

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

**ПРОГРАММА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

**ПО.01.УП.01. КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА**

Тверь

2026

## **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                  |       | 2   |       | 3   |       | 6   |       | 1-3 классы | 1-6 классы |
|                                                    | 1                  | 2     | 3   | 4     | 5   | 6     | 11  | 12    |            |            |
|                                                    | Аудиторные занятия | 66    |     | 66    |     | 66    |     | 66    |            | 198        |
| 32                                                 |                    | 34    | 32  | 34    | 48  | 51    | 48  | 51    |            |            |
| Самостоятельная работа                             | 66                 |       | 66  |       | 66  |       | 99  |       | 198        | 297        |
|                                                    | 32                 | 34    | 32  | 34    | 32  | 34    | 48  | 51    |            |            |
| Максимальная учебная нагрузка                      | 132                |       | 132 |       | 165 |       | 198 |       | 396        | 561        |
|                                                    | 64                 | 68    | 64  | 68    | 80  | 85    | 96  | 102   |            |            |
| Вид промежуточной аттестации                       | ,                  | зачет | ,   | зачет | ,   | зачет | ,   | 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/>работа</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 «Слой». 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 «Аэрограф». 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>                                      | Техника безопасности в компьютерном классе.                                                            |
|                                                                                        | Знакомство с интерфейсом программы: создание нового документа; выполнение закрепление материала        |
|                                                                                        | <b>Самостоятельная работа:</b> Создание собственного холста, сохранение документа                      |
| <b>Тема 1.2.</b><br><br><b>Панель инструментов.</b><br><br><b>Характеристика цвета</b> | Ознакомление с инструментами программы. Параметры и приемы                                             |
|                                                                                        | <b>Самостоятельная работа:</b> создание графической композиции                                         |
|                                                                                        | Палитра цвета. Понятия «цветовой тон», «насыщенность». Работа с инструментами                          |
|                                                                                        | <b>Самостоятельная работа:</b> «Пейзаж»                                                                |
|                                                                                        | Что такое слой. Создание слоев в программе. Инструментом «Кисть», параметрами эффекта «Масляная кисть» |
|                                                                                        | <b>Самостоятельная работа:</b> создание многослойного изображения                                      |
|                                                                                        | Инструментом «Кисть», параметры инструмента, создание эффекта «Акварель»                               |
|                                                                                        | <b>Самостоятельная работа</b>                                                                          |
|                                                                                        | Инструмент «Мастихин». Настройки и параметры инструмента. Использование                                |
|                                                                                        | <b>Самостоятельная работа</b>                                                                          |
|                                                                                        | Зачетная работа по изученным инструментам. Разработка проекта «Новогодняя                              |
|                                                                                        |                                                                                                        |
|                                                                                        | Инструмент «Крошка». Настройки и параметры инструмента.                                                |
|                                                                                        | <b>Самостоятельная работа:</b> «Мой любимый зверь»                                                     |
|                                                                                        | Инструмент «Пастель». Настройки и параметры инструмента.                                               |
|                                                                                        | <b>Самостоятельная работа</b>                                                                          |

|                                    |                                                                                            |
|------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                    | 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>             |                                                                                            |
| <b>2-й класс программа Inkscap</b> |                                                                                            |
| <b>Тема 1.1.</b>                   | Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе                                |
| <b>Введение в предмет</b>          | Знакомство с графическим редактором Inkscap                                                |
|                                    | <b>Самостоятельная работа:</b> «Создание абстрактной картины»                              |
| <b>Тема 1.2.</b>                   | Инструмент Карандаш. Параметры инструмента                                                 |
| <b>Панель инструментов</b>         | <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>                   | Инструмент «Прямая линия». Создание правильных фигур. Инструменты «Выделение»              |
| <b>Команды над объектами</b>       | Основные операции с фрагментом изображения                                                 |
|                                    | <b>Самостоятельная работа:</b> создание узора в квадрате. Создание декоративной палитры    |
| <b>Тема 1.4.</b>                   | Работа с цветом. Понятия «цветовой тон», «насыщенность». Создание авторской палитры        |
| <b>Характеристика цвета</b>        | <b>Самостоятельная работа:</b> создание паутинки                                           |
| <b>Тема 1.6.</b>                   | Инструмент Кисть. Параметры инструмента.                                                   |
| <b>Работа с инструментами</b>      | <b>Зачетная работа</b> по изученным инструментам. Разработка проекта «Новогодняя открытка» |
|                                    | Инструмент «Акварельная кисть».                                                            |
|                                    | <b>Самостоятельная работа:</b> создание пейзажа, иллюстрация к сказке                      |

|                                                                               |                                                                                                                                        |
|-------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                               | Понятие «Ритм».                                                                                                                        |
|                                                                               | <b>Самостоятельная работа:</b> «Ритмы города»                                                                                          |
|                                                                               | Инструмент Распылитель. Параметры инструмента                                                                                          |
|                                                                               | <b>Самостоятельная работа:</b>                                                                                                         |
|                                                                               | Инструмент «Пастель». Параметры инструмента                                                                                            |
|                                                                               | <b>Самостоятельная работа:</b>                                                                                                         |
|                                                                               | Работа с инструментом «Текст». Параметры инструмента.                                                                                  |
|                                                                               | Итоговая контрольная работа                                                                                                            |
| <b>3-й класс программа Gimp</b>                                               |                                                                                                                                        |
| <b>Тема 1.1.</b><br><br><b>Основные понятия векторной и растровой графики</b> | Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе.                                                                           |
|                                                                               | 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><br><br><b>Знакомство с интерфейсом программы</b>             | Окно программы. Панель инструментов, панель свойств инструмента, цветовая                                                              |
|                                                                               | <b>Самостоятельная работа:</b> создание и сохранение документа                                                                         |
| <b>Тема 1.3.</b><br><br><b>Настройки рабочего листа бумаги.</b>               | Параметры страницы, единицы измерения, изменения масштаба просмотра до                                                                 |
|                                                                               | <b>Самостоятельная работа:</b> создание нескольких документов с определенными р                                                        |
| <b>Тема 1.4.</b><br><br><b>Основные и дополнительные инструменты.</b>         | Панель инструментов: возможность выбора основного и дополнительно графическими примитивами: квадрат, эллипс. Инструмент выделения.     |
|                                                                               | <b>Самостоятельная работа:</b> создание снеговика                                                                                      |
| <b>Тема 1.5.</b><br><br><b>Основные возможности инструментов</b>              | Инструмент «Произвольная линия» и его параметры;                                                                                       |
|                                                                               | Инструмент «Кривая безье»; Инструмент «Многоугольник» и его параметры.                                                                 |
|                                                                               | <b>Самостоятельная работа:</b> создать линейный рисунок, используя изученные инс<br><br>Создать векторный контур – стена Кремля.       |
| <b>Тема 1.6.</b>                                                              | Удаление, вращение, копирование, перемещение, искажение и зеркальное отр                                                               |

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

#### 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

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

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

## 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 натурального 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;
- усиленное 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.