

**Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования  
«Дом художественного творчества детей»  
Александрo-Невского муниципального района Рязанской области**

Согласовано на  
педагогическом  
совете 24.06.2022  
Протокол № 7



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

# **«Компьютерная графика»**

**срок реализации -2 года  
возраст детей: 10-14 лет**

**Модифицированная**

**р. п. Александрo-Невский**

**2022 г.**

## **СОДЕРЖАНИЕ**

- 1.** Пояснительная записка
- 2.** Учебно-тематический план
- 3.** Содержание программы
- 4.** Методическое обеспечение программы
- 5.** Список литературы

## **1. Пояснительная записка**

В мире современных технологий компьютерная графика занимает по популярности одно из первых мест. Занятия компьютерной графикой с одной стороны помогут овладеть навыками работы с компьютером ребятам, желающим научиться рисовать, а с другой стороны привлечь к творческому использованию компьютерных технологий учащихся, которые считают себя достаточно «знающими» пользователями. Компьютер не просто добавил к традиционным жанрам художественного творчества новое направление – художественное компьютерное искусство, он сделал рисование массовым занятием, элементом информационной культуры.

Компьютерная графика используется для создания мультипликационных фильмов, анимации, компьютерных игр, сайтов в Интернете, в рекламе, кино. Эти сферы понятны и очень привлекательны для ребят, поэтому все большее число учащихся хочет научиться создавать свою виртуальную реальность, применяя имеющиеся графические пакеты. Однако, овладев принципами работы в той или иной графической программе, ученик часто не может в полной мере использовать этот мощный инструмент. А в результате, работы получаются скучными, мало интересными и поверхностными. Причина этому – слишком большой разрыв между носителями традиционной культуры и носителями современных информационных технологий. Как правило, учат пользоваться инструментами программы, используя примитивные примеры, что приводит к сухости изложения материала и нежеланию поэкспериментировать и пофантазировать в дальнейшем. Импульсом к творческому освоению компьютерной графики может послужить применение в качестве примеров образцов народно-прикладного искусства, национальной и мировой художественной культуры.

Целью обучения, таким образом, является не только освоение современной компьютерной технологии, но и развитие художественного вкуса, расширение знаний в области изобразительного искусства.

**Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» разработана в соответствии с:**

1. СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», (утверждены Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. N 41);

2. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения РФ от 09.11. 2018г. № 196);
3. Требования к образовательным программам дополнительного образования детей (письмо Минобрнауки от 11 декабря 2006 г. №06-1844);
4. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11. 2015 № 09-3242).

#### **Актуальность.**

Актуальность создания программы обусловлена тем, что в условиях начавшегося массового внедрения вычислительной техники, знания, умения и навыки, составляющие «компьютерную грамотность», приобретают характер сверхнеобходимых. Данная программа является благоприятным средством освоения способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

Программа «Компьютерная графика» рассчитана на детей 10-14 лет. Срок реализации дополнительной образовательной программы 2 года.

Принцип изложения учебного материала – от простого к сложному. В ходе занятий учащиеся шаг за шагом осваивают возможности графических редакторов и одновременно обретают навыки работы за компьютером. Особое внимание уделяется практической работе.

**Направленность** общеразвивающей программы «**Основы виртуального проектирования и моделирования**» - техническая.

**Уровень освоения содержания программы** - стартовый.

#### **Цель программы**

Создание условий для сознательного овладения учащимися основами компьютерной графики; освоение основных инструментов и приемов, используемых в растровой и векторной компьютерной графике.

#### **Задачи:**

##### **Обучающие:**

- Обучить работе с графическими редакторами Tux Paint, Paint, GIMP;
- Формировать знания учащихся о возможностях современных программных средств, используемых для обработки графических изображений;

- Научить учащихся создавать и редактировать изображения разной степени сложности, используя инструменты графических программ;
- Способствовать развитию творческих способностей учащихся и интереса у них к изучению компьютерной графики;
- Развивать эстетический вкус, творческий потенциал, инициативу, самостоятельность детей через знакомство с современными информационными технологиями;
- Формировать навыки обработки информации посредством современных компьютерных технологий.

***Воспитательные:***

- Формировать навыки трудолюбия, аккуратности при работе с оборудованием, инициативности и настойчивости в преодолении трудностей;
- Формировать позитивные личностные качества учащихся: целеустремленность, ответственность, терпение, коммуникативную культуру, внимание, находчивость, изобретательность;
- Формировать эмоционально-ценностное отношение к миру, к себе;

***Развивающие:***

- Формировать умение определять и формулировать цель деятельности; проговаривать последовательность действий при выполнении заданий, высказывать свои предположения (версии);
- Формировать умение слушать собеседника и вести диалог; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- Формировать умение добывать новые знания: находить ответы на вопросы, опираясь на свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятиях;
- Учить перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы в группе;
- Мотивировать учащихся к нестандартному мышлению, изобретательству и инициативности при выполнении рисунков и проектов;
- Формировать умение совместно договариваться о правилах общения и поведения; выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика);
- Формировать навыки сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, а затем и профессиональной деятельности.

