

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Художественная школа имени Валентина Александровича Серова»

**ПРОГРАММА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

**ПО.01.УП.01. КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА**

Тверь

2025

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### 1.1. Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе:

В соответствии с ФГТ учебный предмет «Компьютерная графика» является частью дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства «Компьютерная графика», входит в обязательную часть предметной области «Художественное творчество» как базовый предмет в системе обучения изобразительному искусству.

В основе программы «Компьютерная графика» лежат две составляющие. Первая – понимание законов зрительного восприятия объектов, цвета, композиции. Всего того, что ученик получает на уроках в художественной школе по рисунку, живописи и композиции. И второй составляющей является – владение достижениями компьютерных технологий, позволяющее с минимальной затратой средств воплотить художественный проект в жизнь. Одной из задач изучения компьютерной графики является помочь ученику профессионально состояться в современной жизни. Основу программы учебного предмета «Компьютерная графика» составляет изучение графических редакторов.

Направление программы: Формирование общей и проектной культуры учащихся в процессе работы с современными мультимедийными программами и средствами. По структуре: Программа целевая, преемственная. По содержанию деятельности: Образовательная; Развивающая память, мышление, художественно-творческие способности детей.

Программа «Компьютерная графика» рассчитана на 3+1 года обучения, учитывает особенности детей среднего и старшего школьного возраста, имеющих базовые навыки по рисунку, живописи и композиции, но не имеющих специальной подготовки по данной дисциплине. Процесс обучения проходит последовательно от «простого к сложному».

Программа включает четыре раздела художественно – графических программ: *Krita*, *Inkscape*, *Gimp*. Задания разработаны таким образом, что дети начинают овладевать знаниями работы в графических программах от более простых к более сложным, постоянно закрепляя полученную информацию во время уроков и дома. Это дает возможность детям лучше запомнить и безболезненно переходить к более сложным программам. Таким образом, каждое последующее задание составлено так, чтобы дети могли применять умения, полученные ранее, закрепляя художественные приемы и знания. В конце каждого изученного раздела делается итоговая работа, которая показывает, чему научился ребенок за определенный период. При создании данной программы были учтены возрастные особенности учащихся 1-3 и 6-го классов.

На уроках дети получают практические навыки работы с компьютером и графическими программами. Курс компьютерной графики включает теоретические беседы и практические занятия. В процессе выполнения учащимися творческих работ, дети выполняют домашние задания, включающие в себя сбор материала (иллюстрации, фотографии и т.п.). Теоретическая часть урока сопровождается показом наглядных пособий: рекламных буклетов, визиток, и другой печатной продукции, с которой дети сталкиваются в повседневной жизни. Вводная беседа о компьютерной графике и периферических устройствах предусматривает общее знакомство, с техническим обеспечением, и краткий обзор истории развития IT-технологий и современного дизайна.

Программа УП «Компьютерная графика» тесно связана с программами по рисунку, станковой композиции и с пленэром.

### **1.2. Срок реализации учебного предмета. Возраст обучающихся.**

Срок освоения программы УП «Компьютерная графика»:

- для детей, поступивших в ОУ в первый класс в возрасте с десяти до двенадцати лет, составляет 3+1 года;

- для детей, не закончивших освоение образовательной программы основного общего образования или среднего (полного) общего образования и планирующих поступление в образовательные учреждения, реализующие основные профессиональные образовательные программы в области изобразительного искусства, может быть увеличен на один год.

ОУ имеет право реализовывать программу УП «Компьютерная графика» в сокращенные сроки, а также по индивидуальным учебным планам с учетом ФГТ.

### **1.3. Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета**

Со сроком обучения 3 года:

396 часов максимальной учебной нагрузки, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки 198 час;
- самостоятельной работы 198 часов.

На дополнительный год обучения (6 класс):

198 часов максимальной учебной нагрузки, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки 99 часов;
- самостоятельной работы 99 часов.

