

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДЕТСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА
ИМЕНИ ВАЛЕНТИНА АЛЕКСАНДРОВИЧА СЕРОВА**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

ПРОГРАММА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

Срок реализации программы: 2 года

Тверь
2026

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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 2 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 два раздела художественно – графических программ: Inkscape и 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.

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.

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.

**Учебно-тематический план
по учебному предмету
«Компьютерная графика. Графический редактор Inkscape»
2 класс**

№	ТЕМА	КОЛ- ВО ЧАСОВ
1	Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе. Знакомство с графическим редактором Inkscape. Достоинства и недостатки векторной графики. Рабочая среда и интерфейс программы Inkscape. Панель инструментов, свойства инструмента. Работа с холстом, фигурами. Создание простых геометрических фигур. Практическая работа.	2 часа
2	Система цвета в компьютерной графике. Цветовая палитра программы Inkscape. Работа с градиентом, заливкой цветом, изменение цвета контура и обводки. Образцы цветов и панель состояния. Практическая работа.	2 часа
3	Работа с текстом. Практическая работа.	2 часа
4	Изучение основ работы с кривыми, узлами. Редактирование формы кривой. Установка направляющих. Оконтуривание объектов. Практическая работа.	2 часа
5	Практическая работа «Векторный пейзаж».	2 часа

6	Изучение <u>инструмента эллипс</u> . Рисование сфер. Функции: дублировать и группировать, Практическая работа.	2 часа
7	Инструмент «Перо», «Кривые Безье» работа с узлами. Кривые Безье или Кривые или Перо. Функции: разрыв и соединение контура, создание узора из контуров с помощью интерполяции, кадрирование изображение в нужный размер.	2 часа
8	Практическая работа «Новогодняя открытка».	2 часа
9	Создание узоров из фигур, на примере стены из кирпичей. Создания сложных контуров с помощью разницы или вычитания двух более простых контуров. Создание форму листа с дерева, используя базовую форму овал. Знакомство с контурными эффектами inkscape. Практическая работа	2 часа
10	Использование фильтров в программе inkscape. Практическая работа «Экология планеты».	4 часа
11	Создание и редактирование контуров различными способами, использование направляющих. Добавление узлов для редактирования контуров. Практическая работа.	2 часа
12	Создание собственного логотипа. Практическая работа.	2 часа
13	Создание изометрической иллюстрации. Иллюстрация комнаты офиса в плоском стиле. Практическая работа.	2 часа
14	Итоговая контрольная работа.	5 часов
	ИТОГО за учебный год	33 часа

Учебно-тематический план
по учебному предмету
«Компьютерная графика. Графический редактор Gimp»
3 класс

№	ДАТА	ТЕМА	КОЛ- ВО ЧАСОВ
1.		Вводное занятие. Интерфейс программы. Техника безопасности в компьютерном классе. Знакомство с графическим редактором Gimp.	2 часа
2.		Понятие Растровой и Векторной графики. Создание собственного файла. Сохранение, открытие файлов.	2 часа
3.		Понятие Слоев и работа с ними. Инструменты выделения объектов Трансформация. Практическая работа.	4 часа
4.		Основные инструменты. Инструменты Карандаш, Кисть работа с ними. Практическая работа.	2 часа
5.		Инструмент Заливки. Градиенты. Практическая работа.	2 часа
6.		Дополнительные кисти и работа с ними.	2 часа
7.		Инструмент штамп. Коррекция цвета. Практическая работа.	2 часа
8.		Инструмент Текст. Плакат.	2 часа
9.		Работа с фильтрами. Дополнительные возможности по коррекции изображений. Достижения различных эффектов.	4 часа
10.		Инструменты цветокоррекции. Работа с фотографиями.	2 часа
11.		Маска слоя. Применение маски слоя в работе с фотографиями.	2 часа
12.		Создание изображения на свободную тему.	2 часа
13.		Итоговая контрольная работа.	5 часов
	Всего		33 часа