**Планируемые результаты реализации программы**

**Образовательные (программные) результаты 1 года обучения:**

Знают:

- правила безопасности труда в кабинете и при работе с оборудованием;
- назначение и возможности графических редакторов TuxPaint и Paint;
- назначение объектов интерфейса графических редакторов TuxPaint и Paint;
- точные способы построения геометрических фигур в графическом редакторе Paint;
- технологию конструирования из меню готовых форм в графическом редакторе Paint.
- специальные термины и понятия;

Умеют:

- работать в среде графических редакторов TuxPaint и Paint;
- создавать рисунки с помощью инструментов графических редакторов TuxPaint и Paint;
- выделять и перемещать фрагмент рисунка;
- создавать графический объект из типовых фрагментов;
- сохранять рисунок в файле и открывать файл;
- использовать для построения точных геометрических фигур клавишу Shift в графическом редакторе Paint;
- создавать меню типовых элементов мозаики (готовых форм);
- конструировать разнообразные графические объекты;
- анализировать, контролировать, организовывать свою работу;
- правильно и безопасно пользоваться оборудованием;
- определять наиболее эффективные способы достижения результата.

Владеют:

- умением работать индивидуально и в мини - группах;
- умением добросовестно относиться к выполнению работы;
- умением анализировать, сравнивать, классифицировать и обобщать;
- умением находить информацию в соответствующей литературе и сетях Интернета;
- умением понимать и применять специальные термины.

***Образовательные (программные) результаты 2 года обучения:***

Знают:

- особенности, достоинства и недостатки растровой и векторной графики;
- методы описания цветов в компьютерной графике - цветовые модели;
- назначение и возможности растровых и векторных графических редакторов;
- назначение объектов интерфейса графического редактора GIMP;
- технологию создания и редактирования графических объектов;

- способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;
- методы сжатия графических данных.

*умеют:*

- работать в среде графического редактора GIMP;
- работать со слоями, с цветом, инструментами для рисования, со шрифтами;
- применять контуры, маски, фильтры для получения эффектов изображения.
- создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);
- выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.);
- формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
- закрашивать рисунки, используя различные виды заливок;
- работать с контурами объектов;
- создавать рисунки из кривых;
- создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов;
- получать объёмные изображения;
- применять различные графические эффекты (объём, перетекание, фигурная подрезка и др.);
- создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории.

*владеют:*

- навыками креативного мышления, творческого подхода к выполнению поставленной задачи;
- умением работать индивидуально и в мини - группах;
- умением добросовестно относиться к выполнению работы;
- умением анализировать, сравнивать, классифицировать и обобщать;
- умением создавать схематические модели, делать выводы, находить информацию в соответствующей литературе и сетях Интернета;
- умением понимать и применять специальные термины.

***Личностные результаты:***

- сформированность ответственного отношения к самообразованию, саморазвитию на основе мотивации к обучению;
- сформированность коммуникативной культуры у учащихся;
- сформированность установки на здоровый образ жизни;
- сформированность бережного отношения к материальным и духовным ценностям;

### ***Метапредметные результаты:***

- сформированность начальных навыков пространственного воображения, внимательности к деталям, ассоциативного и аналитического мышления;
- сформированность начальных навыков нестандартного мышления, изобретательства и инициативности при выполнении проектов в областях виртуальной и дополненной реальности.
- сформированность умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- сформированность мотивации к технической деятельности.

### **Отличительные особенности программы**

Отличительные особенности данной образовательной программы от уже существующих в том, что она дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации. Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

**Педагогическая целесообразность программы** заключается в получении учащимися знаний о работе в различных графических редакторах как средствами обработки информации; воспитании в них пользовательской культуры (работа со свободным программным обеспечением и свободной документацией, дополняющей свободное программное обеспечение). Программа построена в соответствии с требованиями современного общества к образованию: обеспечение самоопределения личности, создание условий для развития мотивации ребёнка к познанию и творчеству, самореализации, оказание помощи в нахождении своего места в современном информационном мире.

**Адресат программы:** программа предназначена для работы с детьми среднего и старшего школьного возраста (10-14 лет). Группы формируются без конкурсного отбора на основании заявлений родителей (законных представителей).

**Наполняемость групп** составляет 12-15 человек. Состав групп постоянный, разновозрастный.

**Объем и срок освоения программы:** срок реализации программы - 2 года; количество учебных часов по программе 144 часа в год; за два года обучения – 288 часов (90 часов теории и 198 часов практики).