**Объем учебного предмета «Компьютерная графика» и виды учебной работы по годам обучения:**

| Виды учебной работы, учебной нагрузки, аттестации, | ВСЕГО |       |       |       |       |       |       |       | 1-3 классы | 1-6 классы |  |  |
|--|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------------|------------|--|--|
|  | 1     |       | 2     |       | 3     |       | 6     |       |            |            |  |  |
|  | 1     | 2     | 3     | 4     | 5     | 6     | 11    | 12    |            |            |  |  |
|  | 66    | 66    | 66    | 66    | 66    | 66    | 66    | 66    |            |            |  |  |
| Аудиторные занятия                                 | 32    | 34    | 32    | 34    | 48    | 51    | 48    | 51    | 198        | 264        |  |  |
|  | 32    | 34    | 32    | 34    | 32    | 34    | 48    | 51    |            |            |  |  |
| Самостоятельная работа                             | 66    | 66    | 66    | 66    | 99    | 99    | 99    | 99    | 198        | 297        |  |  |
|  | 32    | 34    | 32    | 34    | 32    | 34    | 48    | 51    |            |            |  |  |
| Максимальная учебная нагрузка                      | 132   | 132   | 132   | 165   | 198   | 198   | 198   | 198   | 396        | 561        |  |  |
|  | 64    | 68    | 64    | 68    | 80    | 85    | 96    | 102   |            |            |  |  |
| Вид промежуточной аттестации                       | зачет |            |            |  |  |

**1.4. Форма проведения учебных аудиторных занятий**

Учебные аудиторные занятия по программе УП «Компьютерная графика» проводятся в форме мелкогрупповых занятий (численностью от 4 до 15 человек).

Мелкогрупповая форма занятий позволяет построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов.

**1.5. Цели и задачи учебного предмета «Компьютерная графика»**

**Цель** программы - получение элементарных знаний и умений в области компьютерной графики.

Задачи программы:

1. ознакомить детей с основными видами компьютерной графики,
2. расширить кругозор учащихся,
3. способствовать самостоятельной творческой деятельности, и возможности использовать знания, полученные при работе с техникой в новых видах деятельности,
4. формировать нравственные качества личности и мировоззрение учащихся.

## **2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПО.01.УП 01. КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА**

| <b>№<br/>п/п</b> | <b>Наименование темы занятия</b>  | <b>Аудиторн<br/>занятия</b> | <b>Самостоят<br/>рбота</b> | <b>Максимал<br/>учебная<br/>нагрузка</b> |
|------------------|---|-----------------------------|----------------------------|--|
|                  | <b>1-й год Графический редактор Krita</b>   | <b>66</b>                   | <b>66</b>                  | <b>132</b>                               |
| 1                | Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе<br>Знакомство с графическим редактором Krita. Практическая работа | 2                           | 2                          | 4  |
| 2                | Панель инструментов. Работа с инструментом «Карандаш». Практическая работа  | 2                           | 2                          | 4  |
| 3                | Палитра цвета. Работа с инструментом «Цветной карандаш». Практическая работа  | 4                           | 4                          | 8  |
| 4                | Понятие «Слои». Работа с инструментом «Масляная кисть». Создание многослойного изображения                                    | 6                           | 6                          | 12                                       |
| 5                | Работа с инструментом «Акварельная кисть». Практическая работа  | 4                           | 4                          | 8  |
| 6                | Работа с инструментом «Мастихин». Практическая работа   | 4                           | 4                          | 8  |
| 7                | Зачетная практическая работа по изученным инструментам.   | 6                           | 6                          | 12                                       |
| 8                | Работа с инструментом «Аэробраф». Практическая работа   | 4                           | 6                          | 10                                       |
| 9                | Работа с инструментом «Крошка». Практическая работа   | 4                           | 4                          | 8  |

