенка.

Кроме того, данная программа вариативна в содержательной части, может реализовываться при помощи разного программного обеспечения – как традиционно используемых коммерческих редакторах, так и с использованием свободного программного обеспечения.

Организация занятий и выбор методов опирается на современные психолого-педагогические рекомендации, современные педагогические методики. Программу отличает практическая направленность преподавания в сочетании с теоретической:



творческий поиск, внедрение дифференцированного обучения и индивидуального подхода. Главным условием каждого занятия является эмоциональный настрой: создание ситуации успеха и комфорта для каждого ребенка, располагающие к размышлениям, желанию творить.

**Адресат программы:** программа рассчитана на детей в возрасте от **11 до 13 лет**.

Набор в группу 1 года обучения осуществляется по желанию детей на основании заявления родителей (законных представителей). Принимаются девочки и мальчики, владеющие простейшими знаниями и навыками в области ИКТ.

Группы могут быть сформированы из детей одного возраста и уровня подготовки; или детей разного возраста (предусмотренного программой) Получение образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья может быть организовано совместно с другими обучающимися. Количество обучающихся с ограниченными возможностями здоровья устанавливается из расчета не более 3 обучающихся при получении образования с другими учащимися.

При разработке программы учтены образовательные права детей с ОВЗ и инвалидов, организация образовательного процесса по дополнительной общеобразовательной программе с учетом особенностей психофизического развития категорий, обучающихся согласно медицинским показаниям, для следующих нозологических групп:

- нарушения опорно-двигательного аппарата (сколиоз, плоскостопие)
- логопедические нарушения (фонетико-фонематическое недоразвитие речи, заикание)
- соматически ослабленные (часто болеющие дети).

**Объем программы:** 72 учебных часа.

**Срок реализации программы** - 1 год.

**Режим занятий:**

1 год обучения: 72 часа - занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу. Или 1 раз в неделю по 2 часа. Длительность одного учебного часа 40 минут.

**Наполняемость групп:** 15 человек.

**Форма обучения:**- очная. Программа может быть реализована в очно-заочной форме и дистанционно с помощью интернет-ресурсов.

**Формы организации образовательной деятельности:**

групповая, фронтальная, индивидуально-групповая, малыми группами.

- **Формы занятий:**
- учебное занятие (теория-практика)
- вводное занятие
- итоговое занятие
- игровое занятие
- виртуальная экскурсия /путешествие/
- экскурсия (посещение мероприятия)
- праздничное занятие/мероприятие
- проектная работа
- выставка
- конкурс



- творческая мастерская
- акция
- фестиваль

### **Методы обучения:**

- Словесные методы – рассказ, беседа, информирование, инструктаж;
- Наглядные методы – показ-просмотр презентаций, видеоматериалов, фильмов;
- Практические методы – практическая деятельность по выполнению заданий, упражнений;
- Репродуктивные методы – работа по схеме, инструкции, повторение приема, действия с инструментом (мышь, клавиатура);
- Поисковые методы – поиск композиционного и цветового решения. Поиск информации, поиск решений в процессе проектной деятельности.
- Индуктивные методы – анализ выполненной работы, обсуждение события;
- Методы самостоятельной работы – выполнение творческих заданий, работа без непосредственного участия педагога (с литературой, интернет – ресурсами, передача знаний другим);
- Творческие методы – выполнение творческих заданий, проектная деятельность.

### **1.2. Цель и задачи программы:**

**Цель:** формирование информационной культуры и реализация творческого потенциала детей через овладение основами работы на компьютере в различных графических редакторах.

#### **Задачи:**

##### ***Обучающие:***

- познакомить с простейшими понятиями в сфере создания игр для ПК;
- познакомить с основными понятиями и терминами, необходимыми для работы в программе Microsoft Power Point;
- научить основам создания игр в программе Microsoft Power Point;
- познакомить с основами изобразительной деятельности, применяемыми в компьютерной графике.

##### ***Развивающие***

Способствовать:

- адаптации в информационном обществе;
- раскрытию творческих способностей, и успешной личной самореализации;
- развитию художественно-образного мышления и художественно-эстетического восприятию окружающего мира;
- формированию эстетического вкуса;
- развитию любознательности, интереса к исследовательской и творческой деятельности, самообразованию;
- развитию логического и композиционного мышления, художественного вкуса;
- развитию воображения и нестандартного подхода к выполнению поставленных задач.

##### ***Воспитывающие:***



- способствовать формированию информационной и полиграфической культуры учащихся;
- способствовать формированию основ коммуникативной культуры, таких, как, уважительное отношение друг к другу, взаимопонимание, взаимопомощь, умение организованно заниматься в коллективе;
- прививать навыки грамотной и безопасной для здоровья работы на компьютере;
- способствовать воспитанию внимания, аккуратности, усидчивости и умения доводить начатую работу до конца;
- содействовать формированию самостоятельности и уверенности в собственных силах.

