

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
Гимназия № 8 «Лицей им. С.П. Дягилева»**

ПРИНЯТО:
на заседании педагогического совета
МАОУ Гимназия № 8
Протокол №1 от «27» августа 2025г.

УТВЕРЖДЕНО:
Директор МАОУ Гимназия №8
/Н.А. Давидко/
Приказ № 100 от «27» августа 2025г.



**Рабочая программа
к дополнительной общеразвивающей программе
в области изобразительного искусства
по учебному предмету
«Компьютерная графика»
ПО.03. Основы дизайн проектирования
ПО.03.УП.01 «Компьютерная графика»
Возраст обучающихся 11-17 лет
Срок реализации 5 лет**

Составители:
Педагог дополнительного образования:
Серых Е.В.

г. Екатеринбург, 2025г.

Пояснительная записка

Рабочая программа составлена на основе общеобразовательной общеразвивающей программы художественной направленности «Компьютерная графика (изобразительное отделение)».

В мире современных технологий компьютерная графика становится все популярнее, она становится необходимым атрибутом информационного обеспечения современного образовательного учреждения. Компьютерная графика используется для выпуска буклетов, рекламных афиш, собственных малотиражных школьных газет и книг. Учащиеся принимают активное участие в олимпиадах, конкурсах разного уровня. Этому может содействовать область информатики, занимающаяся методами создания и редактирования изображений с помощью компьютера. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Среди них: исследователи в различных научных и прикладных областях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, разработчики рекламной продукции, создатели авторы мультимедиа презентаций, медики, модельеры одежды, фотографы, специалисты в области теле- и видеомонтажа и др.

Школьникам значительно интереснее рисовать, чем писать тексты или считать. В тоже время создание, действительно, интересных художественных иллюстраций – дело кропотливое, требующее знаний графического редактора, а также искусствоведческих знаний. Кроме того, у детей должен быть позитивный настрой и активный интерес к тщательной и вдумчивой работе.

Основная цель программы - развитие творческих способностей на основе интереса подростков к компьютерному дизайну, графике, формирование у них потребности в самосовершенствовании и создании условий для реализации творческих возможностей и выбора будущей профессии (иллюстратора, графического дизайнера, web-дизайнера, арт-директора, модельера, и т.д.).

Задачи образовательного процесса:

Образовательные:

- научить основам компьютерной графики;
- научить эффективно использовать современное программное обеспечение компьютера при работе с растровой и векторной графикой;
- расширить обзор профессиональных ориентаций учащихся в области компьютерной графики;
- познакомить на практике с такими профессиями как дизайнер, иллюстратор, полиграфист и художник;
- научить эффективно работать в команде при создании творческого проекта, используя компьютерную графику.

Воспитательно - развивающие:

- пробудить интерес к компьютерной графике;
- раскрыть и развить потенциал каждого ребенка;
- сформировать творческое отношение к компьютерной графике;
- сформировать творческий подход, при исполнении поставленных задач;
- развить художественный вкус, фантазию и креативность;
- сформировать умение рационально использовать компьютерную графику в своей повседневной, учебной, а также в последующем, профессиональной жизни.

Основным средством обучения, воспитания и развития учащихся являются учебные работы, которые строятся на основе следующих принципов: постепенном усложнении, направленном на решение педагогических, технических и художественных задач, отборе высокохудожественных материалов, репродукций. Занятия групповые. Один урок в неделю по 40 минут.

1 год обучения

1 четверть

№ урока	Тема урока	Цели и задачи	Программа	Количество часов
1	Компьютерная графика	Введение в предмет. Познакомить с понятием компьютерной графика	—	1
2-4	«Осенний пейзаж»	Познакомить с панелью инструментов в графической программе. Изучить и научить рисовать графическими инструментами: «Карандаш», «Кисть», «Ластик». Рассказать о свойствах инструментов. Настройка инструмента: давление, сглаживание, размер.	Графическая программа «ArtRage»	3
4-8	«Осенний цветок»	Изучить в графической программе как правильно работать со слоями. Познакомить со свойствами слоев. Научить открывать слои, создавать слои, удалять.	Графическая программа «ArtRage»	4
итого				8 часов

