

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

ПРИНЯТО:  
на заседании педагогического совета  
МАОУ Гимназия № 8  
Протокол №1 от «26» августа 2026г.



**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, 2026г.

## 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                |
| <b>итого</b> |                      |                                                                                                                                                                                                                                              |                                 | <b>8 часов</b>   |

### 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                |
| <b>итого</b> |                       |                                                                                                            |                                 | <b>8 часов</b>   |

### 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».<br>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 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                |
|              |                             |                                                                                                                                                                                                                                                                   |              |                  |
| <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 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                |
| <b>Итого</b> |                        |                                                                                                                                                                              |                                 | <b>8 часов</b>   |

### 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                |
| <b>Итого</b> |                      |                                                                                                                                                                     |                                 | <b>8 часов</b>   |

### 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                |
| <b>итого</b> |                      |                                                                                               |                                 | <b>11 часов</b>  |

### 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». | <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 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», «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

| № 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                |
| <b>ИТОГО</b> |                      |                                                                                                                            |                                         | <b>8 часов</b>   |

## 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                |
| <b>итого</b> |                           |                                                                                          |                                         | <b>8 часов</b>   |

## 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                |
| <b>итого</b> |                              |                                                                                                                    |                                         | <b>11 часов</b>  |

## 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.<br>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 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                |
| <b>Итого</b> |                       |                                                                                            |                                   | <b>8 часов</b>   |

### 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» |                  |
| <b>Итого</b> |                        |                                                                                                             |                                   | <b>8 часов</b>   |

### 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                |
| <b>итого</b> |                        |                                                                                                   |                                   | <b>11 часов</b>  |

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

#### 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                |
| <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 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                |
| <b>итого</b> |                   |                                                                                             |                                   | <b>8 часов</b>   |

### 3 четверть

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

### 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                |
| <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 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 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 передача, 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 окончании 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 //

[http HYPERLINK "http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747" HYPERLINK](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747)

["http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747) HYPERLINK

["http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"://](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747) HYPERLINK

["http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747) HYPERLINK

["http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747) HYPERLINK

["http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747)web HYPERLINK

["http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747) HYPERLINK

["http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747) HYPERLINK

["http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747".](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747) HYPERLINK

["http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747) HYPERLINK

["http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747) HYPERLINK

["http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747)snauka HYPERLINK

["http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747) HYPERLINK

["http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747) HYPERLINK

["http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747".](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747) HYPERLINK

["http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747) HYPERLINK

["http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747) HYPERLINK

["http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747)ru HYPERLINK

["http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747) HYPERLINK

["http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747) HYPERLINK

["http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747/"](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747/) HYPERLINK

["http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747) HYPERLINK

["http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747) HYPERLINK

["http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747)issues HYPERLINK

["http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747) HYPERLINK

["http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747) HYPERLINK

["http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747"/2017/04/80747](http://web.snauka.ru/issues/2017/04/80747)

- <http://compgraph.tpu.ru>

- [https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/obshchepedagogicheskie-](https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/obshchepedagogicheskie)

[tehnologii/2013/01/31/kompyuternaya-grafika-pervye-shagi](http://tehnologii/2013/01/31/kompyuternaya-grafika-pervye-shagi)

- <https://multiurok.ru/files/planirovaniie-komp-iutiernaia-ghrafika-2-4-klassy.html>

- <https://kopilkaurokov.ru/informatika/planirovanie/rabochaiaprogrammakompiuti>

er naiaghrafikapiervyieshaghivnieurochnaiadieiatelnost.

## Список литературы для обучающихся:

### Электронные ресурсы

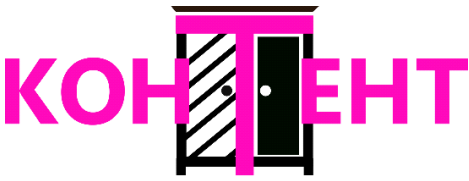
- <https://staminaon.com/ru/>
- <http s: //nabiraem.ru/games/fence/>
- <https://nabiraem.ru/games/balls/> HYPERLINK "https://nabiraem.ru/games/balls/" HYPERLINK "https://nabiraem.ru/games/balls/" HYPERLINK "https://nabiraem.ru/games/balls/"a HYPERLINK "https://nabiraem.ru/games/balls/" HYPERLINK "https://nabiraem.ru/games/balls/" HYPERLINK "https://nabiraem.ru/games/balls/"biraem.ru/games/balls/ HYPERLINK "https://nabiraem.ru/games/balls/"
- <https://nabiraem.ru/games/keyboard/>

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

### Самостоятельная работа

Задание: Разработка изобразительного логотипа

Варианты заданий:

|    |                                                                                                     |    |                                                                                                           |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1) | <br>АТОМНЫЙ КОФЕ  | 2) | <br>В ШКАФУ           |
| 3) | <br>Эко-такси    | 4) | <br>МЕЙТЕЙ ДЭ ЧАН     |
| 5) | <br>ЛЕСНАЯ ЛАВКА | 6) | <br>ШОКОЛАД ШОКОЛАДОМ |

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 187598946305064097190711460653033521119524543992

Владелец Швидко Наталья Алексеевна

Действителен с 10.09.2026 по 10.09.2027