### 1.3. Учебный план

№	Наименование базовых разделов.	Кол-во часов	Из них		Формы контроля
			Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	2	-	
2	Устройство компьютера	6	1	5	Практические, творческие работы, тестирование, Выставка
3	Введение в двух и трёхмерную графику	4	4	0	
4	Программа Microsoft Power Point	36	10	26	
5	Работа над проектами	22	6	16	
6	Контрольное занятие	2	-	2	
	<b>Итого</b>	72	20	52	





## 1.4. Содержание программы

### **1. Вводное занятие.**

*Теория.* Техника безопасности в компьютерном классе. Правила поведения за ПК в компьютерном классе.

*Практика.* Закрепление знаний об устройстве компьютера. Демонстрация возможностей ПК.

### **2. Устройство компьютера.**

*Теория:* Программное обеспечение компьютера. Операционные системы: назначение и состав. Пользовательский интерфейс Windows.

*Практика:* Файл. Файловая система. Меню Пуск и запуск программ, ярлыки и рабочий стол. Запуск программы Microsoft Power Point.

### **3. Введение в трёхмерную графику.**

*Теория:* Что такое двух и трёхмерная графика, для чего и где применяется.

### **4. Программа Microsoft Power Point.**

*Теория:* Режимы работы, виды объектов, настройка рабочего поля, понятие слайдов и как взаимодействовать с ними, виды анимации объекта.

*Практика:* Создание слайдов, настройка слайдов, настройка анимации и переходов между слайдами, создание простейшей игры.

### **5. Работа над проектами.**

*Теория:* Что такое проект. Выработка и утверждение темы, в рамках которой будет реализовываться проект.

*Практика:* Разработка проектов индивидуальных и в группах.

### **6. Контрольное занятие.**



### **Кадровое обеспечение программы:**

По данной программе «Game - дизайн» может работать педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим обозначениям таблицы пункта 2 «Профессионального стандарта», владеющий заявленными в программе графическими редакторами.

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

Кабинет, оборудованный столами, стульями, общим освещением, классной доской.

Персональные компьютеры, программное обеспечение (по одному на каждое рабочее место, оснащенное выходом в Интернет);

Центральный компьютер (сервер) с более высокими техническими характеристиками и содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение;

Мультимедийное оборудование: проектор, экран, аудио устройства, принтер цветной;

Сканер; наборы съемных носителей информации;

Материалы и инструменты: таблицы, компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам программы, учебные компьютерные программы и презентации.

## **1. Итоговое занятие**

Подведение итогов образовательной программы, творческий отчет. Выставка творческих работ учащихся.

### **1.5. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:**

**Предметными результатами** можно считать приобретенные знания:

- основные понятия и приемы, необходимые для работы в операционной среде Windows;
- основные понятия и термины в сфере информационных технологий;
- основные составляющие интерфейса и инструментов программы: Microsoft Power Point;

- владеть основами изобразительной деятельности, применяемыми в компьютерной графике.

### **Умения:**

- пользоваться компьютерной мышью;
- оперировать основными терминами и понятиями;
- копировать и создавать папки, сохранять файлы;
- работать программе Microsoft Power Point;
- применять полученные знания по основам создания игр на практике.

**Метапредметными результатами** освоения учащимися содержания программы являются следующие умения:

- развитие художественно-образного мышления и формирование эстетического вкуса;
- проявление любознательности, интереса к исследовательской и творческой деятельности при работе с компьютером;



- организация самостоятельной деятельности с учетом требований ее безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий;
- развитие логического мышления;
- развитие воображения и нестандартного подхода к выполнению поставленных задач;
- развитие навык работы с мышью, клавиатурой.

**Личностными результатами** освоения учащимися содержания программы «IT-технологии» являются следующие умения:

- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- самостоятельно планировать собственную творческую работу в области компьютерной графики;
- грамотно и безопасно для здоровья работать на компьютере;
- оказывать бескорыстную помощь своим сверстникам, находить с ними общий язык и общие интересы.



## 2. Комплекс организационно-педагогических условий.

**2.1. Календарный учебный график** (обновляется ежегодно и вынесен в «Рабочую программу»).

### 2.2. Условия реализации программы.

Успешной реализации учебного процесса способствует соответствующая материально-техническая база.