2 четверть

№ урока	Тема урока	Цели и задачи	Программа	Количество часов
1-4	«Новогодняя открытка»	Познакомить с графическим инструментом: «Текст». Научить создать и оформить текст в графической программе.	Графическая программа «ArtRage»	4
5 -8	«Что я видел во сне».	Закрепление и применение навыков работы в графической программе	Графическая программа «ArtRage»	4
итого				8 часов

3 четверть

№ урока	Тема урока	Цели и задачи	Программа	Количество часов
1-5	«С 8 марта».	Изучить и научить работать с графическими инструментами: «Заливка» и «Выделение» в программе. Учимся работать со свойствами инструмента «Выделения»: прямолинейное выделение, круглое выделение, волшебная палочка.	Графическая программа «ArtRage»	5

5-7	«Декоративная рамка»	Познакомить с графическим инструментом: «Стикер». Научить создавать новые стикеры	Графическая программа «ArtRage»	2
7-11	«Ранняя весна».	Изучить и научить работать графическим инструментом «Масло» и «Мастихин» и «Тюбик с краской»	Графическая программа «ArtRage»	4
итого				11 часов

4 четверть

№ урока	Тема урока	Цели и задачи	Программа	Количество часов
1-4	«Знакомьтесь – это я»	Изучить и научить работать в программе «PowerPoint». Знакомство со структурой программы. Познакомить с готовыми шаблонами программы. Научить правильно работать с текстом, заголовками и расположением на слайде. Создать презентацию, применив полученные навыки	«PowerPoint»	4
4-7	«Слайд шоу авторских работ»	Создать Слайд шоу авторских работ, применив полученные навыки	«PowerPoint»	3
итого				7 часов

1 год обучения

Задачи:

- развивать интерес к предмету компьютерная графика;
- овладеть начальными графическими приемами;
- овладеть основами растрового рисунка;
- овладеть первоначальными навыками работы графических инструментов;
- формировать исполнительскую культуру поведения;
- воспитывать эмоционально-волевые качества, ответственность, работоспособность, собранность.

Содержание программы

5 класс (первый год обучения):

Изучение техники безопасности при работе на компьютере, правил поведения в компьютерном классе. Знакомство с предметом «Компьютерная графика», понятием компьютерной графики. Взаимосвязь дисциплины «Компьютерная графика» с другими дисциплинами, специальностями.

Знакомство со структурой графического редактора «ArtRageDemo», изучение инструментов «Текст», «Кисть», «Карандаш». Отработка навыков работы на графическом планшете в графическом редакторе «ArtRageDemo» при выполнении эскизов и рисунков на темы «Зимние узоры», «Новогодняя открытка», «Вид за окном», «Что я видел во сне», «Ночной город», «Открытка к 8 марта», «Ранняя весна», «Букет цветов».

Знакомство со структурой программы «PowerPoint», с функциями «Спецэффекты» и «Переходы». Отработка навыков работы в программе «PowerPoint» при создании слайд шоу с творческими работами обучающихся, выполненными в III четверти. Оформление обложки для слайд-шоу.

Знакомство с работами художников России.

Изучение способов поиска и сохранения изображений высокого разрешения в интернете. Поиск в интернете любимых картин. Отработка навыка сохранять изображения из интернета в хорошем качестве.

2 год обучения

1 четверть

№ урока	Тема урока	Цели и задачи	Программа	Количество часов
1	Компьютерная графика	Введение в предмет. Техника безопасности.	—	1
2-4	«Осенний букет».	«Осенний букет». Вспоминаем навыки работы в программе «ArtRage». Применяем знание	Графическая программа «ArtRage»	3
4-8	«Творческий натюрморт»	Изучить и научить работать с графическими инструментами: «Перо», «Клякса», «Фломастер». Нарисовать творческий натюрморт в графической программе в сближенной цветовой гамме.	Графическая программа «ArtRage»	4
итого				8 часов

