Отдел образования муниципального района Сосновоборский район Пензенской области
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа села Индерка
Сосновоборского района Пензенской области

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
МБОУ СОШ с. Индерка
Протокол №11 от 21.08.2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ СОШ с. Индерка
_____Баишева А.Р.
Приказ №172 от 21.08.2025 г.

СОГЛАСОВАНА
Советом МБОУ СОШ с. Индерка
Протокол № 1 от 21.08.2025 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности

«Компьютерная графика»

Возраст учащихся: 12- 15 лет
Срок реализации программы: 2 года

Автор-составитель:

Шаша Гузель Ахметовна,

педагог дополнительного образования

с. Индерка, 2025

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» составлена на основе следующих нормативных документов:

- Федерального закона от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федерального Закона от 31 июля 2020 года № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Распоряжения Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»;
- Постановления Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 №1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Постановления главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02.06.2026 №19 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.2.4283-26. Санитарно – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
- Целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей (приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467);
- Указа Президента РФ от 09.11.2022 N 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- Указа Президента РФ от 07.05.2024 N 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
- Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015 г.) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242);
- Методических рекомендаций по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом

их особых образовательныхпотребностей. (Письмо Министерства образования и науки РФ № ВК-641/09 от 26.03.2016);

- Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ нового поколения в области физической культуры и спорта ФГБУ «Федеральный центр организационно-методического обеспечения физического воспитания» (2021 г.)
- Устава и локальных актов МБОУ СОШ с. Индерка

По авторскому вкладу дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» является модифицированной, в основу взята программа центра детского творчества г.Сердобска, автор – Занайдина Л.Г.

Актуальность

Одним из приоритетных направлений развития современного общества является его информатизация. Информационные технологии сегодня оказывают влияние на формирование менталитета, отношения к миру, осознания собственной роли и места в современном индустриальном обществе и на мировоззрение учащегося в целом.

Компьютерная графика - область деятельности перспективная, актуальная, современная, поэтому она особенно необходима для развития учащихся, как в культурном, так и в техническом аспекте. Построение чертежа, пространственной модели, наглядного изображения, схемы, расчеты – любой из этих этапов может быть произведен компьютерной программой. Данная программа направлена на раскрытие творческого потенциала учащихся, приобретение знаний, умений, навыков по выполнению графических работ.

Педагогическая целесообразность

Программа дает возможность учащимся реализовать свои изобразительные, творческие, дизайнерские и исследовательские способности посредством использования информационно-коммуникационных технологий.

Формирования знаний, умений и способов деятельности, развития и социализации, учащихся состоит в организации технологичного подхода к обучению, в проблемном изложении материала, в переходе от репродуктивного вида работ к самостоятельным, поисково-исследовательским видам деятельности. В связи с этим основным методом обучения в данном курсе является метод проектов, а основная методическая установка – обучение учащихся навыкам самостоятельной, творческой деятельности.

Учащиеся в процессе занятий получают знания по основам композиции, цветоведению и рисунку. Важно знать не только технологические возможности компьютерной программы, чтобы создавать рисунки, а также, те необходимые

традиционно-художественные основы, на которых базируется всё искусство живописи и графики.

В процессе обучения у учащихся развиваются коммуникативные способности, креативное мышление, проявляется индивидуальность, реализуются собственные идеи в изучаемой области знаний компьютерных программ, готовность пробовать свои силы в творческой работе как самостоятельно, так и в команде.

Отличительные особенности

Данная программа предусматривает:

- *модульный принцип* – учащийся осуществляет выбор образовательного модуля в зависимости от своих интересов и способностей;

-*вариативность*, которая проявляется на базовом уровне обучения, поскольку каждый учащийся заинтересован определенным видом творчества.

- *комплексность* – сочетание нескольких тематических блоков, освоение каждого из которых предполагает работу с конкретной темой;

- *самореализацию* каждого учащегося, т.е. возможность самоутвердиться в том виде творчества, где в максимальной степени раскрываются его способности и возможности;

- формирование *познавательных* интересов и потребностей через многообразие и доступность различных источников информации;

- *преемственность* – взаимодополняемость используемых техник и технологий применения различных материалов, предполагающая их сочетание и совместное применение;

«не подражание, а творчество» – овладение приемами и техниками компьютерного творчества не на уровне повтора и создания копии, а на уровне творческого подхода и авторского замысла учащихся.

Программа разработана с учетом:

- разноуровневого обучения;
- саморазвивающего обучения;
- здоровьесберегающего отношения в планировании занятий;
- личностно-ориентированного обучения;
- культуровоспитывающего подхода.

Отличительной особенностью программы является *разноуровневое* обучение, которое предоставляет шанс каждому учащемуся организовать свое обучение таким образом, чтобы максимально использовать свои возможности, а педагогу уровневая дифференциация позволяет акцентировать внимание на работе с различными категориями учащихся.