|   |  |           |           |            |
|---|--|-----------|-----------|------------|
| 10  | Работа с инструментом «Пастель». Практическая работа   | 4         | 4         | 8          |
| 11  | Работа с инструментом «Фломастер». Практическая работа   | 4         | 4         | 8          |
| 12  | Работа с инструментом «Перо». Практическая работа  | 6         | 6         | 12         |
| 13  | Работа с инструментом «Валик». Практическая работа   | 4         | 4         | 8          |
| 14  | Работа с подложкой. Выполнение копии работ художников  | 4         | 4         | 8          |
| 15  | Итоговая контрольная работа  | 6         | 6         | 12         |
| <b>2-й год Графический редактор Inkscap</b> |  | <b>66</b> | <b>66</b> | <b>132</b> |
| 1   | Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе<br>Знакомство с графическим редактором Inkscap. Практическая работа «Создание абстрактной картины»                 | 2         | 2         | 4          |
| 2   | Инструмент Карандаш. Параметры инструмента   | 4         | 4         | 8          |
| 3   | Создание правильных фигур. Инструмент Выделение и Выделение произвольной области.<br>Практическая работа Создание узора в квадрате. Создание декоративной полосы из квадратов. | 4         | 4         | 8          |
| 4   | Работа с цветом. Команда Правка. Основные операции с фрагментом изображения. Практическая работа   | 6         | 6         | 8          |
| 5   | Инструмент Кисть. Параметры инструмента. Практическая работа   | 4         | 4         | 8          |
| 6   | Инструмент Заливка. Практическая работа  | 4         | 4         | 8          |
| 7   | Зачетная работа по пройденным инструментам   | 6         | 6         | 12         |
| 8   | Инструмент Кривая линия. Практическая работа   | 4         | 4         | 8          |
| 9   | Инструмент Прямая линия. Понятие «Ритм»  | 4         | 4         | 8          |
| 10  | Инструмент Распылитель. Практическая работа  | 4         | 4         | 8          |
| 11  | Акварельная кисть. Практическая работа   | 4         | 4         | 8          |
| 12  | Пастель. Практическая работа   | 4         | 4         | 8          |
| 13  | Работа с инструментом «Текст»  | 4         | 4         | 8          |
| 14  | Создание презентации   | 6         | 6         | 12         |
| 15  | Итоговая контрольная работа  | 6         | 6         | 12         |
| <b>3-й год Графический редактор Gimp</b>    |  | <b>66</b> | <b>66</b> | <b>132</b> |
| 1   | Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе<br>Знакомство с графическим редактором   | 2         | 2         | 4          |
| 2   | Понятие растровой и векторной графики  | 2         | 2         | 4          |
| 3   | Настройка рабочего листа бумаги. Единицы измерения. Масштаб изображения.   | 2         | 2         | 4          |
| 4   | Основные и дополнительные инструменты.<br>Инструменты – указатель, эллипс и квадрат  | 4         | 4         | 8          |
| 5   | Основы работы с объектами.   | 4         | 4         | 8          |
| 6   | Знакомство с основными возможностями инструментов.<br>Инструмент произвольная линия и многоугольник  | 4         | 4         | 8          |
| 7   | Цветовые модели. Закраска рисунка. Цветовые заливки  | 6         | 6         | 12         |
| 8   | Работа с контуром. Панель свойств кривой.  | 2         | 2         | 4          |
| 9   | Вспомогательные режимы работы.   | 4         | 4         | 8          |

|    |   |   |   |    |
|----|---|---|---|----|
| 10 | Формирование объектов.                            | 6 | 6 | 12 |
| 11 | Инструмент Shape. Изменение формы кривых.         | 6 | 6 | 12 |
| 12 | Эффект объема или концепция экструзии.            | 4 | 4 | 8  |
| 13 | Эффекты перетекания. Инструмент InteractiveBlend. | 4 | 4 | 8  |
| 14 | Работа с текстом. Инструмент Text.                | 8 | 8 | 16 |
| 15 | Итоговая контрольная работа                       | 8 | 8 | 16 |

### 3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Руководствуясь этой программой, преподаватель, в процессе обучения, даёт детям возможность постепенно осваивать грамоту поэтапной работы с графическими редакторами, а также научиться использовать возможности различных инструментов.

Начинается процесс обучения **в первом классе**, с изучения графического редактора ***Krita***

Программа ***Krita***

– новая программа для рисования, и развития детей, программа предназначена для освоения различных материалов, таких как: карандаш, кисть, масляная краска, шпатель, пастель, фломастер, распылитель.

Наша задача :

Рассмотреть основные особенности программы ***Krita***

- ✓ ;
- ✓ Дать глубокое понимание основ и законов композиции;
- Научить практическому освоению программы ***Krita***
- ✓ ;

- ✓ Предоставить необходимые знания, на которые смогут опираться учащиеся при работе в других программах и на классических уроках рисования. Заключительным этапом обучения – освоения законов композиции, правил работы в графических редакторах и выполнение контрольной работы по изученному материалу.

**Во втором классе** обучающиеся углубляют знания о цвете, цветовой гармонии, влиянии среды и освещения, приобретают навыки в передаче фактуры предметов с выявлением их объемной формы. К предыдущим задачам прибавляется умение передать свето-воздушную среду в натюрморте, который усложняется с введением драпировок. Преподаватель ставит задачи, помогающие обучающимся разобраться в цветовых влияниях среды на предмет, одного предмета на другой и на драпировки.