2 четверть

№ урока	Тема урока	Цели и задачи	Программа	Количество часов
1-4	««Любимая книга»	Познакомить с понятием «Шрифтовая композиция». Изучить виды шрифтов: шрифт с засечками, шрифт без засечек, рукописные шрифты, декоративные шрифты, машинные шрифты.	Графическая программа «ArtRage»	4
5 -8	«Путешествие по сну»	Изучить свойства инструментов: «Затемнение», «Осветление» и «Распыление». Передать воздушность, легкость в творческой работе.	Графическая программа «ArtRage»	4
итого				8 часов

3 четверть

№ урока	Тема урока	Цели и задачи	Программа	Количество часов
1-5	«Зимние настроение».	Отработать полученный навык работы с инструментами «Затемнение», «Осветление» и «Распыление».	Графическая программа «ArtRage»	5
5-7	«Снежинка».	Изучить свойства инструментов «Трансформация».	Графическая программа «ArtRage»	2
7-11	«Символ года»	Изучить свойства инструмента «Текстуры». «Символ года»	Графическая программа «ArtRage»	4
итого				11 часов

4 четверть

№ урока	Тема урока	Цели и задачи	Программа	Количество часов
1-2	«Весна»	Структура графического редактора «Paint.net». Нарисовать быстрый пейзажный этюд.	«Paint.net».	2
2-4	«Туманный город».	Изучить свойства инструментов «Размытие» и «Резкость».	«Paint.net».	2
4-7	«В городе дождь».	Изучить свойства инструмента: «Пипетка». Палитра цветов (RGB). «В городе дождь».	«Paint.net».	3
итого				7 часов

2 год обучения

Задачи:

- закрепить и развивать дальше умения и навыки, полученные в пятом классе,
- осваивать более сложные графические инструменты с характерными особенностями выполнения;
- формировать творческое самовыражение;
- формировать исполнительскую культуру поведения,
- воспитывать эмоционально-волевые качества, ответственность, работоспособность, собранность.

Содержание программы

6 класс (второй год обучения):

Введение в предмет «Компьютерная графика». Знакомство с техникой безопасности при работе на компьютере и правилами поведения в компьютерном классе.

Восстановление навыков работы в графическом редакторе «MyPaint». Отработка навыков работы на графическом планшете. Выполнение эскизов и рисунка в редакторе «MyPaint» на графическом планшете «Осенний букет». Зачетный проект в графическом редакторе «MyPaint» «Любимая книга». Создание иллюстрации к любимой книге. Отработка навыков работы на графическом планшете.

Отработка навыков работы на графическом планшете в графическом редакторе «MyPaint». Изучение инструментов «Распылитель», «Затемнение», «Осветление», «Трансформация», «Текстуры». Отработка навыков работы на графическом планшете при

выполнении эскизов и рисунков на темы «Путешествие по сну», «Зимнее настроение», «Снежинка», «Символ года».

Знакомство со структурой графического редактора «Paint.net». Изучение свойств инструментов «Размытие», «Резкость», «Выделение», «Отражение», «Поворот», «Пипетка», «Штамп» и «Изображения». Палитра цветов (RGB). Отработка навыков работы в программе «Paint.net» при создании творческих работ на темы: «Весна», «Туманный город», «Внеземная цивилизация», «Маленькие люди», «В городе дождь», «Будущее земли».

Работа с текстом в графическом редакторе «Paint.net». Создание пригласительных на выставку. Применение полученных ранее навыков. Поиск фото работ. Копирование фото. Кадрирование фото. Работа с текстом.

3 год обучения

1 четверть

№ урока	Тема урока	Цели и задачи	Программа	Количество часов
1	Компьютерная графика	Введение в предмет. Техника безопасности.	—	1
2	«Слои»	Знакомство с графическим редактором «Adobe Photoshop». Вводим понятие «Слои»	Графическая программа «Adobe Photoshop»	1
3	«Маска»	Изучаем в панели инструментов «Маска»	Графическая программа «Adobe Photoshop»	1
4	«Трансформация»	Изучаем понятие «Трансформация».	Графическая программа «Adobe Photoshop»	1
4-8	«Фотоколлаж»	Учимся применять на практике понятия «Слои», «Маска», «Трансформация» в итоговой работе фотоколлаж в графической программе	Графическая программа «Adobe Photoshop»	4
ИТОГО				8 часов