Данный метод разноуровневости является продуктивным так как:

- повышается активность, работоспособность учащихся;

- повышается мотивация к обучению;

- улучшается качество знаний;

- дает возможность каждому учащемуся овладевать учебным материалом на определённом уровне в зависимости от его способностей, желания, индивидуальных качеств личности.

-

«не подражание, а творчество» – овладение приемами и техниками компьютерного творчества не на уровне повтора и создания копии, а на уровне творческого подхода и авторского замысла учащихся.

Программа разработана с учетом:

- разноуровневого обучения;
- саморазвивающего обучения;
- здоровьесберегающего отношения в планировании занятий;
- личностно-ориентированного обучения;
- культуровоспитывающего подхода.

Отличительной особенностью программы является *разноуровневое* обучение, которое предоставляет шанс каждому учащемуся организовать свое обучение таким образом, чтобы максимально использовать свои возможности, а педагогу уровневая дифференциация позволяет акцентировать внимание на работе с различными категориями учащихся.

Данный метод разноуровневости является продуктивным так как:

- повышается активность, работоспособность учащихся;
- повышается мотивация к обучению;
- улучшается качество знаний;
- дает возможность каждому учащемуся овладевать учебным материалом на определённом уровне в зависимости от его способностей, желания, индивидуальных качеств личности.

Основные теоретические идеи программы

В программу заложены следующие педагогические идеи:

- теория развития мотивации учащегося к познанию и творчеству (А.К. Бруднов), возможности выбора индивидуального образовательного пути (Е.Б. Евладова, Л.Н. Николаева);
- разноплановая творческая деятельность, позволяющая развивать частные, индивидуальные интересы личности (О.Е. Лебедев, А.Е. Асмолов);
- личностно - ориентированного образования на основе его дифференциации и индивидуализации (Д. А. Белухин);
- проблемного обучения (А. М. Матюшкин);
- психологии творчества, креативности, одарённости (Е. П. Ильин)
- теории и методики преподавания профессора Н.В. Макаровой, которые предполагают непрерывную линию развивающего обучения информатике, и позволяют развивать творческие возможности учащихся, реализована методика формирования у учащихся умений исследовательской деятельности на основе системного подхода к анализу и исследованию объектов окружающего мира.

Педагогические принципы

- «*единства обучения, воспитания и развития»* – комплексный подход к формированию личности;

- «*доступности и ясности»* – от простого к сложному;
- *«систематичности и последовательности»* – постепенное усложнение материала;
- *«креативности»* – стимулирование самостоятельной творческой активности;
- *«индивидуализации»* – сохранение индивидуальных способностей при коллективном творчестве;
- *«демократизации»* – предоставление свободы саморазвития, самообучения, самоопределения;
- «*практической направленности»* – связь учебного материала с практической деятельностью учащихся и возможностью профессиональной ориентации учащихся;
- «*единства и неразрывности воспитания, обучения, развития»* – в любом деле, занятии присутствуют и воспитание, и обучение, и предпосылки для развития личности учащегося;
- *«личностно-ориентированный подход»:* создание благоприятных условий для личностного роста учащегося, раскрытие и реализация его потенциала;
- *«постоянной обратной связи»* (непрерывное получение информации в ходе занятия: учащийся – педагог, педагог – учащийся).

Цель программы: развитие личности учащегося, его индивидуальных творческих способностей путем освоения возможностей графических редакторов.

Задачи:

- формировать представления об основах компьютерной графики, её назначении, перспективах развития;
- обучить основам компьютерной графики в процессе изучения приложений растровой и векторной графики таких как: Paint.net, Gimp, Adobe Photoshop, Inkscape;
- научить основным принципам создания графических объектов;
- развивать интеллектуальные и практические умения в создании графических работ, самостоятельно приобретать и применять на практике полученные знания;
- формировать потребность в творческой деятельности, стремление к самовыражению через компьютерную графику;
- воспитать потребность применения современных информационных технологий в повседневной жизни;

Учащиеся по программе

Программа рассчитана на 2 года обучения. Возраст учащихся 12 -15 лет. В объединение принимается любой желающий.

Набор учащихся проводится при наличии заявления от родителей учащегося.

Модульная и разноуровневая системы программы позволяет вновь поступившему учащемуся быстро включиться в образовательный процесс и начать заниматься с приемлемого для него уровня обучения по индивидуальному маршруту.

Режим проведения занятий соответствует возрасту учащихся:

Продолжительность академического часа: 45 мин.

- 1 год обучения – 2 раза в неделю по 1 часу;
- 2 год обучения - 2 раза в неделю по 1 часу.

Периодичность занятий определяется расписанием, утвержденным руководителем образовательного учреждения.

Возрастные особенности учащихся, которым адресована программа.