**В третьем классе** учащиеся знакомятся с профессиональной программой векторной графики Gimp. Графический редактор CorelDraw служит для создания иллюстраций, разработки макетов рекламных продуктов (плакатов, визиток, открыток и т.д.). Программа учебного курса имеет теоретическую, практическую и дизайнерскую части. Основными целями и задачами данного курса является освоение учащимися основных инструментов графического редактора, уверенная работа с редактором и умение создавать самостоятельные творческие работы.

| Наименование<br>тем занятий                         | Содержание учебного материала  |
|---|--|
| <b>1-й класс программа Krita</b>                    |  |
| <b>Тема 1.1.</b><br><br><b>Введение в предмет</b>   | <p>Техника безопасности в компьютерном классе.</p> <p>Знакомство с интерфейсом программы: создание нового документа; выполнение закрепление материала</p> <p><b>Самостоятельная работа:</b> Создание собственного холста, сохранение документа</p> |
| <b>Тема 1.2.</b><br><br><b>Панель инструментов.</b> | <p>Ознакомление с инструментами программы. Параметры и приемы</p> <p><b>Самостоятельная работа:</b> создание графической композиции</p>  |
| <b>Характеристика цвета</b>                         | <p>Палитра цвета. Понятия «цветовой тон», «насыщенность». Работа с инструментом</p> <p><b>Самостоятельная работа:</b> «Пейзаж»</p>   |
|   | <p>Что такое слой. Создание слоев в программе. Инструментом «Кисть», параметры и приемы эфекта «Масляная кисть»</p>  |
|   | <p><b>Самостоятельная работа:</b> создание многослойного изображения</p>   |
|   | <p>Инструментом «Кисть», параметры инструмента, создание эффекта «Акварель»</p>  |
|   | <p><b>Самостоятельная работа</b></p>   |
|   | <p>Инструмент «Маскин». Настройки и параметры инструмента. Использование маски</p>   |
|   | <p><b>Самостоятельная работа</b></p>   |
|   | <p>Зачетная работа по изученным инструментам. Разработка проекта «Новогодняя елка»</p>   |
|   | <p>Инструмент «Крошка». Настройки и параметры инструмента.</p>   |
|   | <p><b>Самостоятельная работа:</b> «Мой любимый зверь»</p>  |
|   | <p>Инструмент «Пастель». Настройки и параметры инструмента.</p>  |
|   | <p><b>Самостоятельная работа</b></p>   |

|                        |   |
|------------------------|---|
|                        | Инструмент «Фломастер». Настройки и параметры инструмента.        |
|                        | <b>Самостоятельная работа</b>                                     |
|                        | Инструмент «Перо». Настройки и параметры инструмента.             |
|                        | <b>Самостоятельная работа</b>                                     |
|                        | Инструмент «Валик». Настройки и параметры инструмента.            |
|                        | <b>Самостоятельная работа</b>                                     |
|                        | Работа с подложкой. Настройки подложки                            |
|                        | <b>Самостоятельная работа:</b> Выполнение копии работы художников |
| <b>Итоговая работа</b> |   |

### 2-й класс программа Inkscap

|   |   |
|---|---|
| <b>Тема 1.1.</b><br><br><b>Введение в предмет</b>     | Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе   |
|   | Знакомство с графическим редактором Inkscap   |
|   | <b>Самостоятельная работа:</b> «Создание абстрактной картины»   |
| <b>Тема 1.2.</b><br><br><b>Панель инструментов</b>    | Инструмент Карандаш. Параметры инструмента  |
|   | <b>Самостоятельная работа:</b> создание графической композиции  |
|   | Инструменты «Кривая линия» и «Эллипс». Заливка объектов.  |
|   | <b>Самостоятельная работа:</b> создание композиции «Воздушные шары»   |
| <b>Тема 1.3.</b><br><br><b>Команды над объектами</b>  | Инструмент «Прямая линия». Создание правильных фигур. Инструменты «Выделение»<br>Основные операции с фрагментом изображения |
|   | <b>Самостоятельная работа:</b> создание узора в квадрате. Создание декоративной панно                                       |
| <b>Тема 1.4.</b><br><br><b>Характеристика цвета</b>   | Работа с цветом. Понятия «цветовой тон», «насыщенность». Создание авторского стиля  |
|   | <b>Самостоятельная работа:</b> создание паутинки  |
| <b>Тема 1.6.</b><br><br><b>Работа с инструментами</b> | Инструмент Кисть. Параметры инструмента.  |
|   | <b>Зачетная работа</b> по изученным инструментам. Разработка проекта «Новогодняя елка»                                      |
|   | Инструмент «Акварельная кисть».   |
|   | <b>Самостоятельная работа:</b> создание пейзажа, иллюстрация к сказке   |