2 четверть

№ урока	Тема урока	Цели и задачи	Программа	Количество часов
1	«Стиль слоя»	Вводим и изучаем понятие «Стиль слоя».	Графическая программа «Adobe Photoshop»	1
2-3	«Калейдоскоп»	Вводим и изучаем понятие «Градиент». Создание градиента.	Графическая программа «Adobe Photoshop»	2
3	«Цветовые режимы»	Научить пользоваться цветовыми режимами, цветовой и тоновая коррекции.	Графическая программа «Adobe Photoshop»	1
4-8	«Сказочный Зимний пейзаж»	Итоговая работа с наложением градиента. Применения изученных понятий в творческой работе	Графическая программа «Adobe Photoshop»	4
Итого				8 часов

3 четверть

№ урока	Тема урока	Цели и задачи	Программа	Количество часов
1-2	«Мир вокруг меня» фотоколлаж	Научить правильно искать и сохранять фотографии с высоким разрешением.	Графическая программа «Adobe Photoshop»	2
2-4	«Радость»	Изучить свойства инструментов «Кисть». Быстрый набросок.	Графическая программа «Adobe Photoshop»	2
4	«Кисть ученика».	Научить создавать собственный модуль для кисти. Научить создавать собственную кисть в программе «Adobe Photoshop».	Графическая программа «Adobe Photoshop»	1
5-11	«Реальность и вымысел».	Создание творческой работы в программе «Adobe Photoshop». Применяем знание работы с инструментом «Кисть»	Графическая программа «Adobe Photoshop»	6
Итого				11 часов

4 четверть

№ урока	Тема урока	Цели и задачи	Программа	Количество часов
1	«Текст»	Изучаем инструмент «Текст» в программе графическая программа «Adobe Photoshop»	Графическая программа «Adobe Photoshop»	1
2-7	«Экслибрис».	Изучить стили шрифтов. Создаем шрифтовую композицию.	Графическая программа «Adobe Photoshop»	6
Итого				7 часов

3 год обучения

Задачи:

- знать и применять основные графические инструменты в последующих творческих заданиях;
- развивать устойчивый интерес к компьютерным технологиям;
- формировать творческое самовыражение;
- формировать навыки работы за компьютером;
- формировать исполнительскую культуру поведения;
- воспитывать эмоционально-волевые качества, ответственность, работоспособность, собранность.

Содержание программы

7 класс (третий год обучения):

Введение в предмет «Компьютерная графика». Повторение техники безопасности при работе на компьютере и правил поведения в компьютерном классе.

Знакомство со структурой программы «Adobe Photoshop», меню пакета «Adobe Photoshop». Изучение понятия и свойства «Маски», изучение инструмента трансформации: «Масштабирование», «Поворот», «Наклон», «Искажение», «Перспектива», «Деформация» и «Поворот». Изучение параметров наложения слоя, его режимы и свойства. Изучение понятия «Градиент». Изучение цветовых режимов, цветовой и тоновой коррекции. Создание фотоколлажей «Калейдоскоп», «Сказочный зимний пейзаж», «Мир вокруг меня» с использованием готовых изображений. Применение изученных навыков: «Градиент», «Цветовая коррекция» и «Стиль слоя» при создании творческих работ.

Изучение инструмента «Кисть» в программе «Adobe Photoshop». Знакомство с палитрой кистей «Adobe Photoshop». Создание собственной кисточки в «Adobe Photoshop». Создание творческих работ «Радость», «Кисть ученика», «Реальность и вымысел», «Впечатление» в программе «Adobe Photoshop». Отработка навыков работы на графическом планшете.

Изучение инструмента «Текст», свойств текста в программе «Adobe Photoshop». Отработка навыков работы с текстом в программе «Adobe Photoshop».

Знакомство с понятием «Экслибрис». Выполнение творческого задания «Экслибрис». Отработка полученных ранее навыков при создании экслибриса. Обрисовка замыслов на компьютере. Цветовая подборка. Подготовка файла к печати.