**Форма обучения:** очная.



**Режим занятий:** единицей измерения учебного времени и основной формой организации учебно-воспитательного процесса является учебное занятие. Форма занятий - групповая. Продолжительность занятий устанавливается в зависимости от возрастных и психофизиологических особенностей, допустимой нагрузки учащихся с учетом СанПиН 2.4.4.317214 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. N 41.

### **Формы аттестации**

Для контроля учебных достижений в программе используются контрольно-измерительные материалы как для количественной, так и для качественной оценки выходных компетенций. Для количественной оценки используются задания для текущего контроля и самоконтроля, задания для оценочного контроля результатов курса, взаимная оценка учащимися друг друга.

В течение курса периодически будут проводиться практические занятия, что позволит фиксировать промежуточные итоги обучения и определить, как сильные, так и слабые стороны учащихся. Система мониторинга результатов освоения образовательной программы строится как на непосредственном диалоге с преподавателем, так и тематических дискуссиях внутри группы учащихся, в процессе выполнения ими практических заданий и обсуждения рабочих моментов при ведении проекта. При выполнении практических заданий и ведении собственного проекта неизбежно возникают новые вопросы и необходимость восстановить пробелы в знаниях и повысить недостаточный уровень навыка, что является неотъемлемой частью процесса обучения. *Промежуточная аттестация* учащихся проводится в середине учебного года в *форме* защиты практической работы.

*Используемые методы:* тестирование, практическое задание, опрос, самостоятельная работа, творческая работа, проект.

*Итоговая аттестация* проводится по окончании полного курса обучения по образовательной программе в *следующих формах:* презентация творческих работ, проектов учащихся.

*Используемые методы:* опрос, наблюдение, обсуждение, анализ, самоконтроль, взаимоконтроль, оценивание, собеседование, тестирование, проект.

Программа итоговой аттестации содержит методику проверки теоретических знаний учащихся и их практических умений и навыков.

Содержание программы итоговой аттестации определяется на основании содержания дополнительной образовательной программы и в соответствии с ее прогнозируемыми результатами.

## 2. Учебно-тематический план ( 1 год обучения)

№ п/п	Тема занятия	Кол во часов всего	в том числе		Форма аттестации/ контроля
			теория	практика	
1.	<b>Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности в кабинете.</b>	2	2		Беседа, опрос
2.	<b>Графический редактор TuxPaint</b>	<b>56</b>	<b>12</b>	<b>44</b>	
2.1	Графика. Виды графики. Первоначальное знакомство с графическим редактором TuxPaint. Знакомство с инструментами графического редактора	10	4	6	Опрос, наблюдение, практическая работа
2.1.1	Начальный контроль	2	1	1	Практическое задание, опрос
2.2	Создание рисунка «Аквариум».	4		4	Мини-проект, практическая работа
2.3	Инструменты для рисования: «Штамп», «Формы», «Магия», «Текст».	18	6	12	Опрос, практическая работа
2.4	Создание рисунка «Зоопарк».	4		4	Мини-проект, практическая работа
2.5	Создание рисунка «Космос».	6		6	Мини-проект, практическая работа

2.6	Создание рисунка «Поздравительная открытка».	4		4	Мини-проект, практическая работа
2.7	Итоговая работа. Создание рисунка на свободную тему	4		4	Мини-проект, практическая работа
2.8	Промежуточная аттестация	2		2	Практическое задание, опрос
<b>3.</b>	<b>Графический редактор Paint</b>	<b>84</b>	<b>24</b>	<b>60</b>	
3.1	Первоначальное знакомство с графическим редактором Paint. Знакомство с инструментами для рисования.	8	4	4	Опрос, практическая работа
3.2	Геометрические фигуры на рисунках. Создание рисунка «Грузовик». Создание рисунка «Кубик». Создание рисунка «Пирамида». Эллипс и окружность. Создание рисунка «Узор из кругов».	10	4	6	Опрос, практическая работа
3.3	Фрагмент рисунка. Выделение и перемещение фрагмента рисунка. Сборка рисунка из деталей. Действия с фрагментами рисунка: Вырезать, Копировать, Вставить. Создание рисунка «Зимний сюжет».	6		6	Практическая работа, беседа
3.4	Учимся сохранять и открывать созданный рисунок. Построения с помощью клавиши Shift. Инструмент «Масштаб». Создание рисунка из пикселей «Акула».	4		4	Мини-проект, практическая работа
3.5	Новогодняя открытка, ее атрибуты и символы. Приемы и возможности редактора для создания открытки. Создание рисунка «Новогодняя открытка».	10	4	6	Опрос, практическая работа
3.6	Инструмент «Текст». Создание рисунка «Подарок на день рождения от Винни Пуха».	8	4	4	Опрос, практическая работа
3.7	Соприкасающиеся окружности. Повторяющиеся элементы вокруг нас. Создание рисунка «Ветка рябины». Создание рисунка «Экзотическая	6		6	Мини-проект, практическая работа