Учащимся 12-13 лет свойственно чувство взрослости: потребность равноправия, уважения и самостоятельности, требование серьезного, доверительного отношения со стороны взрослых. Происходит формирование зрелых форм учебной мотивации, при которой учение приобретает личностный смысл. Приобретается опыт совместного действия в сообществе сверстников и значимых взрослых, объединенных общей деятельностью.

Продолжают развиваться все виды мышления: переход от мышления, основанного на оперировании конкретными представлениями, к мышлению теоретическому рефлексивному. Происходит становление основ мировоззрения. Интеллектуализация таких психических функций, как восприятие и память; развитие воображения.

Период 14-15 лет является благоприятным периодом для развития творческих способностей. И от того, насколько были использованы эти возможности, во многом будет зависеть творческий потенциал взрослого человека. Средний школьный возраст является своеобразным мостиком между беззаботным детством и юностью с ее проблемами. В подростковом возрасте происходит дальнейшее развитие психических познавательных процессов и формирование личности. Наиболее существенные изменения в структуре психических познавательных процессов у лиц, достигших подросткового возраста, наблюдается в интеллектуальной сфере. В этот период происходит формирование навыков логического мышления, развивается логическая память. Активно развиваются творческие способности, и формируется

индивидуальный стиль деятельности, который находит свое выражение в стиле мышления.

Особенности организации образовательного процесса.

Программа предусматривает два уровня освоения.

Стартовый уровень - 1 год обучения.

Содержание стартового уровня включает в себя:

- адаптацию в коллективе;
- заинтересованность к информационным технологиям;
- знакомство с основами компьютерной графики;
- обучение основам обработки графических изображений на примере Paint.net;
- обучение основам работы в графическом редакторе Gimp.
- знакомство с основами проектной деятельности.

На этом уровне происходит знакомство учащихся с специальными терминами, историей графического дизайна, этапами его развития, компьютерными программами по графическому дизайну Paint.net и Gimp, формируется интерес к творчеству, происходит оценка своих возможностей, воспитывается чувство самодисциплины.

Базовый уровень - второй год обучения.

Содержание второго года обучения включает в себя:

- обучение основам обработки графических изображений в графическом редакторе Adobe Photoshop.
- обучение основам работы в графическом векторном редакторе Inkscape.
- создание и защита проектов.

Занятия второго года обучения направлены на дальнейшее овладение навыками в области информационных технологий, развития образного, мышления, на умение выражать свой замысел через самостоятельно разработанный проект.

Знания учащихся на данном уровне позволят им уверенно работать в Adobe Photoshop, Inkscape, создавать коллажи, иллюстрировать любимые произведения, редактировать фотографии, работать с анимацией.

Выбор образовательного модуля определяется учащимся в зависимости от его интересов и способностей.

Примерные результаты освоения программы.

На **стартовом** уровне обучения предполагается получить следующие результаты:

учащиеся будут знать:

- о правилах по технике безопасности;
- о правилах организации рабочего места;
- историю развития графического дизайна, известных дизайнеров;
- понятие компьютерной графики, виды графики и форматы графических изображений;
- понятия цветовых моделей RGB и CMYK;
- о назначении графического редактора Paint.net, его дополнительных возможностях;
- технологию работы в растровом редакторе Gimp;
- основные компоненты в создании анимационного ролика;
- об основах проектной деятельности.

учащиеся будут уметь:

- свободно ориентироваться в графической среде операционной системы (открытие, создание, сохранение, экспорт файла);
- использовать возможности Paint.net и Gimp для создания графических объектов;
- обрабатывать фотографии, используя возможности работы с цветом, специальными эффектами и цветокоррекцией в Gimp;
- работать со слоями и масками, составлять коллажные композиции;
- создавать не сложную анимацию в Gimp;
- - исследовать, доказывать, проектировать и создавать проект.

На **базовом уровне** обучения предполагается получить следующие результаты:

- учащиеся будут знать:
- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- знать основную разницу между растровыми изображениями и векторной
- графикой;
- методы описания цветов в компьютерной графике - цветовые модели;
- основные сведения о рабочей среде графического редактора Adobe Photoshop;
- знать инструменты редактора Adobe Photoshop;
- способы эффектного оформления фотографий;
- приемы восстановления фотографий с помощью программы Adobe Photoshop;
- приемы создания анимации;
- приемы создания многослойных документов, фотомонтажей, коллажей;
- основные приемы работы с текстом.

учащиеся будут уметь:

- создавать анимацию;
- создавать 3D текст;
- создавать, закрашивать и редактировать простейшие растровые графические изображения;
- выделять, перемещать и копировать графические изображения и трансформировать изображения;
- выполнять операции со слоями; создавать многослойные документы;
- создавать фотомонтажи, коллажи;
- применять к тексту различные эффекты;
- редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
- различать цветовые модели и использовать основные элементы управления цветом;
- использовать возможности панели ColorGuide (Каталог цветов) для выбора оттенков цветов и решения других задач;
- сохранять выделения для последующего использования;
- группировать и разгруппировать элементы;
- масштабировать и копировать объекты;
- работать с группами документов;

- создавать узоры и выполнять их раскрашивание.