4 год обучения

1 четверть

№ урока	Тема урока	Цели и задачи	Программа	Количество часов
1	Компьютерная графика	Введение в предмет. Техника безопасности.	—	1
2	«CorelDRAW»	Изучаем структуру программы. «CorelDRAW».	Графическая программа «CorelDRAW»	1
3-4	«Осенний лист. Клен».	Изучаем инструмент кривые «Безье» в программе «CorelDRAW». Учимся работать кривыми «Безье»	Графическая программа «CorelDRAW»	2
5	«Каменный дом».	Изучаем инструмент «Заливка и обводка».	Графическая программа «CorelDRAW»	1
5-8	«Необычный цветок»	Научить понятиям «Дублирование» и «повороты» формы	Графическая программа «CorelDRAW»	3
Итого				8 часов

2 четверть

№ урока	Тема урока	Цели и задачи	Программа	Количество часов
1-4	Дерево «Времена года»	Создать в векторе дерево, применив кривые «Безье», «Заливку», «Обводку», «Дублирование» и «повороты» формы.	Графическая программа «CorelDRAW»	4
4-5	«Новогодний календарь»	Научить создавать календарь в программе «CorelDRAW»	Графическая программа «CorelDRAW»	2
6	«Текст»	Изучить инструмент «Текст в программе «CorelDRAW»	Графическая программа «CorelDRAW»	1
6-8	«Слово из букв»	Создать шрифтовую композицию из букв разных по масштабу, форме и цвету.	Графическая программа «CorelDRAW»	
Итого				8 часов

3 четверть

№ урока	Тема урока	Цели и задачи	Программа	Количество часов
1-3	«Силуэт животного»	Научить преобразовывать шрифт в кривые и работать с редактированием узлов в программе «CorelDRAW»	Графическая программа «CorelDRAW»	3
3-6	«Портрет из букв»	Закрепить навык работы с редактированием узлов в программе «CorelDRAW»	Графическая программа «CorelDRAW»	3
6-11	«Иллюстрация к книге».	Применить навыки работы с инструментом «Текст» и кривыми «Безье»	Графическая программа «CorelDRAW»	5
итого				11 часов

4 четверть

№ урока	Тема урока	Цели и задачи	Программа	Количество часов
1-3	«Визитная карточка».	Познакомить с понятием «Визитная карточка». Поиск преферансов визиток, цветовой поиск	Графическая программа «CorelDRAW»	3
3-7	«Паттерн»	Познакомить с понятием «Паттерн». Отрисовка в векторе графического элемента.	Графическая программа «CorelDRAW»	6
итого				7 часов

4 год обучения

Задачи:

- передавать художественное содержание произведения, применяя навыки работы в графических программах;
- развивать технику выполнения скан-копия и «слои»; формировать творческое самовыражение;
- воспитывать эмоционально-волевые качества, ответственность, работоспособность, собранность.
- участвовать в конкурсах и выставках.

Содержание программы

8 класс (четвертый год обучения):

Изучение техники безопасности при работе на компьютере и правил поведения в компьютерном классе.

Знакомство со структурой программы «Inkscape». Изучение понятия «Кривые Безье» и редактирование узлов, инструмента «Заливка и обводка», понятия поворот: 90°, 180°, отразить по вертикали и горизонтали, инструмента «Продублировать», понятия в расширенных функциях «Отрисовка» «Календарь». Выполнение эскизов и рисунка в программе «Inkscape». Отработка навыков работы на графическом планшете при выполнении творческих работ на темы: «Осенний лист», «Каменный дом», «Необычный цветок», «Дерево «Времена года», «Новогодний календарь».

Изучение построения шрифтовой композиции в программе «Inkscape». Создание шрифтовой композиции из букв. Силуэт-слово. Применение навыка «оконтуривания

объекта». Выполнение рисунка силуэта животного, содержащего внутри буквы. Создание портрета из букв. Отработка навыков работы с инструментом «Шрифт». Создание иллюстрации из букв к книге. Закрепление полученных знаний.