	бабочка». Создание рисунка «Виноградная гроздь».				
3.8	Меню готовых форм. Создание рисунка «Конструирование из мозаики». Создание рисунка «Конструирование из кубиков».	10	4	6	Опрос, практическая работа
3.9	Художественные промыслы России и павловопосадские платки. Создание рисунка «Павловопосадский платок».	6		6	Мини-проект, практическая работа
3.10	Создание геометрических фигур с помощью графических примитивов.	10	4	6	Опрос, практическая работа
3.11	Жанры в живописи. Пейзаж. Приемы рисования пейзажа. Создание пейзажа.	6		6	Опрос, практическая работа
<b>4.</b>	<b>Аттестация по завершению реализации программы.</b>	<b>2</b>		<b>2</b>	Мини-проект, практическая работа
	<b>ИТОГО</b>	<b>144</b>	<b>38</b>	<b>106</b>	

#### Учебно-тематический план (2 год обучения)

№	Тема занятия	Колво часов всего	в том числе		Форма аттестации / контроля
			теория	практика	
1.	<b>Вводное занятие. Инструкция по технике безопасности в кабинете. Правила работы и терминология.</b>	<b>2</b>	<b>2</b>		Беседа, опрос
2.	<b>Знакомство с интерфейсом графического редактора Gimp. Первоначальное знакомство с графическим редактором Gimp. Работа с документом. Размеры и цветность.</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	Беседа, опрос, практическая работа
3.	<b>Слои</b>	<b>16</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	
3.1	Работа со слоями.	4	2	2	Беседа, опрос

3.2	Эллиптическое выделение. Практическая Работа. Волшебная палочка. Лассо. Трансформация объектов. Практическая работа «Создаем изображение «Рыбка».	6	2	4	Мини-проект, практическая работа
3.3	Слияние слоев. Режимы наложения пикселей. Эффекты слоев. Практическая работа «Создаем изображение «Аквариум»».	6	2	4	Мини-проект, практическая работа
4.	<b>Работа с цветом</b>	12	4	8	
4.1	Управление цветом. Практическая работа «Раскрасим в разные цвета контуры тропической рыбки».	6	2	4	Опрос, практическая работа
4.2	Заливка. Градиентная заливка. Практическая работа «Раскрасим тропическую рыбку».	6	2	4	Опрос, практическая работа
5	<b>Инструменты рисования</b>	28	10	18	
5.1	Виды кистей. Специальные кисти. Практическая работа «Создадим новую кисть».	6	4	2	Опрос, практическая работа
5.2	Создание, настройка и использование кистей. Практическая работа «Создадим специальную кисть».	4		4	Практическая работа, беседа
5.3	Создание, настройка и использование кистей. Практическая работа «Рисуем яблоко».	4		4	Практическая работа, презентация мини-проекта
5.4	Создание и применение кисти. Практическая работа «Создадим кисть для изображения в аквариуме воздушных пузырей».	4		4	Практическая работа, презентация мини-проекта
5.5	Текстура. Узорная заливка. Практическая работа «Учимся использовать готовые текстуры».	6	4	4	Опрос, практическая работа

5.6	Текстура. Узорная заливка. Применение текстуры. Практическая работа «Учимся создавать собственные текстуры».	4	2	2	Практическая работа, презентация мини-проекта
6	<b>Шрифты. Работа с текстом. Виды шрифтов.</b>	4	2	2	Беседа, опрос
7	<b>Контур</b>	18	8	10	
7.1	Линии безье. Стандартные формы и библиотека контуров. Практическая работа «Создаем контуры».	8	4	4	Опрос, практическая работа
7.2	Работа с контурами. Практическая работа «Создаем логотип животного».	6	2	4	Практическая работа, беседа
7.2	Применение контуров. Практическая работа «Создаем почтовую марку».	4	2	2	Практическая работа, презентация мини-проекта
<b>8</b>	<b>Фильтры</b>	<b>22</b>	<b>8</b>	<b>14</b>	
<b>8.1</b>	Специальные эффекты. Виды фильтров. Практическая работа «Придаем объекту на изображении эффект движения».	10	4	6	Беседа, опрос, практическая работа
<b>8.2</b>	Фильтры. Практическая работа «Создаем из пластмассовой игрушки хрустально - ледяную фигуру».	6	2	4	Практическая работа, презентация мини-проекта
<b>8.3</b>	Фильтры. Практическая работа «Создаем хрустальную фигуру из изображения птицы».	6	2	4	Практическая работа, презентация мини-проекта
<b>9</b>	<b>Работа с изображениями</b>	<b>22</b>	<b>8</b>	<b>14</b>	
<b>9.1</b>	Установка параметров документа. Практическая работа «Размер изображения. Обрезка изображения».	6	2	4	Беседа, опрос, практическая работа