**Наличие:** 1. учебного кабинета ИКТ оборудованного компьютерами или ноутбуками, цветной принтер, медиапроектор, экран.

- Тренировочные упражнения,
- индивидуальные карточки,
- тексты контрольных заданий,
- проверочные и обучающие тесты,
- разноуровневые задания,
- мультимедийные презентации,
- видеофильмы.
- Операционная система "Windows 10" 10 шт.
- Программа Microsoft Power Point 10 шт.

**2.3. Формы аттестации.** Два раза в год во всех группах проводится промежуточная и итоговая аттестация, которая отслеживает личностный рост ребёнка по следующим параметрам:

#### *Примерные*

- *усвоение знаний по базовым темам программы;*
- *овладение умениями и навыками, предусмотренными программой;*
- *развитие художественного вкуса;*
- *формирование коммуникативных качеств, трудолюбия и работоспособности.*

**Используются следующие формы проверки:** защита творческих работ, проектов, выставка и т.д.

**Методы проверки:** наблюдение, тестирование, анализ творческих работ и т.п.

Итоговая аттестация осуществляется в форме защиты проекта.

### 2.4. Контрольно-оценочные материалы

На занятиях применяется поурочный, тематический и итоговый контроль. Уровень освоения материала выявляется в беседах, в выполнении практических и творческих заданий. В течение года ведется индивидуальное педагогическое наблюдение за творческим развитием каждого обучающегося (Приложение 3).



Результаты освоения программного материала определяются по трём уровням: высокий, средний, низкий.

Пример:

*Используется 10- бальная система оценки результатов*

*8-10 баллов – высокий уровень,*

*4 - 7 баллов – средний уровень,*

*1 - 3 балла – низкий уровень*

Важными показателями успешности освоения программы являются: развитие интереса обучающихся к компьютерной графике.

## 2.5. Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы.

№	Наименование базовых разделов	Формы проведения занятий	Методы и приёмы	Дидактические материалы	Информационная оснащённость
<b>1 год обучения</b>					
1	Устройство компьютера	. Объяснение, Лекция, Беседа, Демонстрация, Практическая работа.	Словесный Наглядный Практический	Тренировочные упражнения, индивидуальные карточки, тексты контрольных заданий, проверочные и обучающие тесты, разноуровневые задания, мультимедийные презентации, видеофильмы. Операционная система "Windows 10" 10 шт. Программа Microsoft Power Point 10 шт.	Аппаратные средства: компьютеры, колонки, микрофоны. Программные средства: операционная система Windows 10; CDBurnerXP; CCleaner; MS Office (Excel, Word, PowerPoint, Access, Publisher); Windows Movie Maker; Мультимедийный проектор; Интерактивная доска. ПК 10 шт. Принтер 1 шт. Сканер 1 шт.
2	Устройство компьютера				
3	Введение в трёхмерную графику				
4	Программа Microsoft Power Point				
5	Работа над проектами				
6	Контрольное занятие				

**2.6. Рабочие программы** (обновляются ежегодно и вынесены в отдельный документ.)

**2.6.1. Программа воспитания** (обновляется ежегодно и вынесена в «Рабочую программу»).



## 2.7. Список использованной литературы.

### 1. Для учащихся

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.

2. Разработанный лабораторный практикум составителем программы дополнительного образования детей «Компьютерная графика».

### 2. Для педагогов дополнительного образования

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.

2. Фролов М. Самоучитель. Учимся рисовать на компьютере. ЛБЗ - Бином. 2002.

3. Прахов А.А. Blender. 3D-моделирование и анимация. Руководство для начинающих, - СПб.: 2009;

4. Хесс Р. Основы Blender. Руководство по 3D-моделированию с открытым кодом. 2008;

5. Хронистер Дж. Blender. Руководство начинающего пользователя (Blender Basics 2.6)/ 4-е издание;

6. Хронистер Дж. Основы Blender. Учебное пособие/ 3-е издание.



## Календарно - Тематический план

№	Дата	Кол-во часов	Наименование разделов и тем
1		2	<b>Вводное занятие.</b> Техника безопасности в компьютерном классе.
2		2	<b>Архитектура компьютера. Внешнее и внутреннее устройство компьютера.</b>
3		2	Программное обеспечение компьютера. Операционные системы: назначение и состав. Пользовательский интерфейс Windows.
4		2	Файл. Файловая система. Меню Пуск и запуск программ, ярлыки и рабочий стол. Запуск программы Blender.
5		2	<b>Введение в трёхмерную графику</b>
6		2	Что такое двух и трёхмерная графика, для чего и где применяется.
7		2	<b>Программа Microsoft Power Point.</b>
8		2	Знакомство с интерфейсом, оконная система
9		2	Устройства ввода и «умное меню, концепция экранов и сцен
10		2	Объекты в Microsoft Power Point, ориентация в программе, базовые манипуляции инструментами
11		2	Простое моделирование, примитивы и их структура
12		2	Основные инструменты редактирования. Практика. Презентация на свободную тему.
13		2	Переходы, действия, кнопки, анимация.
14		2	Работа с текстом. Практика. Движущийся текст.
15		2	Практика. Игра угадай число.
16		2	Изображения и текстуры, что такое «текстура»? , вставка своих изображений
17		2	Создание своих объектов инструментами Microsoft Power Point
18		2	Создание и настройка текстур, отражения объектов, тень.
19		2	Свойство объектов, настройка действий и переходов
20		2	Практика. Игра «Поймай луну»
21		2	Анимация, основы анимации в Microsoft Power Point
22		2	Анимация входа, выхода, выделение.
23		2	Практика. «Светофор»
24		2	Анимация движения.