Изучение методов создания визитной карточки. Создание визитной карточки. Поиск референсов визитной карточки. Эскизы визитной карточки, отрисовка на компьютере. Цветовой поиск. Размещение текста. Отработка навыков работы в программе «Inkscape».

5 год обучения

1 четверть

№ урока	Тема урока	Цели и задачи	Программа	Количество часов
1	Компьютерная графика	Введение в предмет. Техника безопасности.	—	1
2	«Фирменный стиль «Логотип»	Познакомить с понятием «Фирменный стиль «Логотип». Виды логотипов, виды шрифтов	Графическая программа «CorelDRAW»	1
3	«Название логотипа».	Придумываем название, выбранного магазина, салона и т.д.	Графическая программа «CorelDRAW»	1
4	«Аналоги»	Анализируем логотипы конкурентов. Ищем идеи для разработки фирменного стиля	Графическая программа «CorelDRAW»	1
5-8	«Эскизы логотипов»	Отрисовка эскизов в 3-х вариантах логотипа.	Графическая программа «CorelDRAW»	3
итого				8 часов

2 четверть

№ урока	Тема урока	Цели и задачи	Программа	Количество часов
1-4	«Логотип»	Создание изобразительного логотипа в 3-х вариантов в векторе. Отрисовка формы кривыми безье	Графическая программа «CorelDRAW»	4
4-8	«Цветной логотип»	Цветовой поиск логотипа. Отрисовка 3-х вариантов в цвете	Графическая программа «CorelDRAW»	4
итого				8 часов

3 четверть

	Тема урока	Цели и задачи	Программа	
--	------------	---------------	-----------	--

№ урока				Количество часов
1-4	«Паттерн»	Отрисовка векторного повторяющейся формы в программе.	Графическая программа «CorelDRAW»	3
5	«Mockup».	Познакомить с понятием «Mockup». Научить искать бесплатные ресурсы для скачивания «Mockup».	Графическая программа «CorelDRAW»	1
5-11	«Размещение разработанного логотипа на Mockup».	Создаем «Mockup» в программе «Adobe Photoshop». Размещение разработанного логотипа на «Mockup». «Mockup» аксессуары, одежду и т.д..	«Adobe Photoshop».	6
итого				11 часов

4 четверть

№ урока	Тема урока	Цели и задачи	Программа	Количество часов
1-5	Композиционное размещение	Композиционное размещение готовых форм на формате А2.	«Adobe Photoshop»	5
6	«Подготовка к печати»	Основы предпечатной подготовки. Подготовка файла к печати.	Графическая программа «CorelDRAW»	1
7	«Защита проекта»	Подготовка устного выступление к защите проекта.	—	1
итого				7 часов

5 год обучения

Задачи:

- знать основные графические программы, уметь самостоятельно работать в графических редакторах, владеть основными приемами работы в разных графических программах: быстрый набросок, векторная графика, растровая графика;
- развивать устойчивый интерес к графическому дизайну;
- формировать творческое самовыражение;
- формировать исполнительскую культуру поведения.

Содержание программы

9 класс (пятый год обучения):

Изучение техники безопасности при работе на компьютере, правил поведения в компьютерном классе.

Знакомство с основами разработки фирменного стиля, создания логотипа для бренда, с понятием «Айдентика», с психотипами потребителей. Тест на выявление психотипа потребителя, обсуждение и анализ работ предполагаемых конкурентов.

Знакомство с основами разработки изобразительного логотипа, с понятием «Референсы». Поиск референсов в интернете. Поиск цветового решения для айдентики. Создание эскизов 2х вариантов изобразительного логотипа, отрисовка логотипов в программе «Inkscape». Отработка навыков работы на графическом планшете.

Знакомство с основами создания шрифтового логотипа. Поиск референсов в интернете. Создание шрифтового логотипа. Создание визитной карточки с использованием созданных ранее логотипов. Отработка навыков работы в программе «Inkscape».

Изучение понятия и основ работы с «Москир». Формирование навыка поиска бесплатных ресурсов для скачивания «Москир» из интернета, закрепление навыков работы в программе «Photoshop». Размещение ранее созданных логотипов на «Москир». Закрепление навыков работы с «Москир».