В результате освоения программы произойдут следующие
личностные изменения учащихся:

- будет сформирована мотивации к познанию и творчеству;
- будут сформированы такие качества, как творческая фантазия, инициативность, чувство стиля и вкуса;
- будет готов отстаивать и аргументировано доказывать свою точку зрения;
- будет готов искать и находить необходимую информацию.
- будут сформированы коммуникативные навыки сотрудничества, а именно, умения работать в коллективе, в команде, в паре.

По итогам реализации будут сформированы **метапредметные результаты:**

Регулятивные универсальные учебные действия:

- формулировать собственные учебные цели (цели изучения данного предмета вообще, при изучении темы, при создании проекта, при выборе темы доклада и т.п.);
- принимать решение, брать ответственность на себя, быть лидером группового проекта, принимать решение в случае нестандартной ситуации (сбой в работе системы, несанкционированный доступ к сети…);
- осуществлять планирование, анализ, рефлексию, самооценку своей деятельности;
- владеть формами устной речи (монолог, диалог, умение задать вопрос, привести довод при устном ответе, дискуссии, защите проекта и т.п.).

Познавательные универсальные учебные действия:

- научатся работать со справочной литературой, инструкциями;
- научатся оформлять результаты своей деятельности, представить их на современном уровне;
- применять для решения различных задач информационные и телекоммуникационные технологии: аудио и видеозапись, электронную почту, Интернет;

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- выслушивать собеседника и вести диалог;
- признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;
- планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками, определять цели, функции участников, способы взаимодействия;
- осуществлять постановку вопросов – инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;

- уметь с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации.

Учебный план

№ п/п	Раздел, тема	Уровни обучения	
		Стартовый	Базовый
		1 год	2 год
1	Вводное занятие	3	3
2	Основы компьютерной графики	10	
3	Графический редактор Paint.net	16	
4	Графический редактор Gimp	34	
5	Основы проектной деятельности	7	
6	Графический дизайн		20
7	Графический редактор Adobe Photoshop		33
8	Графический редактор Inkscape»		4
9	Проектно - творческая деятельность		4
10	Досуговая деятельность		6
11	Итоговое занятие	2	2
	Итого	**72**	**72**

Учебно-тематический план первого года обучения

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
	1. Вводное занятие	**3**	**1**	**2**	
1.1	Вводное занятие. Техника безопасности.	3	1	2	Беседа
	2. Основы компьютерной графики	**10**	**4**	**6**	
2.1	Виды компьютерной графики.	4	2	2	Опрос
2.2	Форматы графических файлов.	3	1	2	Опрос
2.3	Знакомство с графическими редакторами.	3	1	2	Опрос Тест
	3. Графический редактор Paint.net	**16**	**8**	**8**	
3.1	Интерфейс программы. Инструменты. Основные приемы работы с изображениями.	3	2	1	Контрольное задание
3.2	Работа со слоями	3	2	1	Опрос
3.3	Меню *Эффекты*. Секреты заливки и градиента. Вырезание объектов. Замена фона.	2	1	1	Творческое задание
3.4	Инструменты рисования. Режимы.	3	1	2	Творческое задание
3.5	Оформление изображений. Создание коллажа	5	2	3	Творческое задание
	4. Графический редактор Gimp	**34**	**13**	**21**	
4.1	Введение в растровый графический редактор GIMP. Интерфейс программы	4	2	2	Опрос
4.2	Инструменты рисования	4	1	3	Контрольное задание
4.3	Работа со слоями.	4	2	2	Опрос
4.4	Навигация по изображению. Монтаж изображения.	6	2	4	Творческое задание
4.5	Вставка и оформление текста.	5	2	3	Контрольное задание

4.6	Фильтры	3	1	2	Творческое задание
4.7	Анимация	8	3	5	Творческое задание
	5. Основы проектной деятельности	**7**	**2**	**5**	
5.1	Структура создания проекта	7	2	5	Творческое задание
	6. Итоговое занятие	**2**	**-**	**2**	Творческое задание
	Итого:	**72**	**28**	**44**	

Содержание программы первого года обучения

1 Вводное занятие

Теория: содержание работы объединения. Знакомство с коллективом. Знакомство с компьютерным классом. Задачи и содержание занятий на предстоящий год. Порядок занятий. Правила поведения, общие правила работы на ПК. Техника безопасности. Анкетирование и вступительное тестирование учащихся. Собеседование с целью выявления мотивации к занятиям в группе. Краткая история развития вычислительной техники.

Практика: презентация объединения.

Контроль: опрос по технике безопасности.

2 Основы компьютерной графики.

2.1 Виды компьютерной графики.

Теория: основные понятия и возможности компьютерной графики. Растровая графика. Достоинства и недостатки растровой графики. Векторная графика. Достоинства и недостатки векторной графики.