25		2	Создание движущихся объектов.
26		2	Практика. Игра «Поймай луну» доработка
27		2	<b>Работа над проектами.</b>
28		2	Практика. «Настольная лампа»
29		2	Практика. «Часы»
30		2	Практика. Игра «Поймай луну» завершение
31		2	Практика. Игра «100 к одному»
32		2	Практика. Игра «Угадай число» с использованием анимации
33		4	Практика. Игра «Найди пару»
34		2	Проверочная работа на тему «Создание игр в программе Microsoft Power Point».
<b>Всего:</b>		<b>72</b>	





## СИСТЕМА ДИАГНОСТИКИ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

(ПРИМЕР)

	Направление диагностики	Возрастные характеристики обучающихся	Параметры диагностики	Методы диагностики	Контрольные мероприятия, методики
<b>Обучение</b>	I. Теоретические и практические ЗУН	_____ лет		Наблюдение, анкетирование, опрос, анализ творческих работ; тесты достижений	Тестовое или творческое задание по теме «Трёхмерная графика. Мини-зачёт и контрольная работа по темам: Возможности и функции программы Microsoft Power Point.
	II. Практическая творческая деятельность обучающихся	Обучающиеся всех возрастов	Личностные достижения обучающихся в процессе усвоения предметной программы	Анализ продуктов творческой деятельности: презентации работ, участие в городских и региональных выставках, конкурсах; метод наблюдения; метод экспертных оценок	Создание индивидуальных проектов: «Создание игр в программе Microsoft Power Point». Создание игры «Поймай луну»
<b>Развитие</b>	I. Социально-личностное развитие обучающихся	_____ лет	1. Самооценка (отношение к себе)	Тестирование, метод наблюдения	методика «Солнечная система» Методика «Самооценка»



			2. Творческие способности	Тестирование, конкурсные и иные творческие мероприятия, метод экспертных оценок	Контрольный список характеристик креативной личности Тест креативности «Использование предмета», анкета для педагогов
			1. Самоотношение личности	Тестирование, проектные методики	Методика определения самооценки (Т.В.Дембо, С.Я.Рубинштейн) «Оценка самоотношения личности» (по В.В.Столину), тест «Дом, дерево, человек», «Несуществующее животное»
			2. Творческие способности	Тестирование, проектные методики	Тест вербальной креативности, анкета для педагогов
	II. Особенности личности в системе социальных отношений	14 – 16 лет	1.Удовлетворенность отношениями в группе, положение личности в коллективе и его сплоченность	Социометрические и референтометрические методы; наблюдение; проективные методики	Опросник САН «Социометрия», анкета «Наши отношения», анкета «Сплоченность коллектива»
			1.Удовлетворенность отношениями в группе, положение личности в коллективе и его сплоченность	Социометрические и референтометрические методы; наблюдение; проективные методики	«Социометрия», «Оценка психологического климата коллектива», методика «Незаконченные предложения», методика измерения уровня тревожности
			2. Коммуникативные навыки	Методы наблюдения, анкетирования, тестирование	Тест «Коммуникативные и организаторские способности»



<b>Воспитание</b>	I. Самоорганизация свободного времени	_____ лет	Потребность в продуктивном проведении досуга	Анкетирование	Анкета (адаптированная) «Я и мое свободное время»
					Анкета «Я и мое свободное время»
	II. Профессиональное самоопределение	_____ лет	Профессионально важные качества	Метод наблюдения, метод экспертных оценок	Анкета «Профессиональные качества»
			Профессиональные интересы	Тестирование	Опросник «Я предпочту», «Дифференциально-диагностический опросник Е. А. Климова
			Профессиональные намерения, готовность к выбору профессии	Анкетирование	Анкета «Моя будущая профессия», «Дифференциально-диагностический опросник Е. А. Климова





---

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
«Game - дизайн»