Изучение основ композиционного размещения готовых форм на формате А2, основ предпечатной подготовки. Размещение готовых форм на формате А2. Подготовка файлов к печати. Защита проектов.

Планируемые результаты освоения программы

После изучения данного предмета ученики приобретают знания, умения и владения.

В результате освоения предмета ученик должен **знать:** методы и средства компьютерной графики; основы векторной и растровой графики.

В результате освоения дисциплины ученик должен **уметь:** программно реализовывать основные алгоритмы растровой и векторной графики; использовать графические стандарты и библиотеки.

В результате освоения дисциплины ученик должен **владеть:** основными приемами создания и редактирования изображений в векторных редакторах; навыками редактирования фотореалистичных изображений в растровых редакторах.

1 год обучения

- развили интерес к предмету компьютерная графика;
- владеют начальными графическими приемами;
- владеют основами растрового рисунка;
- владеют первоначальными навыками работы в графических редакторах;
- сформировали исполнительскую культуру поведения;
- воспитали эмоционально-волевые качества, ответственность, работоспособность, собранность.

2 год обучения

- закрепили умения и навыки, полученные в пятом классе;
- освоили более сложные графические инструменты с характерными особенностями выполнения;
- сформировали творческое самовыражение;
- сформировали исполнительскую культуру поведения;
- воспитали эмоционально-волевые качества, ответственность, работоспособность, собранность.

3 год обучения

- знают и применяют основные графические инструменты в творческих заданиях;
- развили устойчивый интерес к компьютерным технологиям;
- сформировали творческое самовыражение;
- сформировали навыки работы за компьютером;
- сформировали исполнительскую культуру поведения;
- воспитали эмоционально-волевые качества, ответственность, работоспособность, собранность.

4 год обучения

- передают художественное содержание произведения, применяя навыки работы в графических программах;
- развили технику выполнения скан-копия и «слои»;
- сформировали творческое самовыражение;
- воспитали эмоционально-волевые качества, ответственность, работоспособность, собранность;
- участвовали в конкурсах и выставках.

5 год обучения

- знают основные графические программы, умеют самостоятельно работать в графических редакторах, владеть основными приемами работы в разных графических программах: быстрый набросок, векторная графика, растровая графика;
- знают основы разработки фирменного стиля, создания логотипов, предпечатной подготовки файлов;
- развили устойчивый интереса к графическому дизайну;
- сформировали творческое самовыражение;
- сформировали исполнительскую культуру поведения.
-

Порядок выставления оценок

Текущая оценка выставляется в классный журнал.

По итогам промежуточной аттестации выставляются четвертные, полугодовые и годовые отметки.

Четвертные, полугодовые и годовые отметки заносятся в общешкольную ведомость по классам.

Оценка, полученная в 9 классе (в том числе и неудовлетворительная), заносится в ведомость. По завершении всех выпускных заданий допускается пересдача, по которому обучающийся получил неудовлетворительную оценку. Условия повторной сдачи экзамена определены в локальном нормативном акте Школы.

В Школе разработаны **критерии оценок** промежуточной и итоговой аттестации в соответствии с настоящими ФГТ. Критерии оценок отражаются в учебной программе учебного предмета.

Критерии оценки качества подготовки обучающихся позволяют:

- определить уровень освоения обучающимися материала, предусмотренного учебной программой по учебному предмету;
- оценить умение обучающегося использовать теоретические знания при выполнении практических работ;
- оценить обоснованность изложения ответа;
- оценить уровень приобретенных знаний, умений и навыков, в том числе исполнительских в процессе освоения (по окончанию освоения) программы «Компьютерная графика».

По результатам текущей, промежуточной и итоговой аттестации выставляются оценки «отлично», «хорошо» и «удовлетворительно».

5 «отлично» - ученик отлично ориентируется в графической программе, выполнив последовательно все операции для создания графического изображения. Его работа отличается оригинальностью задуманной идеи, грамотной и самостоятельной работой в графической программе, творческим и рациональным подходом.