Практика: сравнение растровой и векторной графики.

Контроль: опрос о достоинствах и недостатках векторной и растровой графики. Анализ.

2.2 Форматы графических файлов.

Теория: Векторные форматы. Растровые форматы. Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ.

Практика: преобразование файлов из одного формата в другой.

Контроль: опрос на знание форматов и способах преобразования. Анализ.

2.3 Знакомство с графическими редакторами.

Теория: виды графических редакторов. Особенности растровых и векторных программ.

Практика: знакомство с различными графическими редакторами.

Контроль: тест по теме «Основы компьютерной графики». Анализ

3 Графический редактор Paint.net.

3.1 Интерфейс программы. Инструменты. Основные приемы работы с изображениями

Теория: окно программы. Обзор строки меню. Приемы работы с изображением – создание/открытие, закрытие, сохранение изображения. Изменение размера холста. Основные правила при выделении областей изображения. Режимы выделения. Способы создания простых рамок.

Практика: знакомство с инструментами. Работа с инструментами выделения в разных режимах. Выделение изображения с помощью инструмента *Волшебная палочка*.

Контроль: творческое задание «Создание простой рамки для изображения. Самооценка.

3.2 Работа со слоями.

Теория: создание слоя, смена активного слоя и выделение нескольких слоев, изменение порядка следования слоев в стопке, фоновый слой, настройка прозрачности, дублирование слоя, удаление слоя. Операции с содержимым слоя и его отображением: трансформация слоя; связывание слоев; эффекты слоев.

Практика: операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.

Контроль: опрос «Освоение правил работы над слоями». Анализ.

3.3 Меню *Эффекты*. Секреты заливки и градиента. Вырезание объектов. Замена фона.

Теория: обзор меню *Эффекты*. Свойства эффектов. Секреты заливки и градиента. Вырезание объекта при помощи лассо.

Практика: применение различных эффектов при обработке изображения.

Контроль: творческое задание «Создание изображения с заменой фона». Взаимоанализ.

3.4 Инструменты рисования. Режимы.

Теория: инструменты рисования: карандаш, кисть, ластик, пипетка, прямая линия, фигуры, клонирующая кисть, замена цвета. Режимы рисования.

Практика: работа с инструментами в программе. Изменение режимов отображения. Создание рамок с помощью инструментов рисования.

Контроль: творческое задание **«С**оздание рисунка на свободную тему, используя инструменты рисования». Взаимоанализ.

3.5 Оформление изображений. Создание коллажа.

Теория: вставка фотографий в рамки. Изменение фона, размытие краев. Эффект состаривания фотографий. Добавление текста в изображение. Эффекты с текстом. Создание коллажа из фотографий.

Практика: отработка навыков оформления фотографий в редакторе. Создание коллажей (открыток) к Новому году, 23 февраля, 8 марта, дню Космонавтики, дню Победы.

Контроль: творческое задание «Создание коллажа на свободную тему».

4. Графический редактор Gimp.

4.1 Введение в растровый графический редактор GIMP. Интерфейс программы

Теория: возможности GIMP. Основные принципы GIMP. Основные приёмы использования GIMP. Интерфейс программы. Диалоги и панели. Загрузка изображений в GIMP.

Практика: приобретение умений в работе с палитрой и перемещением графического изображения. Знакомство с «горячими» клавишами.

Контроль: опрос по теме «Интерфейс программы Gimp». Самоанализ выполненного задания.

4.2 Инструменты рисования

Практика: приобретение навыков работы с инструментами рисования: «Кисть», «Карандаш», «Заливка», «Градиент», «Пипетка», «Аэрограф», «Штамп», «Штамп с перспективой» на изображениях. Упражнение «Прекрасный лик осени». Упражнение «Модель планеты Земля на фоне Млечного пути». Упражнение «Имитация модульной картины».

Контроль: контрольное задание «Создание фона».

4.3 Работа со слоями.

Теория: принцип действия слоев. Применение слоев: создание, движение, иерархия, удаление, видимость слоев, параметры слоя, дублирование и объединение слоев. Инструменты, работающие со слоями: текст, зеркало, перспектива, искривление, масштаб.

Практика: работа со слоями в программе.

Контроль: опрос по теме «Работа со слоями». Взаимоанализ.

4.4 Навигация по изображению. Монтаж изображения.

Теория: изменение масштаба. Увеличение, уменьшение области изображения. Навигация по изображению. Изменение размеров холста и изображения. Инструменты выделения, копирования, вставки элементов изображения.

Инструменты преобразования. Кадрирование. Комбинирование рисунков из разных изображений.

Практика: приобретение навыков масштабирования, изменения размера изображения выделения, копирования и вставки. Формирование навыков комбинирования из двух изображений одного. Создание плавного перехода между фото. Упражнение «Рисование облака». Упражнение «Рисование пушистых шариков».