|  |   |
|--|---|
|  | <p>Понятие «Ритм».</p> <p><b>Самостоятельная работа:</b> «Ритмы города»</p> <p>Инструмент Распылитель. Параметры инструмента</p> <p><b>Самостоятельная работа:</b></p> <p>Инструмент «Пастель». Параметры инструмента</p> <p><b>Самостоятельная работа:</b></p> <p>Работа с инструментом «Текст». Параметры инструмента.</p> <p>Итоговая контрольная работа</p> |
|--|---|

### 3-й класс программа Gimp

|   |  |
|---|--|
| <b>Тема 1.1.</b>                                      | Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе.   |
| <b>Основные понятия векторной и растровой графики</b> | Термины компьютерной графики. Особенности, достоинства и недостатки редактора. Область применения различных видов компьютерной графики             |
|   | <b>Самостоятельная работа:</b> создание сравнительной таблицы  |
| <b>Тема 1.2.</b>                                      | Окно программы. Панель инструментов, панель свойств инструмента, цветовая палитра  |
| <b>Знакомство с интерфейсом программы</b>             | <b>Самостоятельная работа:</b> создание и сохранение документа   |
| <b>Тема 1.3.</b>                                      | Параметры страницы, единицы измерения, изменения масштаба просмотра документов   |
| <b>Настройки рабочего листа бумаги.</b>               | <b>Самостоятельная работа:</b> создание нескольких документов с определенными размерами  |
| <b>Тема 1.4.</b>                                      | Панель инструментов: возможность выбора основного и дополнительного инструментов, графическими примитивами: квадрат, эллипс. Инструмент выделения. |
| <b>Основные и дополнительные инструменты.</b>         | <b>Самостоятельная работа:</b> создание снеговика  |
| <b>Тема 1.5.</b>                                      | Инструмент «Произвольная линия» и его параметры;   |
| <b>Основные возможности инструментов</b>              | Инструмент «Кривая бэзье»; Инструмент «Многоугольник» и его параметры.   |
|   | <b>Самостоятельная работа:</b> создать линейный рисунок, используя изученные инструменты.  |
|   | Создать векторный контур – стена Кремля.   |
| <b>Тема 1.6.</b>                                      | Удаление, вращение, копирование, перемещение, искажение и зеркальное отражение.  |

|   |  |
|---|--|
| <b>Основы работы с объектами</b>  | <b>Самостоятельная работа:</b> создание иллюстраций с использованием пройденных  |
| <b>Тема 1.7.</b><br><br><b>Цветовые модели.</b><br><b>Закраска рисунков.</b><br><b>Цветовые заливки</b> | Цветовые модели RGB и CMYK;<br><br>Однородная заливка;<br><br>Градиентная заливка и ее параметры;<br><br>Узорчатые заливки и их параметры. |
|   | <b>Самостоятельная работа:</b> творческое задание с использованием различных заливок   |
| <b>Тема 1.8.</b><br><br><b>Работа с контуром.</b><br><b>Панель свойств кривой.</b>                      | Изменения толщины, стиля и цвета контура. Практическая работа.   |
|   | <b>Самостоятельная работа:</b> творческая работа с использованием различных заливок  |
| <b>Тема 1.9.</b><br><br><b>Вспомогательный режим работы</b>   | Линейка, сетка и направляющие. Параметры настройки.  |
|   | <b>Самостоятельная работа:</b> Домик бабы-яги с использованием заливок   |
| <b>Тема 1.10.</b><br><br><b>Формирование объектов</b>   | Команды: группирования, исключения, пересечения и сваривание объектов  |
|   | <b>Самостоятельная работа:</b> отработка полученных навыков, создание снежинок.  |
| <b>Тема 1.11.</b><br><br><b>Инструмент Shape.</b><br><b>Изменение формы кривых</b>                      | Узлы и траектории. Виды узлов. Действия над узлами и траекториями.   |
|   | <b>Самостоятельная работа:</b> создание изображения животного  |
| <b>Тема 1.12.</b><br><br><b>Эффект объема или концепция экструзии</b>                                   | Параметры инструмента: заливка экструзии, освещение экструзии, вращение экструзии  |
|   | <b>Самостоятельная работа:</b> создание торта  |
| <b>Тема 1.13.</b><br><br><b>Эффект перетекания</b>  | Параметры инструмента: настройка перетекания и его свойства. Практическая работа   |
|   | <b>Самостоятельная работа:</b> создание новогодней елки (гирлянды, шары, свечи)  |
| <b>Тема 1.13.</b><br><br><b>Работа с текстом</b>  | Свойства текста, как векторного объекта. Изменение атрибутов текста. Виды текста   |
|   | <b>Самостоятельная работа:</b> создание визитки, стенгазеты, обложки книги   |
| <b>Итоговая контрольная работа</b>  |  |

