

**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. Пивидко/  
Приказ № 79-О-01 «27» августа 2025г.  
МАОУ Гимназия №8 №



**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**

<b>№ урока</b>	<b>Тема урока</b>	<b>Цели и задачи</b>	<b>Программа</b>	<b>Количество часов</b>
1	Компьютерная графика	Введение в предмет. Познакомить с понятием компьютерной графики	—	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
<b>итого</b>				<b>8 часов</b>

### **2 четверть**

<b>№ урока</b>	<b>Тема урока</b>	<b>Цели и задачи</b>	<b>Программа</b>	<b>Количество часов</b>
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
<b>итого</b>				<b>8 часов</b>

### **3 четверть**

<b>№ урока</b>	<b>Тема урока</b>	<b>Цели и задачи</b>	<b>Программа</b>	<b>Количество часов</b>
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: «Стикеры». 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
<b>итого</b>				<b>11 часов</b>

#### 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 расположение 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
<b>итого</b>				<b>7 часов</b>

#### 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 культурой 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**

<b>№ урока</b>	<b>Тема урока</b>	<b>Цели и задачи</b>	<b>Программа</b>	<b>Количество часов</b>
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
<b>итого</b>				<b>8 часов</b>

### **2 четверть**

<b>№ урока</b>	<b>Тема урока</b>	<b>Цели и задачи</b>	<b>Программа</b>	<b>Количество часов</b>
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
<b>итого</b>				<b>8 часов</b>

### **3 четверть**

<b>№ урока</b>	<b>Тема урока</b>	<b>Цели и задачи</b>	<b>Программа</b>	<b>Количество часов</b>
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
<b>итого</b>				<b>11 часов</b>

#### **4 четверть**

<b>№ урока</b>	<b>Тема урока</b>	<b>Цели и задачи</b>	<b>Программа</b>	<b>Количество часов</b>
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».	<b>3</b>
<b>итого</b>				<b>7 часов</b>

#### **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 культурой 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», «Выделения», «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**

<b>№ урока</b>	<b>Тема урока</b>	<b>Цели и задачи</b>	<b>Программа</b>	<b>Количество часов</b>
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
<b>итого</b>				<b>8 часов</b>

#### **2 четверть**

<b>№ урока</b>	<b>Тема урока</b>	<b>Цели и задачи</b>	<b>Программа</b>	<b>Количество часов</b>
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
<b>итого</b>				<b>8 часов</b>

### **3 четверть**

<b>№ урока</b>	<b>Тема урока</b>	<b>Цели и задачи</b>	<b>Программа</b>	<b>Количество часов</b>
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
<b>итого</b>				<b>11 часов</b>

### **4 четверть**

<b>№ урока</b>	<b>Тема урока</b>	<b>Цели и задачи</b>	<b>Программа</b>	<b>Количество часов</b>
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
<b>итого</b>				<b>7 часов</b>

### **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 культуруй 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**

<b>№ урока</b>	<b>Тема урока</b>	<b>Цели и задачи</b>	<b>Программа</b>	<b>Количество часов</b>
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
<b>итого</b>				<b>8 часов</b>

## **2 четверть**

<b>№ урока</b>	<b>Тема урока</b>	<b>Цели и задачи</b>	<b>Программа</b>	<b>Количество часов</b>
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»	
<b>итого</b>				<b>8 часов</b>

## **3 четверть**

<b>№ урока</b>	<b>Тема урока</b>	<b>Цели и задачи</b>	<b>Программа</b>	<b>Количество часов</b>
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
<b>итого</b>				<b>11 часов</b>

## 4 четверть

<b>№ урока</b>	<b>Тема урока</b>	<b>Цели и задачи</b>	<b>Программа</b>	<b>Количество часов</b>
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 векторе графического элемента.	Графическая программа «CorelDRAW»	6
<b>итого</b>				<b>7 часов</b>

## 4 год обучения

### Задачи:

- передавать художественное содержание произведения, применяя навыки работы в графических программах;
  - развивать технику выполнение 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:  $90^\circ$ ,  $180^\circ$ , 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 «оконтурирования

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
<b>итого</b>				<b>8 часов</b>

### 2 четверть

№ урока	Тема урока	Цели и задачи	Программа	Количество часов
1-4	«Логотип»	Создание изобразительного логотипа в 3-х вариантах 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
<b>итого</b>				<b>8 часов</b>

### 3 четверть

	Тема урока	Цели и задачи	Программа

<b>№ урока</b>				<b>Количество часов</b>
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
<b>итого</b>				<b>11 часов</b>

## 4 четверть

<b>№ урока</b>	<b>Тема урока</b>	<b>Цели и задачи</b>	<b>Программа</b>	<b>Количество часов</b>
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	«Задача проекта»	Подготовка устного выступление к защите проекта.	–	1
<b>итого</b>				<b>7 часов</b>

## 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 культурой 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 «Mockup». Формирование навыка поиска бесплатных ресурсов для скачивания «Mockup» из интернета, закрепление навыков работы в программе «Photoshop». Размещение ранее созданных логотипов на «Mockup». Закрепление навыков работы с «Mockup».