<b>9.2</b>	Практическая работа «Фильтры для ретуши».	4		4	Беседа, опрос, практическая работа
<b>9.3</b>	Каналы и маски. Практическая работа «Учимся работать с каналами и масками».	8	4	4	Практическая работа, презентация мини-проекта
<b>9.4</b>	<b>Практическая работа «Тень»</b>	<b>8</b>		<b>8</b>	Практическая работа, презентация мини-проекта
	<b>Подведение итогов.</b>	<b>4</b>		<b>4</b>	Мини-проект, практическая работа
	<b>ИТОГО</b>	<b>144</b>	<b>52</b>	<b>92</b>	

### 3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### 1 год обучения 1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности в кабинете. (2 ч.)

*Теория:* Правила поведения в учебных помещениях. Техника безопасности, правила пожарной безопасности (ознакомление с путями эвакуации в случае возникновения пожара).

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж. Форма подведения итогов: беседа, опрос.

#### 2.Графический редактор TuxPaint (56 ч.)

##### 2.1. Графика. Виды графики. Первоначальное знакомство с графическим редактором

##### **TuxPaint. Знакомство с инструментами графического редактора. 14ч (6\8)**

*Теория:* Графика. Виды графики. Композиция рисунка. Законы композиции. Виды инструментов графического редактора.

*Практика:* Первоначальное знакомство с графическим редактором TuxPaint. Графический редактор Tux Paint. Инструментарий программы. Знакомство с инструментами графического редактора: «Открыть», «Сохранить», «Ластик», «Краска», «Линии».

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Опрос, наблюдение, практическая работа.

### **2.1.1 Начальный контроль. 2ч (1\1)**

*Теория:* Знание терминов и инструментов.

*Практика:* Использование различных инструментов при создании рисунков.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Опрос, наблюдение, практическая работа.

### **2.2. Создание рисунка «Аквариум».4ч (0\4)**

*Практика:* Создание рисунка «Аквариум» с применением полученных знаний.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Мини-проект, практическая работа.

### **2.3. Инструменты для рисования: «Штамп», «Формы», «Магия», «Текст»..18ч**

**(6\12)** *Теория:* Знакомство с инструментами графического редактора «Штамп», «Формы», «Магия», «Текст». Принципы их работы.

*Практика:* Редактирование рисунков при помощи инструментов «Штамп», «Формы», «Магия», «Текст».

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Опрос, наблюдение, практическая работа.

### **2.4. Создание рисунка «Зоопарк». 4ч (0\4)**

*Практика:* Создание рисунка «Зоопарк» с применением полученных знаний. Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Мини-проект, практическая работа.

### **2.5. Создание рисунка «Космос». 6ч (0\6)**

*Практика:* Создание рисунка «Космос» с применением полученных знаний.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Мини-проект, практическая работа.

### **2.6. Создание рисунка «Поздравительная открытка». 6ч (0\6)**

*Практика:* Создание рисунка «Космос» с применением полученных знаний.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Мини-проект, практическая работа.

### **2.7. Итоговая работа. Создание рисунка на свободную тему. 4ч (0\4)**

*Практика:* Проверка знания инструментов и возможностей программы TuxPaint.

Создание рисунка на свободную тему.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.



Форма подведения итогов: Мини-проект, практическая работа.

## **2.8. Промежуточная аттестация. 2ч (0\2)**

*Практика:* Проверка знания инструментов и возможностей программы TuxPaint.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Мини-проект, практическая работа.

## **3.Графический редактор Paint (84 часа)**

### **3.1. Первоначальное знакомство с графическим редактором Paint. Знакомство с инструментами для рисования. 8ч (4\4)**

*Теория:* Первоначальное знакомство с графическим редактором Paint. Знакомство с инструментами для рисования.

*Практика:* Настройка инструментов для рисования.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Опрос, практическая работа/

### **3.2. Геометрические фигуры на рисунках. Создание рисунка «Грузовик». Создание рисунка «Кубик». Создание рисунка «Пирамида». Эллипс и окружность. Создание рисунка «Узор из кругов». 10ч (4\6)**

*Теория:* Виды геометрических фигур в Paint.

*Практика:* Использование фигур для создания различных рисунков.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Опрос, практическая работа, мини-проект.

### **3.3. Фрагмент рисунка. Выделение и перемещение фрагмента рисунка. Сборка рисунка из деталей. Действия с фрагментами рисунка: Вырезать, Копировать, Вставить. Создание рисунка «Зимний сюжет». 6ч (0\6)**

*Практика:* Создание рисунка «Зимний сюжет» из фрагментов. Работа с функциями «Вырезать», «Копировать», «Вставить».