#### 4. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Программа УП «Живопись» в части требований к результатам ее освоения ориентирована на:

- выработку у обучающихся личностных качеств, способствующих восприятию в достаточном объеме учебной информации,
- приобретение навыков творческой деятельности,
- умение планировать свою домашнюю работу,
- осуществление самостоятельного контроля за своей учебной деятельностью,
- умение давать объективную оценку своему труду, формированию навыков взаимодействия с преподавателями и обучающимися в образовательном процессе,
- уважительное отношение к иному мнению и художественно-эстетическим взглядам, понимание причин успеха/неуспеха собственной учебной деятельности,
- определение наиболее эффективных способов достижения результата.

Результаты обучения тесно связаны с целями и задачами учебного предмета «Живопись» и представлены на различных этапах обучения.

В результате освоения УП «Живопись» обучающимися должны

|         | уметь:   | знать:   | иметь навыки:                    |
|---------|--|--|----------------------------------|
| 1 класс | запускать графический редактор Krita;<br><br>работать с инструментами графического редактора Krita;  | определение графического редактора;<br><br>алгоритм запуска графического редактора Krita;<br><br>основные инструменты в графическом редакторе Krita;<br>основные операции в графическом редакторе Krita; |                                  |
| 2 класс | запускать графический редактор Inkscape;<br><br>работать с инструментами графического редактора Inkscape;<br><br>применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора Inkscape (изменять размер рисунка, | определение графического редактора;<br><br>алгоритм запуска графического редактора Inkscape;<br><br>основные инструменты в графическом редакторе Inkscape;   | владение инструментами программы |

|  |   |   |  |
|--|---|---|--|
|  | <p>сохранять рисунок, выполнять операции с цветом);</p> <p>применять основные приемы работы с объектами редактора Inkscape (выбор фрагмента изображения, монтаж рисунка из объектов);</p> <p>создавать стандартные фигуры в редакторе Inkscape;</p> <p>выполнять заливку областей;</p> <p>исполнять надписи в редакторе Inkscape;</p> <p>сочетать цвета при создании рисунка;</p> <p>согласовывать пропорции предмета и формата;</p> <p>использовать возможности графического редактора для выполнения проектных работ по компьютерной графике.</p> | <p>основные операции в графическом редакторе Inkscape;</p> <p>основные графические примитивы и палитры цветов;</p> <p>алгоритм создания и редактирования изображений;</p> <p>форматы графических файлов;</p> <p>технику безопасности в компьютерном классе.</p> |  |
|--|---|---|--|

|                |  |  |  |
|----------------|--|--|--|
| <b>3 класс</b> | <p>запускать программу Gimp; производить настройку программного интерфейса; создавать графические примитивы; работать с инструментами векторного редактора Gimp; применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора Gimp (изменять размер рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом, соединять объекты, размещать и т. д.); создавать стандартные фигуры; выполнять заливку областей; создавать элементы дизайна, рекламного блока, этикетки, макета обложки книги, фирменных бланков, печатей, дизайн текста, логотипов, упаковки, открытки; создавать иредактировать контуры; создавать, редактировать, форматировать текст; производить подготовку макета печати; редактировать растровые изображения; использовать спецэффекты</p> | <p>историю компьютерной графики; применение компьютерной графики; методы представления графических изображений; определение графического редактора; определение векторной и растровой графике; особенности, достоинства и недостатки растровой и векторной графики; проблемы преобразования форматов графических файлов; алгоритм запуска векторной программы Gimp; интерфейс программы Gimp; настройки программного интерфейса; способы создания графического изображения в Gimp; основные приемы работы с объектами; типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты; правила оформления визиток; способы получения цветовых оттенков на экране и принтере; алгоритм импорта растрового изображения; алгоритм настройки параметров печати;</p> |  |
|----------------|--|--|--|

