



ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 544  
С УГЛУБЛЕННЫМ ИЗУЧЕНИЕМ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА  
МОСКОВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

---

#### **РАЗРАБОТАНА И ПРИНЯТА**

решением Педагогического совета  
ГБОУ школы № 544 с углубленным изучением  
английского языка Московского района  
Санкт-Петербурга  
протокол от 31.08.2020 № 1

#### **УТВЕРЖДЕНА**

приказом Директора ГБОУ школы №  
544с углубленным изучением  
английского языка Московского  
района Санкт-Петербурга от  
01.09.2020 № 90

А. А. Бушмакина



## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе  
технической направленности  
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»  
на 2020-2021 учебный год**

**группа: 1  
год обучения: первый  
возраст учащихся: 11 - 13 лет**

Разработчик: Буркова Лариса Петровна,  
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург  
2020 г.

### **Задачи первого года обучения:**

#### *обучающие:*

- знакомство с ролью современных компьютерных технологий в техническом прогрессе;
- изучение основ изобразительной грамотности и композиции;
- ознакомление с основными приемами работы в различных графических редакторах;
- формирование навыков воплощения собственных творческих проектов на компьютере.

#### *развивающие:*

- развитие воображения, фантазии, наблюдательности и зрительной памяти;
- развитие вкуса, чувства цвета, чувства композиции;
- развитие творческих способностей;
- развитие абстрактного, логического и пространственного мышления;

#### *воспитательные:*

- формирование устойчивого восприятия компьютера, как инструмента творческой деятельности;
- расширение кругозора в области графического дизайна;
- воспитание потребности в творческой продуктивной деятельности.

Программа «Компьютерная графика» ориентирована на потребности и интересы ребенка и предусматривает возможности его дальнейшего развития по двум разным направлениям:

- совершенствование в области современных компьютерных технологий;
- обучение в области компьютерного рисунка с освоением более сложных компьютерных программ.

При разработке данной программы были изучены аналогичные образовательные программы, в основе которых лежит соединение рисунка и компьютера. Новизна этой программы в объединении обучения учащихся компьютерным технологиям с одновременным развитием их творческих и художественных способностей. В процессе обучения, учащиеся не просто создают рисунки по образцам, а разрабатывают тематические композиции, внося в них свою индивидуальность и фантазию.

### **Условия реализации программы:**

- срок реализации: 1 год;
- количество часов в год: 108 часов;
- возраст учащихся: 11-13 лет;
- условия набора детей: на обучение по программе принимаются все желающие по письменному заявлению родителей, не имеющие медицинских противопоказаний, что должно быть подтверждено соответствующей справкой от врача районной поликлиники о допуске к занятиям;
- наполняемость группы: 12-15 человек;
- продолжительность одного часа занятия 45 минут;
- режим занятий: 3 раза в неделю по 1 часу;
- форма организации занятий: индивидуальная, групповая;
- методы обучения:
  - *инструктаж* - применяется перед практическим занятием при работе с новым оборудованием или новым программным обеспечением. Повторный инструктаж по технике безопасности при работе в компьютерном классе проводится не реже 1 раза в три месяца;
  - *лекция* - применяется для изложения теоретического материала соответственно учебному плану;
  - *комбинированный метод* - короткая вводная лекция с последующим практическим

заданием применяется при изложении тем, связанных с графическими и текстовыми редакторам;

- *индивидуальные консультации* по темам, вызывающим затруднения у учащихся;
- *самостоятельная работа* - при проведении проектной работы;
- *соревнования и конкурсы* - при проведении итоговых занятий по теме.
- **кадровое обеспечение программы:** занятия проводятся педагогом, имеющим высшее профессиональное образование или курсы переподготовки, обладающий высоким уровнем ИКТ-компетенции с опытом работы в графических программных средах.
- **материально-техническое оснащение:** компьютерный класс с индивидуальным рабочим местом на компьютере для каждого учащегося, мультимедийный проектор для демонстрации практических примеров и визуального обсуждения творческих проектов обучающихся, программное обеспечение: офисные программы – пакет MS Office; графические редакторы – векторной и растровой графики; клавиатурный тренажер, принтер, сканер, инструкции по технике безопасности, фотоматериалы, рекламные буклеты, раздаточный материал,

## **Содержание программы «Компьютерная графика» 1 год обучения**

### **Тема 1. Комплектование групп.**

### **Тема 2. Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе.**

*Теория:* Знакомство детей друг с другом и с педагогом. Правила и нормы поведения в учебном учреждении, режим занятий и особенности их проведения. Инструктаж по технике безопасности. Постановка целей и задач.

*Практика:* Экскурсия с рассказом о деятельности образовательного учреждения, его истории, традициях и достижениях.

### **Тема 3. Графический редактор PAINT.**

*Теория:* Представление одного из основных видов информации – графическое.

*Практика:* Построение графических изображений с использованием инструментов редактора, работа с цветом, использование узоров.

### **Тема 4. Действия с автофигурами.**

*Теория:* Пользование стандартным набором автофигур.

*Практика:* Создание и изменение рисунка из автофигур. Сохранение пропорций при изменении размеров.

### **Тема 5. Цвет.**

*Теория:* Работа с элементами интерфейса графического редактора. Цветовые модели.

*Практика:* Выполнение упражнений с использованием панели – палитра. Заливка готовых форм.

### **Тема 6. Линии.**

*Теория:* Работа с элементами интерфейса графического редактора. Тип, цвет линий.

*Практика:* Выполнение упражнений с использованием панели – инструменты.

### **Тема 7. Витраж.**

*Теория:* Витражное искусство. Работа в редакторе инструментами: кисть, заливка, ластик. Тиражирование фрагмента рисунка.