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Практическая работа, мини-проект.

### **3.4. Учимся сохранять и открывать созданный рисунок. Построения с помощью клавиши**

#### **Shift. Инструмент «Масштаб». Создание рисунка из пикселей «Акула». 4ч (0\4)**

*Практика:* Создание симметричных фигур с помощью клавиши Shift. Масштабирование рисунков.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Мини-проект, практическая работа.

**3.5. Новогодняя открытка, ее атрибуты и символы. Приемы и возможности редактора для создания открытки. Создание рисунка «Новогодняя открытка». 10ч (4\6)**

*Теория:* Виды атрибутов и символов новогодней открытки. Виды новогодних открыток.

*Практика:* Создание рисунка «Новогодняя открытка».

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Мини-проект, практическая работа.

**3.6. Инструмент «Текст». Создание рисунка «Подарок на день рождения от Винни Пуха».**

**8ч (4\4)**

*Теория:* Виды шрифтов. Эффекты для текста.

*Практика:* Наклон, контур, тень для инструмента «Текст». Наложение текста на картинку.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Опрос, практическая работа, мини-проект.

**3.7. Соприкасающиеся окружности. Повторяющиеся элементы вокруг нас. Создание рисунка «Ветка рябины». Создание рисунка «Экзотическая бабочка». Создание рисунка «Виноградная гроздь». 6ч (0\6)**

*Практика:* Работа с окружностями. Создание рисунков с помощью симметричных и асимметричных окружностей.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Мини-проект, практическая работа.

**3.8. Меню готовых форм. Создание рисунка «Конструирование из мозаики». Создание рисунка «Конструирование из кубиков». 10ч (4\6)**

*Теория:* Виды форм. Конструктор готовых форм.

*Практика:* Создание различных форм, путем наложения их друг на друга. Создание рисунков.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Мини-проект, практическая работа.

**3.9. Цветовые модели. Палитра. Панель инструментов. Рисование и раскрашивание. 6ч (0\6)**

*Практика:* Коррекция тона и цвета. Работа с панелью инструментов. Инструменты рисования.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Мини-проект, практическая работа.

### **3.10. Создание геометрических фигур с помощью графических примитивов. 10ч**

**(4\6) Теория:** Понятие геометрический примитив, виды геометрических примитивов.

*Практика:* Создание рисунка с использованием точных геометрических фигур. Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Опрос, мини-проект, практическая работа.

### **3.11. Итоговая работа. Создание рисунка на свободную тему. 6ч (0\6)**

*Практика:* Проверка знания инструментов и возможностей программы Paint. Создание рисунка на свободную тему.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Мини-проект, практическая работа.

### **4 Аттестация по завершению реализации программы. 2ч (0\2)**

*Практика:* Подведение итогов года. Различие 2х программ. Создание рисунка на свободную тему.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Практическая работа.

## **2 год обучения 1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности в кабинете. Правила работы и терминология. (2 ч.)**

*Теория:* Правила поведения в учебных помещениях. Техника безопасности, правила пожарной безопасности (ознакомление с путями эвакуации в случае возникновения пожара).

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж. Форма подведения итогов: беседа, опрос.

## **2. Знакомство с интерфейсом графического редактора Gimp. Первоначальное знакомство с графическим редактором Gimp. Работа с документом. Размеры и цветность. 8ч (4\4)**

*Теория:* Графический редактор Gimp. Начальное знакомство с возможностями программы и инструментами.

*Практика:* Настройка рабочего интерфейса. Создание документа.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Опрос, наблюдение, практическая работа.

## **3. Слои (16 часов)**

### **3.1. Виды режимов слоёв. Работа со слоями. 4ч (2\2) Теория:** Понятие слой.

Разновидности режимов слоёв в Gimp.

*Практика:* Наложение рисунков друг на друга с помощью слоёв.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Опрос, практическая работа.

### **3.2. Эллиптическое выделение. Волшебная палочка. Лассо. Трансформация объектов.**

#### **Практическая работа «Создаем изображение «Рыбка».6ч (2\4)**

*Теория:* Знакомство с инструментами графического редактора «Выделение», «Лассо», «Волшебная палочка». Принципы их работы.

*Практика:* Редактирование рисунков при помощи инструментов «Выделение», «Лассо», «Волшебная палочка». Создание рисунка «Рыба»  
Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Опрос, наблюдение, практическая работа.

### **3.3. Слияние слоев. Режимы наложения пикселей. Эффекты слоев. Практическая работа**

#### **«Создаем изображение «Аквариум»».6ч (2\4)**

*Теория:* Принципы слияния слоёв. Понятие пиксель. Разновидности эффектов слоя.