## **5. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК**

### **Аттестация: цели, виды, форма, содержание**

Контроль знаний, умений и навыков обучающихся обеспечивает оперативное управление учебным процессом и выполняет обучающую, проверочную, воспитательную и корректирующую функции.

Текущий контроль успеваемости обучающихся проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет в виде проверки самостоятельной работы обучающегося. Обсуждения этапов работы над проектом, выставления оценок и пр. Преподаватель имеет возможность по своему усмотрению проводить промежуточные просмотры по разделам программы.

Формы промежуточной аттестации:

- зачет творческий просмотр (проводится в счет аудиторного времени )

- экзамен - творческий просмотр (проводится во внеаудиторное время).

Промежуточный контроль успеваемости обучающихся проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет в виде творческого просмотра по окончании первого полугодия. Оценки ученикам могут выставляться и по окончании четверти. Преподаватель имеет возможность по своему усмотрению проводить промежуточные просмотры по разделам программы (текущий контроль).

### **Контрольные требования на разных этапах обучения**

При оценивании работ учащихся учитывается уровень следующих умений и навыков:

#### **1-й год обучения**

- компоновать изображение в листе;
- передавать локальный цвет;
- передавать цветовые и тональные отношения предметов к фону;
- передавать основные пропорции и силуэт простых предметов;
- передавать материальность простых гладких и шершавых поверхностей;

#### **2-й год обучения**

- компоновать группу взаимосвязанных предметов;
- передавать оттенки локального цвета;
- передавать цветовые и тональные отношения между предметами;
- передавать пропорции и объем простых предметов;
- передавать материальность простых мягких и зеркально прозрачных поверхностей.

#### **3-й год обучения**

- компоновать сложные натюрморты;
- строить цветовые гармонии;
- передавать световоздушную среду и особенности освещения;
- передавать пропорции и объем предметов в пространстве;
- передавать материальность различных фактур во взаимосвязи;

### **Критерии оценки**

5 (отлично) - ставится, если соблюдены и выполнены все требования

4 (хорошо) - при условии невыполнения одного-двух пунктов данных требований

3 (удовлетворительно) - при невыполнении трех-четырех пунктов требований.

### **6. Ожидаемые результаты**

К концу изучения программы учащиеся должны овладеть *основами компьютерной графики*, а именно

#### 6.1 Формы проверки результатов

- наблюдение за детьми в процессе работы
- игры
- коллективные творческие работы
- беседы с детьми и их родителями
- проведение школьного конкурса компьютерной графики
- участие в областных, всероссийских и международных конкурсах и выставках по компьютерной графике

#### 6.2 Основные критерии оценки работы учащихся:

- аккуратность исполнения
- выбор правильной техники выполнения элементов и деталей эскиза
- самостоятельное выполнение изделия от начала до конца.

## 7. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

### Формы, методы, приемы работы

Эффективному освоению УП «Живопись» способствуют систематические занятия в учебном процессе в условиях мастерской под руководством преподавателя, а также в процессе самостоятельной работы с натуры и по памяти, представлению вне аудитории – дома, на пленэре.

Мастерская по живописи оснащена натурными столами, мольбертами, доской, предметами натурного фонда.

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие **методы обучения**:

- словесный (объяснение, беседа, рассказ);
- наглядный (показ, наблюдение, демонстрация приемов работы);
- практический;
- эмоциональный (подбор ассоциаций, образов, художественные впечатления).

Данные методы являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач УП «Живопись» и основаны на проверенных методиках и сложившихся традициях изобразительного творчества.

Направленность на **индивидуальное поэтапное творческое развитие обучающихся** является фундаментом всей программы, залогом достижения основной цели обучения. Системность программы, четкость задач каждого урока позволяют сократить время объяснения нового материала. Большая часть урока освобождается для самостоятельной детской работы и индивидуальной работы преподавателя с каждым ребенком.