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 фотoreалистичных 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 интерес 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.: ВНВ, 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:

<u>http</u>	<u>HYPERNLINK</u>	" <u>http://web.s nauka.ru/ issues/2017/04/80747"</u>	<u>HYPERNLINK</u>
" <u>http://web.s nauka.ru/ issues/2017/04/80747"</u>			<u>HYPERNLINK</u>
" <u>http://web.s nauka.ru/ issues/2017/04/80747"://</u>			<u>HYPERNLINK</u>
" <u>http://web.s nauka.ru/ issues/2017/04/80747"</u>			<u>HYPERNLINK</u>
" <u>http://web.s nauka.ru/ issues/2017/04/80747"</u>			<u>HYPERNLINK</u>
" <u>http://web.s nauka.ru/ issues/2017/04/80747" web</u>			<u>HYPERNLINK</u>
" <u>http://web.s nauka.ru/ issues/2017/04/80747"</u>			<u>HYPERNLINK</u>
" <u>http://web.s nauka.ru/ issues/2017/04/80747"</u>			<u>HYPERNLINK</u>
" <u>http://web.s nauka.ru/ issues/2017/04/80747".</u>			<u>HYPERNLINK</u>
" <u>http://web.s nauka.ru/ issues/2017/04/80747"</u>			<u>HYPERNLINK</u>
" <u>http://web.s nauka.ru/ issues/2017/04/80747"</u>			<u>HYPERNLINK</u>
" <u>http://web.s nauka.ru/ issues/2017/04/80747"s nauka</u>			<u>HYPERNLINK</u>
" <u>http://web.s nauka.ru/ issues/2017/04/80747"</u>			<u>HYPERNLINK</u>
" <u>http://web.s nauka.ru/ issues/2017/04/80747"</u>			<u>HYPERNLINK</u>
" <u>http://web.s nauka.ru/ issues/2017/04/80747".</u>			<u>HYPERNLINK</u>
" <u>http://web.s nauka.ru/ issues/2017/04/80747"</u>			<u>HYPERNLINK</u>
" <u>http://web.s nauka.ru/ issues/2017/04/80747"</u>			<u>HYPERNLINK</u>
" <u>http://web.s nauka.ru/ issues/2017/04/80747" ru</u>			<u>HYPERNLINK</u>
" <u>http://web.s nauka.ru/ issues/2017/04/80747"</u>			<u>HYPERNLINK</u>
" <u>http://web.s nauka.ru/ issues/2017/04/80747"</u>			<u>HYPERNLINK</u>
" <u>http://web.s nauka.ru/ issues/2017/04/80747"/</u>			<u>HYPERNLINK</u>
" <u>http://web.s nauka.ru/ issues/2017/04/80747"</u>			<u>HYPERNLINK</u>
" <u>http://web.s nauka.ru/ issues/2017/04/80747" issues</u>			<u>HYPERNLINK</u>
" <u>http://web.s nauka.ru/ issues/2017/04/80747"</u>			<u>HYPERNLINK</u>
" <u>http://web.s nauka.ru/ issues/2017/04/80747"</u>			<u>HYPERNLINK</u>
" <u>http://web.s nauka.ru/ issues/2017/04/80747"/2017/04/80747</u>			
• <u>http://compgraph.tpu.ru</u>			
• <u>https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/obshchepedagogicheskie-tehnologii/2013/01/31/kompyuternaya-grafika-pervye-shagi</u>			
• <u>https://multiurok.ru/files/planirovaniie-komp-iutiernaia-ghrafika-2-4-klassy.html</u>			
• <u>https://kopilkaurov.ru/informatika/planirovanie/rabochaiaprogrammakiompiuter naiaghrafikapiervyieshaghivnieurochnaiadieiatelnost.</u>			

## **Список литературы для обучающихся:**

Электронные ресурсы

- https://staminaon.com/ru/

- [http s: //nabiraem.ru/games/fence/](http://nabiraem.ru/games/fence/)
- <https://nabiraem.ru/games/balls/>
- <https://nabiraem.ru/games/balls/>
- <https://nabiraem.ru/games/balls/>
- <https://nabiraem.ru/games/balls/>
- <https://nabiraem.ru/games/balls/>
- <https://nabiraem.ru/games/balls/>
- [https: //nabiraem. ru/games/keyboard/](https://nabiraem.ru/games/keyboard/)

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

### **Самостоятельная работа**

**Задание:** Разработка изобразительного логотипа

**Варианты заданий:**

1)	 АТОМНЫЙ КОФЕ	2)	
3)	 <b>Эко-такси</b>	4)	 <b>МЕНҮЕЙ ДЭЧАЙ</b>
5)		6)	