Контроль: творческое задание «Создание открытки на 8 марта». Обсуждение результатов проделанной работы.

4.5 Вставка и оформление текста.

Теория: приемы работы с текстом. Способы оформления текста: применение к тексту инструмента **Палец**, текст с текстурой, светящийся текст.

Практика: создание в программе текста с использованием инструмента **Палец,**

текста с текстурой, светящегося текста.

Контроль: контрольное задание «Создание коллажа с использованием одного из способов оформления текста». Обсуждение результатов проделанной

Теория: содержание работы объединения. Знакомство с коллективом. Знакомство с компьютерным классом. Задачи и содержание занятий на предстоящий год. Порядок занятий. Правила поведения, общие правила работы на ПК. Техника безопасности. Анкетирование и вступительное тестирование учащихся. Собеседование с целью выявления мотивации к занятиям в группе. Краткая история развития вычислительной техники.

Практика: презентация объединения.

Контроль: опрос по технике безопасности.

4.6Фильтры

Теория: виды фильтров: размытие, искажение, свет и тень, имитация, декорация, визуализация, улучшение, шум.

Практика: приобретение умений по грамотному использованию инструментов «Заливка», «Прямоугольное выделение» для изображений. Освоение меню «Фильтры».

Контроль: творческое задание «Логотип из фотографии». Самоанализ

4.7 Анимация

Практика: приобретение умений создания графической анимации с помощью соединения слоёв. Закрепление изученных приёмов использования основных инструментов графического редактора GIMP. Самостоятельное создание анимации, состоящей из трёх слоёв. Упражнение «Пишущий карандаш». Упражнение «Вращающаяся планета на руках».

Контроль: творческое задание «Анимация аватарки». Коррекция ошибок.

5. Основы проектной деятельности.

5.1 Структура создания проекта

Теория: виды проектов. Структура проекта. Порядок работы с источниками информации.

Практика: составление «дерева проекта», составление плана и порядка работы с источниками информации.

Контроль: творческое задание на определение проблемы и темы проекта. Самоанализ.

7. Итоговое занятие.

7.1 Участие в досуговых мероприятиях.

Практика: подведение итогов работы за год. Промежуточная аттестация. Просмотр выполненных работ. Обсуждение успехов и недостатков.

Контроль: тест по итогам года

Учебно-тематический план второго года обучения

№	Темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
	1. Вводное занятие	**3**	**1**	**2**	
1.1	Вводное занятие. Техника безопасности.	3	1	2	Беседа
	2. Графический дизайн	**20**	**9**	**11**	
2.1	Введение в векторный графический редактор Inkscape.	11	5	6	Опрос
2.2.	Создание и редактирование фигур	9	4	5	Творческие задания
	3. Графический редактор Adobe Photoshop	**33**	**7**	**26**	
3.1	Дублирование, выравнивание и распределение объектов	10	2	8	Контрольное задание
3.2	Создание и редактирование контуров.	15	3	12	Творческие задания
3.3.	Работа с текстом	8	2	6	Творческое задание

	4. Графический редактор Inkscape»	**4**	**1**	**3**	
4.1	Работа с растовыми изображениями	4	1	3	Тест
	5. Проектно - творческая деятельность	**4**	**2**	**2**	
5.1	Творческая работа	4	2	2	Защита
	6. Досуговая деятельность	**6**	**2**	**4**	Творческое задание
	7. Итоговое занятие	**2**	**-**	**2**	Творческое задание
	Итого:	**72**	**22**	**50**	

Содержание программы второго года обучения

1 Вводное занятие

Теория: Постановка целей и планирование на новый учебный год. Порядок занятий. Правила поведения, общие правила работы на ПК. Техника безопасности.

Практика: Диагностика интересов и увлечений учащихся.

Контроль: опрос по технике безопасности.

2 Графический дизайн

2.1 Введение в векторный графический редактор Inkscape.

Теория. С какими форматами файлов может работать **Inkscape**
Назначение и возможности программы. Запуск программы. Интерфейс программы. Основные инструменты. Меню программы. Изменение масштаба. Создание документа. Изменение параметров страницы. Сохранение документов.

Практика. Приобретение базовых навыков по управлению интерфейсом программы Inkscape.

Контроль. Опрос по теме «Интерфейс программы **Inkscape».** Анализ.

2.2 Создание и редактирование фигур.

Теория. Создание фигур. Инструменты рисования: Прямоугольник, Эллипс, Звёзды и многоугольники, Спираль. Параллелепипед. Контуры, прямые и кривые. Способы выделения объектов. Выделение нескольких объектов. Группировка объектов. Заливка и штрих. Создание слоев. Выделение и

перемещение объектов и слоев. Копирование содержимого слоев. Перемещение, закрепление, просмотр, вставка, поиск слоев. Применение к слоям атрибутов оформления. Изоляция слоев.
Практика. Приобретение навыков грамотного использования основных инструментов. Отработка горячих клавиш. Создание фигур в программе.
Контроль. Творческое задание «Создание изображения с применением основных инструментов рисования, приёмов выделения объектов». Взаимооценка.