*Практика:* Выполнение заданий по пройденной теме.

### **Тема 8. Графические примитивы: резиновая линия, овал, прямоугольник.**

*Теория:* Использование клавиатуры и инструментов, планирование работы, оценка результата.

*Практика:* Работа в редакторе графическими примитивами.

### **Тема 9. Зеркальное вертикальное и горизонтальное отображение рисунка.**

*Теория:* Зеркальное отображение рисунка и его фрагментов. Представление о цветовом контрасте и нюансе.

*Практика:* Создание произвольной композиции изученными инструментами и ее зеркальное отображение.

#### **Тема 10. Геометрический орнамент.**

*Теория:* Понятие об орнаменте, элементах геометрического орнамента. Виды, классификация орнаментов.

*Практика:* Выполнение простейших приёмов создания орнаментальных композиций. Закрепление навыков тиражирования фрагментов рисунка.

#### **Тема 11. Растительный орнамент.**

*Теория:* Искусство орнамента. Закрепление навыков работы в редакторе графическими примитивами (линия, овал, прямоугольник) и навыков тиражирования фрагментов рисунка, работа с инструментом микроскоп.

*Практика:* Выполнение простейших приёмов создания орнаментальных (растительных) композиций. Закрепление навыков тиражирования фрагментов рисунка.

#### **Тема 12. Новогодние фантазии.**

*Теория:* История новогодней открытки. Знакомство с новогодним декором.

*Практика:* Закрепление навыков работы инструментами. Создание новогодней открытки.

#### **Тема 13. Работа с текстом.**

*Теория:* Освоение навыков работы с текстом.

*Практика:* Создание подписи рисунка шрифтами различных размеров.

#### **Тема 14. Дом моей мечты.**

*Теория:* Планировка, композиция. Закрепление навыков работы с инструментами.

*Практика:* Выполнение заданий на тему «Дом моей мечты».

#### **Тема 15. Храм.**

*Теория:* Понятие композиции художественного произведения. Закрепление навыков работы с инструментами изученными ранее.

*Практика:* Выполнение композиции из геометрических фигур.

#### **Тема 16. Букет в вазе.**

*Теория:* Композиционное построение букета в вазе. Знакомство с психологическим воздействием различных форм.

*Практика:* Работа с инструментами, на примере устойчивой композиции букета.

#### **Тема 17. Лоскутный стиль.**

*Теория:* Композиционное построение изделия «Лоскутная композиция».

*Практика:* Работа с изученными инструментами на основе создания собственных рисунков. Композиционное построение изделия.

#### **Тема 18. Жар-птица.**

*Теория:* Жар-птица в мифологии разных народов мира.

*Практика:* Работа инструментами путём создания образа волшебной птицы на основе фольклорных и литературных источников.

#### **Тема 19. Пейзаж.**

*Теория:* Знакомство с живописным жанром «пейзаж». Понятия: композиция, перспектива.

*Практика:* Закрепление навыков работы с инструментами. Выполнение рисунка на тему «Пейзаж».

#### **Тема 20. Обложка книги.**

*Теория:* Знакомство с работой художника – иллюстратора книг.

*Практика:* Закрепление работы инструментами. Создание макета обложки книги.

#### **Тема 21. Пасхальная открытка.**

*Теория:* История пасхальной открытки.

*Практика:* Создание композиции на тему пасхальной открытки, используя навыки, полученные на предыдущих уроках.

**Тема 22. Герои мультфильмов.**

*Теория:* Знакомство со стилистическими особенностями рисования мультипликационных фильмов.

*Практика:* Закрепление навыков работы с инструментами. Выполнение самостоятельной работы с анализом успешности.

**Тема 23. Творческая работа.**

*Теория:* Создание изображения при помощи компьютера в графическом редакторе *PAINT*.

*Практика:* Творческая самостоятельная работа. Самостоятельное оценивание своей работы.

**Тема 24. Обобщающее повторение.**

*Теория:* Повторение пройденных тем. Анализ работы за год.

**Тема 25. Выставка работ учащихся.**

*Теория:* Планирование экспозиции.

*Практика:* Оформление, выставка работ обучающихся.

**Ожидаемые результаты освоения программы  
«Компьютерная графика»  
1 год обучения**

*Личностные результаты:*

- развитие чувства вкуса и вариативного мышления;
- стремление к самообразованию;
- воспитание творческого отношения к труду и ответственности при выполнении проектов;
- развитие навыков взаимодействия и сотрудничества с другими учащимися.
- использование знаний и практических навыков для выполнения проектов и участия в конкурсах;
- умение оценивать свои работы и работы других членов коллектива.
- овладение культурой общения и поведения.

*Метапредметные результаты:*

*Регулятивные УУД:*

- определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;
- проговаривать последовательность действий;
- учиться высказывать своё предположение (версию);
- учиться работать по предложенному учителем плану;
- учиться отличать верно выполненное задание от неверного;
- учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей;
- контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном.

*Познавательные УУД:*

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы;
- перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие математические объекты, как плоские и объёмные геометрические фигуры.

*Коммуникативные УУД:*

- донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста);
- слушать и понимать речь других;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им;
- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

*Предметные результаты:*

- знать принципы применения законов композиции;
- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- выделять существенные признаки предметов;
- обобщать, делать несложные выводы;
- сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения;
- давать определения тем или иным понятиям;
- выявлять закономерности и проводить аналогии;
- уметь создавать рисунки в программах графический редактор Paint и текстовом редакторе Word;
- уметь находить общий признак предмета и группы предметов;
- уметь конструировать фигуру из её частей.