*Практика:* Создание рисунка «Аквариум» с применением полученных знаний.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Мини-проект, практическая работа.

### **4. Работа с цветом (12 часов)**

#### **4.1. Управление цветом. Практическая работа «Раскрасим в разные цвета контуры тропической рыбки».6ч (2\4)**

*Теория:* Цвет. Виды цветовых палитр.

*Практика:* Использования различных цветов для раскрашивания контуров рыбки.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Мини-проект, практическая работа.

#### **4.2. Заливка. Градиентная заливка. Практическая работа «Раскрасим тропическую рыбку»». 6ч (2\4)**

*Теория:* Принципы работы инструмента «Заливка». Виды заливки

*Практика:* Заливка фигур различными цветами. Заливка рисунка тропическая рыбка.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Мини-проект, практическая работа.

### **5. Инструменты рисования (28 часов)**

#### **5.1. Виды кистей. Специальные кисти. Практическая работа «Создадим новую кисть». 6ч**

**(2\4)**

*Теория:* Первоначальное знакомство инструментом «Кисть». Виды кистей. *Практика:* Создаём инструмент «Новая кисть»

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Опрос, практическая работа.

**5.2. Создание, настройка и использование кистей. Практическая работа «Создадим специальную кисть». 4ч (0\4)**

*Практика:* Создаём различные виды кистей. Создание инструмента «Специальная кисть».

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Опрос, практическая работа, мини-проект.

**5.3. Создание, настройка и использование кистей. Практическая работа «Рисуем яблоко».**

**4ч (0\4)**

*Практика:* Создаём различные виды кистей. Создание рисунка «Яблоко» с помощью заранее созданных кистей.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Практическая работа, мини-проект.

**5.4. Создание и применение кисти. Практическая работа «Создадим кисть для изображения в аквариуме воздушных пузырей». 4ч (0\4)**

*Практика:* Создание инструмента «Специальная кисть». Использование «Специальной кисти» для создания воздушных пузырей в аквариуме.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Мини-проект, практическая работа.

**5.5. Текстура. Узорная заливка. Практическая работа «Учимся использовать готовые текстуры». 6ч (4\2)**

*Теория:* Инструмент «Текстура». Понятие узорная заливка. Виды заливок. Градиентная заливка.

*Практика:* Работа с готовыми текстурами.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Мини-проект, практическая работа.

**5.6. Текстура. Узорная заливка. Применение текстуры. Практическая работа «Учимся создавать собственные текстуры». 4ч (2\2)**

*Теория:* Виды визуальных эффектов текстур.

*Практика:* Создание собственных шаблонов текстур.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Опрос, практическая работа, мини-проект.

## **6. Шрифты. Работа с текстом. Виды шрифтов.4ч (2\2)**

*Теория:* Виды шрифтов. Варианты эффектов для шрифтов.

*Практика:* Работа с тенью, контуром, цветом шрифта. Установка новых шрифтов.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Мини-проект, практическая работа.

## **7. Контуры (18 часов)**

### **7.1. Кривая безье. Стандартные формы и библиотека контуров. Практическая работа**

#### **«Создаем контуры». 18ч (4\4)**

*Теория:* Понятие «Кривая безье». Понятие «Контур».

*Практика:* Создание собственных контуров. Работа с различными видами контуров.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Мини-проект, практическая работа.

### **7.2. Работа с контурами. Практическая работа «Создаем логотип животного». 6ч (2\4)**

*Теория:* Виды контуров.

*Практика:* Создание логотипа животного с использованием контура.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Мини-проект, практическая работа.

### **7.3. Применение контуров. Практическая работа «Создаем почтовую марку». 4ч (2\2)**

*Теория:* Виды контуров.

*Практика:* Создание почтовой марки с использованием контура.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Опрос, мини-проект, практическая работа.

## **8. Фильтры (22 часов)**

### **8.1. Специальные эффекты. Виды фильтров. Практическая работа «Придаем объекту на изображении эффект движения». 10ч (4\6)**

*Теория:* Виды специальных эффектов. Понятие фильтр.

*Практика:* Применение различных фильтров и эффектов к рисункам. Делаем рисунок с эффектом движения.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Мини-проект, практическая работа.

### **8.2. Фильтры. Практическая работа «Создаем из пластмассовой игрушки хрустально- ледяную фигуру».4ч (2\4)**

*Теория:* Принципы работы фильтров. «Хрустально-ледяной» фильтр.

*Практика:* Эффект хрустально-ледяной фигуры.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Практическая работа.

### **8.3. Фильтры. Практическая работа «Создаем хрустальную фигуру из изображения птицы». 6ч (2\4)**

*Теория:* Принципы работы фильтров.