3 Графический редактор Adobe Photoshop

3.1 Дублирование, выравнивание и распределение.

Теория. Дублирование объекта. Выравнивание объектов. Логические операции над объектами. Изменение порядка объектов. Клонирование объектов.
Практика. Приобретение навыков применения основных операций для объектов.
Контроль. Контрольное задание «Создание орнамента из повторяющихся/чередующихся узоров».

3.2 Создание и редактирование контуров.

Теория. Создание контуров при помощи инструмента «Рисовать производные контуры» или «Рисовать кривые Безье и прямые линии». Элементы кривых - узлы, рычаги и сегменты. Виды узлов.
Практика. Рисование произвольных контуров. Рисование кривых Безье. Приобретение навыков управления и редактирования контурами.
Контроль. Контрольное задание «Создание и редактирование произвольного контура». Взаимооценка.

3.3 Работа с текстом.

Теория. Создание текстового объекта. Кернинг. Расположение текста вдоль кривой. Заверстывание текста в блок.
Практика. Приобретение навыков грамотного управления основными операциями над текстом. Разработка объявления «Мы ищем таланты».
Контроль. Творческое задание «Создание листа с бейджами для дежурных». Взаимооценка.

4. **Графический редактор « Inkscape»**

4.1 Работа с растровыми изображениями.

Теория. Вставка растровых фрагментов. Перевод векторного изображения в растровое.
Практика. Формирование умения добавлять растровые объекты к векторным изображениям. Приобретение навыков перевода векторного изображения в растровое.

Контроль. Тест «Векторный графический редактор Inkscape». Анализ.

5. Проектно- творческая деятельность

5.1 Творческая работа

Практика. Создание иллюстрации на свободную тему. Примерные темы творческих работ: создание обложки книги, создание обложки диска, создание календаря, создание плаката, создание иллюстрации любимых героев.

Контроль. Защита творческой работы с использованием презентации, разработанной в Microsoft Power Point.

Контроль. Контрольное задание «Создание орнамента из повторяющихся/чередующихся узоров».

6. Досуговая деятельность.

Теория. Особенности создания цифровых проектов

Практика. Приобретение навыков грамотного оформления цифровых проектов.

Контроль. Творческое задание.

7.Итоговое занятие.

Практика: подведение итогов работы за год. Итоговая аттестация. Просмотр выполненных работ. Обсуждение успехов и недостатков.

Контроль: творческое задание

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	1.09.25	31.05.25	36	72	72	2 раза в неделю по 1 часу
2 год обучения	1.09.25	31.05.25	36	72	72	2 раза в неделю по 1 часу

Условия реализации программы.

Для материально-технического обеспечения образовательной программы дополнительного образования необходимо:

- помещение для установки компьютерной и офисной техники должно быть проветриваемым, оборудовано огнетушителями и иметь на один компьютер площадь не менее 6 $м^{2,}$ длина рабочего стола – не менее 70 см, ширина – 30 см,

расстановка компьютеров по периметру помещения или рядами.
- компьютерная техника в количестве (минимум):
- комплект столов и стульев на 12 посадочных мест;
- Компьютер – 6 шт.
- Каждый «системник» должен иметь пишущий CD-RW или DVD-RW,
- Принтер – 1 шт.
- Сканер – 1 шт.
- Проектор – 1 шт.
- Экран – 1 шт.
- Стандартный набор офисных приложений Microsoft Office, установленные растровые графические редакторы DIMP и Adobe Photoshop, векторный графический редактор Inkscape и др.
- Учебные тренировочные задания, карточки, образцы документов
- Бумага для распечатки созданных работ.

Для обеспечения образовательного процесса педагог должен иметь:
- план учебно-воспитательной работы;
- конспект занятий;
- сценарии конкурсов, викторин.
Для организации контроля и определения результатов работы педагог должен иметь: тесты, вопросники, контрольные упражнения.

Кадровые условия.

Педагогическая деятельность по реализации дополнительной общеобразовательной программы «Компьютерная графика» осуществляется педагогом, имеющим среднее профессиональное или высшее педагогическое образование (в том числе по направлению - информатика, соответствующее технической направленности, дополнительных общеобразовательных программ и отвечающему квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам.