Небольшой объем теоретической части состоит из вводной беседы и кратких бесед перед каждым заданием, когда обучающимся объясняют содержание задания и указывают методы его

решения. Беседы должны сопровождаться показом иллюстративного материала: репродукций, материала из методического фонда школы.

**Формы проведения занятий** могут быть разнообразными, могут включать в себя экскурсии в выставочный зал, музей, городской парк. Преподаватель вправе изменять некоторые темы по своему усмотрению, исходя из текущих заданий, связанных с конкурсной тематикой.

Подведение итогов урока может включать в себя обсуждение результатов работы на данном этапе, экспозицию как текущих, так и окончательных работ.

Длительные постановки могут чередоваться с краткосрочными зарисовками этюдами, упражнениями для закрепления или расширения понятий.

Для лучшего усвоения материала программой предусмотрены **занятия для самостоятельного обучения (самостоятельная работа)**, которые включают в себя:

- посещение выставок;
- поиск необходимого материала в сетевых ресурсах;
- чтение дополнительной литературы;
- выполнение кратковременных этюдов в домашних условиях;
- посильное копирование шедевров мирового искусства;
- выполнение аудиторных заданий по памяти.

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей школьной библиотеки.

Обучающимся предлагаются практические и творческие задания разного уровня сложности. Следует учитывать, что в связи с индивидуальными особенностями обучающихся, результативность в усвоении учебного материала может быть различной. Полезными в данном случае могут быть параллельные задания с меньшей степенью сложности.

Перед началом каждого занятия педагог кратко формулирует итоги предыдущих занятий и ставит новые задачи. При проведении беседы используются работы обучающихся других групп, различные книги и журналы по искусству и необходимой тематике.

Выразительные возможности изобразительных средств изучаются системно и целенаправленно, в доступной возрасту форме.

## **8. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ**

### **8.1. Средства обучения**

- **материальные:** специализированные учебные аудитории, оборудованные персональными компьютерами;
- **наглядно-плоскостные:** наглядные методические пособия, фонд работ обучающихся, магнитные доски;

- **электронные образовательные ресурсы:** мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы;
- **аудиовизуальные:** слайд-фильмы, видеофильмы.

## **8.2. Список литературы:**

1. Мак-Клелланд, Дик. Photoshop CS. Библия пользователя.: пер с англ.-М.: Издательский дом «Вильямс», 2006
2. Гурский Ю., Гурская И. Photoshop CS. Трюки и эффекты. 2 изд.-СПб.: Питер, 2010
3. Музыченко В.Л., Андреев О.Ю. Самоучитель компьютерной графики.: Учебное пособие.-М.: Технолоджи-3000, 2003
4. Луций С., Самоучитель Photoshop CS5.-СПб.: Питер, 2012
5. Журнал «Фотомастерская» за 20072012 гг
6. Гурский Ю., Гурская И. Трюки и эффекты CorelDraw. 2 изд.-СПб.: Питер, 2010
7. С. Бэйн. CorelDraw.: Учебное пособие.-М.:, 2010
8. Буляница Т. Дизайн на компьютере: Самоучитель. – СПб.: Питер, 2003.
9. Залогова Л. Практикум по компьютерной графике. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2003.
10. Заславская О. Ю. Информатика. Весь курс: для подготовки к ЕГЭ/ О. Ю. Заславская, И. В. Левченко. – М.: Эксмо, 2009;
11. Миронов Д. CorelDraw 11: Учебный курс. – СПб.: Питер, 2002.
12. Могилев А. в. Информатика: учеб. Пособие для студ. Пед. Вузов/А. В. Могилев, М. И. Пак, Е. К. Хеннера – 4-е изд., стер.-М.: Издат. Центр «Академия», 2007.
13. Попов В. Практикум по Интернет-технологиям: Учебный курс. – СПб.: Питер, 2002.
14. Симонович С. и др. Специальная информатика: Учебное пособие / С. Симонович, Г.Евсеев, А.Алексеев. – М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА: Инфорком-Пресс, 2002.
15. Фридланд А. Я. Информатика и компьютерные технологии: Основные термины: Толков. Слов.: Более 1000 базовых понятий и терминов. – 3-е изд., испр. и доп. /А. Я. Фридланд. – М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО»Издательство АСТ», 2003.