*Практика:* Эффект хрустальной фигуры. Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Практическая работа.

## **9. Работа с изображениями (22 часов)**

### **9.1. Установка параметров документа. Практическая работа «Размер изображения. Обрезка изображения». 6ч (2\4)** *Теория:* Параметры документа.

*Практика:* Установка различных параметров документа. Изменения размера изображения.

Обрезка изображения.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Практическая работа.

### **9.2. Ретушь. Практическая работа «Фильтры для ретуши». 4ч (2\2)** *Теория:*

Понятие ретушь и её виды.

*Практика:* Создание различных фильтров для ретуширования.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Практическая работа.

### **9.3. Практическая работа «Фильтры для ретуши». 4ч (0\4)** *Практика:* Создание различных фильтров для ретуширования.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Практическая работа.

### **9.4. Каналы и маски. Практическая работа «Учимся работать с каналами и масками».6ч**

**(4\4)**

*Теория:* Инструменты «Канал», «Маска». Сочетание маски и слоёв. *Практика:* Эффект хрустальной фигуры

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Практическая работа.

## **10. Практическая работа «Тень». 8ч (0\8)**

*Практика:* Создание рисунка «Гень» с помощью полученных знаний.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Практическая работа.

#### **11. Подведение итогов. 4ч (0\4)**

*Практика:* Подведение итогов года. Создание рисунка на свободную тему.

Формы и методы обучения: беседа, инструктаж.

Форма подведения итогов: Практическая работа.

### **4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

*При составлении образовательной программы в основу положены следующие принципы:*

- единства обучения, развития и воспитания;
- последовательности: от простого к сложному;
- систематичности;
- активности;
- наглядности;
- интеграции;
- прочности;
- связи теории с практикой.

- **методы обучения** (наглядно-демонстрационный, словесный, методы практической работы, метод модульного обучения, метод проектов, частично-поисковый, исследовательский; игровой и др.) и воспитания (убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация и др.); метод информационной поддержки (самостоятельная работа с учебными источниками, специальной литературой, журналами, интернет – ресурсами).

- **формы организации образовательной деятельности:** индивидуальная, групповая, фронтальная.

- **формы организации учебного занятия** - практическое занятие, теоретическое занятие, комбинированное занятие.

- **педагогические технологии** - технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология коллективной творческой деятельности, здоровьесберегающая технология, проблемная (учебный, творческий проект), поисковые (наблюдение, мониторинг), развивающего обучения, технологии сотрудничества, информационно – коммуникационные технологии, игровые технологии, обеспечивающие целостность педагогического процесса и единства обучения, воспитания и развития учащихся, а также



способствующие реализации компетентностного, системно-деятельностного, интегративно – технологического подходов в дополнительном образовании.

- *алгоритм учебного занятия* – краткое описание структуры занятия и его этапов

Подготовительный этап – организационный момент. Подготовка учащихся к работе на занятии. Выявление пробелов и их коррекция. Проверка (практического задания).

Основной этап - подготовительный (подготовка к новому содержанию) Обеспечение мотивации и принятие детьми цели учебно-познавательной деятельности.

Формулирование темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности детей (вопросы). Усвоение новых знаний и способов действий (использование заданий и вопросов, которые активизируют познавательную деятельность детей). Применение пробных практических заданий, которые дети выполняют самостоятельно. Практическая работа.

Итоговый этап – подведение итога занятия. Анализ работы. Рефлексия.

## 5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### **Литература, используемая педагогом для разработки программы и организации образовательного процесса:**

- Скрылина Софья. Путешествие в страну компьютерной графики», БХВ-Петербург, 2014 г.;
- Леонов К.А. Основы компьютерной анимации, М.: Просвещение, 2019 г.;
- Панюкова Т.А. GIMP и Adobe Photoshop. Лекции по растровой графике, Либроком, 2010 г.;
- Жексенаев А.Г. Основы работы в растровом редакторе GIMP (ПО для обработки и редактирования растровой графики): Учебное пособие. — Москва: 2008. - 80 с. □ Тимофеев С.М. «Работа в графическом редакторе GIMP», М.: ЭКСМО, 2010 г.;
- Графический редактор GIMP: первые шаги / И.А. Хахаев – М.: ALT Linux; Издательский дом ДМК-пресс, 2009, - 232 с.;
- Графический растровый редактор Gimp : учебное пособие / В. В. Шишкин, О. Ю. Шишкина, З. В. Степчева, – Ульяновск :УлГТУ, 2010. – 119 с.;
- Якушин Анатолий. The GIMP. Редактирование изображений, М.: OpenOffice, 2004. — 50 с.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 404802855474637294615845180588164683728956522415

Владелец Вековищева Ольга Игоревна

Действителен с 13.12.2022 по 13.12.2023