Информационные источники

Литература для педагога

1. Антошин М.К. Учимся рисовать на компьютере. – М.: Айрис-пресс, 2007
2. Буйлова Л.Н., Кочнева С.В. «Организация методической службы учреждений дополнительного образования детей». –М.: Гуманитарный издательский центр, 2001
3. Ефимова О., Морозов В. Практикум по компьютерной технологии –М.: АБФ АО «Московские учебники», 1998
4. Житкова О.А., Кудрявцева Е.К. Графический редактор Paint, редактор

Презентаций PowerPoint Тематический контроль по темам, –М., «Интеллект – центр», 2006
5. Калашников Ю.И. Информатика. 8 класс. Формирование компьютерных технологий: практические работы. Волгоград, «Учитель», 2007
6. Лебедева О.Е. «Дополнительное образование детей», М.: ВЛАДОС, 2001
7. Макарова Н.В. Информатика 5-6 класс. – СПб: Питер, 2007
8. Макарова Н.В. Информатика 10-11 класс. – СПб.: Питер, 2005
9. Макарова Н.В. Информатика. 7-9 класс. Базовый курс. Практикум по информационным технологиям. – СПб.: Питер, 2005
10. Макарова Н.В. Информатика и ИКТ. Практикум 8-9 класс. – СПб.: Питер, 2010
11. Миронов Д.Ф. Основы Photoshop CS2. Учебный курс. – СПб.: Питер, 2006

12. Немчанинова Ю.П. Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape (ПО для обработки и редактирования векторной графики): Учебное пособие. – Москва: 2008 г
13. Пивненко О.А. Adobe Photoshop для школьников. – СПб.: БХВ-Петербург, 2009
14. Симович С.В. Мой первый компьютер: Книга для детей, учителей, родителей. _ М.: АСТ-ПРЕСС, Инфорком-Пресс, 1998
15. Симович С.В., Евсеев Г.А. Занимательный компьютер: Книга для детей, учителей, родителей, - М.: АСТ-ПРЕСС, Инфорком-Пресс, 1999
16. Состав и основные принципы работы ПЭВМ (Электронный учебник), Воронеж, 2003
17. Тимофеев С.М. Основы Photoshop CS3. Просто как дважды два. – М.: Эксмо, 2008
18. Учебные проекты с использованием MS Office/ Учебное пособие. – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2009.
19. Шафрин Ю. Основы компьютерной технологии. – М.: АБФ АО «Московские учебники», 1998

Литература для детей и родителей

1. Антошин М.К. Учимся рисовать на компьютере. – М.: Айрис-пресс, 2007
2. Залогова Л. А. Компьютерная графика
3. Миронов Д.Ф. Основы Photoshop CS2. Учебный курс. – СПб.: Питер, 2006
Немчанинова Ю.П. Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape (ПО для обработки и редактирования векторной графики): Учебное пособие. – Москва: 2008 г
4. Пивненко О.А. Adobe Photoshop для школьников. – СПб.: БХВ-Петербург,

2009
5. Подосенина Т.А. Искусство компьютерной графики для школьников. - СПб:БХВПетербург, 2004. - 240 с.:ил.
6. Симович С.В. Мой первый компьютер: Книга для детей, учителей, родителей. _ М.: АСТ-ПРЕСС, Инфорком-Пресс, 1998
7. Симович С.В., Евсеев Г.А. Занимательный компьютер: Книга для детей, учителей, родителей, - М.: АСТ-ПРЕСС, Инфорком-Пресс, 1999
8. Состав и основные принципы работы ПЭВМ (Электронный учебник), Воронеж, 2003
9. Тимофеев С.М. Основы Photoshop CS3. Просто как дважды два. – М.: Эксмо, 2008
10. Практикум: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.

1.1 Интернет ресурсы

1. Архив учебных программ и презентаций http://www.rusedu.ru
2. Библиотека Интернет-индустрии www.i2r.ru
3. Завуч.Инфо http://www.zavuch.info
4. Информатика и информационно-коммуникационные технологии в школе – http://www.klyaksa.net/htm/kopilka/kompnet/index.htm
5. Открытый класс http:// www.openclass.ru
6. Педсовет.org http:// www.pedsovet.org
7. Российский общеобразовательный портал http:// www.school.edu.ru
8. Сеть творческих учителей http:// www.it-n.ru.
9. Учебно-методический комплект по информатике и ИКТ http://www. makarova.piter.com
10. «Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» http://festival.1september.ru
11. http://www.agpu.net/fakult/ipimif/fpiit/kafinf/umk2012/el_lib/it_istoria/index.htm Ларина И.Б., Нелин В.М. Электронное пособие по курсу «Информационные технологии».
12. https://kopilkaurokov.ru/informatika/planirovanie/obrazovatiel-naia-proghramma-komp-iutiernaia-ghramotnost
13. https://infourok.ru/obscherazvivayuschaya_obrazovatelnaya_programma_kompyuternye_tehnologii-424370.htm
14. https://paintnet.ru/category/lessons/
15. https://paint-net.ru/?id=2
16. https://gimp.su/kak-risovat-v-gimp/
17. https://uroki-gimp.ru/

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 253944116464657331322887463556598260645381440198

Владелец Баишева Альфия Ренатовна

Действителен С 23.09.2026 по 23.09.2027