4 «хорошо» - ученик хорошо ориентируется в графической программе, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполненная в графической программе, но есть незначительные ошибки.

3 «удовлетворительно» - ученик выполняет задачи, но делает грубые ошибки в последовательности операций. Для завершения графического изображения необходима постоянная помощь преподавателя.

2 «неудовлетворительно» - ученик плохо ориентируется в графической программе, не выполняет поставленные задачи, делает грубые ошибки. Для завершения графического изображения необходима постоянная помощь преподавателя.

Методические материалы

Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы

- Наличие специальной методической литературы по графическим программам, педагогике, психологии.
- Возможность повышения профессионального мастерства: участие в методических объединениях, семинарах, конкурсах; прохождение курсов.
- Разработка собственных методических пособий, дидактического и раздаточного материала.
- Обобщение и распространение собственного опыта работы.

Список литературы для педагогов:

- Анеликова Л.А. Упражнения по текстовому редактору Word. - М.: СОЛОН-ПРЕСС, 2010. - 128 с.
 - Борн Г. Форматы данных: Пер. с нем. — К.: BHV, 1995 — 472 с.: ил.
 - Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. В. И. Ковалько. - М.: ВАКО, 2007. - 304 с.
 - Скрылина С.Н. Путешествие в страну компьютерной графики. - СПб.:БХВ-Петербург, 2014. - 128 с.
 - Дёмин А.Ю. Кудинов А.В. Компьютерная графика. (Учебное пособие) Рекомендовано Сибирским региональным учебно-методическим центром высшего профессионального образования для межвузовского использования в качестве учебного пособия. Томск: Изд-во ТПУ, 2005. – 164 с.
 - Тихомиров Ю.В. OpenGL: Создание реалистичных изображений. — М.: BSV, 1998. — 240 с., ил.
 - Краснов М. В. OpenGL. Графика в проектах Delphi. — СПб.: БХВ-Петербург, 2001. — 352 с.
- Электронные ресурсы
- Ветлугина К.И. Применение компьютерной графики в начальной школе // Современные научные исследования и инновации. 2017. № 4 [Электронный ресурс]. URL:

http	HYPERLINK	"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"	HYPERLINK
"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"			HYPERLINK
"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"://			HYPERLINK
"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"			HYPERLINK
"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"			HYPERLINK
"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"web			HYPERLINK
"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"			HYPERLINK
"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"			HYPERLINK
"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747".			HYPERLINK
"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"			HYPERLINK
"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"			HYPERLINK
"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"snauka			HYPERLINK
"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"			HYPERLINK
"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"			HYPERLINK
"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747".			HYPERLINK
"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"			HYPERLINK
"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"			HYPERLINK
"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"ru			HYPERLINK
"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"			HYPERLINK
"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"			HYPERLINK
"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"/			HYPERLINK
"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"			HYPERLINK
"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"			HYPERLINK
"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"issues			HYPERLINK
"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"			HYPERLINK
"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"			HYPERLINK
"http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"/2017/04/80747			
		<ul style="list-style-type: none"> http://compgraph.tpu.ru https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/obshchepedagogicheskie-tehnologii/2013/01/31/kompyuternaya-grafika-pervye-shagi 	
		<ul style="list-style-type: none"> https://multiurok.ru/files/planirovaniie-komp-iutiernaia-ghrafika-2-4-klassy.html https://kopilkaurokov.ru/informatika/planirovanie/rabochaiaprogrammakompiuter_naiaghrifikapiervyieshaghivnieurochnaiadieiatelnost 	

Список литературы для обучающихся:

Электронные ресурсы

- <https://staminaon.com/ru/>

- ### Задание к самостоятельной работе 9 класса (пример):

Варианты заданий:

1)	 <p>АТОМНЫЙ КОФЕ</p>	2)	 <p>КОНТЕНТ В ШКАФУ</p>
3)	 <p>Эко-такси</p>	4)	 <p>МЕНЬШЕ ДА ЧАЙ</p>
5)	 <p>ЛЕСНАЯ ЛАВКА</p>	6)	 <p>ШОКОЛАД ШОКОЛАДОМ</p>