

министерство образования Ростовской области  
государственное бюджетное учреждение дополнительного образования Ростовской  
области «Областной центр технического творчества учащихся» (ГБУ ДО РО ОЦТТУ)

Рассмотрена на заседании методического совета ГБУ ДО РО ОЦТТУ	Утверждаю Директор ГБУ ДО РО ОЦТТУ
Протокол № 1 от « 29 » августа 2025 г.	Р.Г. Арутюнова « 29 » августа 2025 г.



**Дополнительная общеобразовательная программа**  
**КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА**  
*(техническая направленность)*

Направленность программы	техническая
Возраст учащихся:	8-16 лет
Срок реализации программы	2 года
Объем программы	216 час. 1-ый- 108 час 2-ой -108 час.
Уровень программы	базовый
Форма обучения-	очная
Программу разработал	Букреева Е.Л., педагог дополнительного образования ГБУ ДО РО ОЦТТУ

г. Ростов-на-Дону  
2025 г.

### **Пояснительная записка**

Дополнительная общеразвивающая программа (технической направленности) «Компьютерная графика» разработана на основе Федерального закона от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Концепции развития дополнительного образования детей

#### **Направленность программы**

Программа «Компьютерная графика», является программой технической направленности, предполагает базовый уровень освоения программных знаний и практических навыков.

**Актуальность программы** обусловлена тем, что происходит сближение содержания программы с требованиями жизни. В настоящее время возникает необходимость в новых подходах к преподаванию эстетических искусств, способных решать современные задачи эстетического восприятия и развития личности в целом. Нетрадиционные технологии, являются незаменимыми помощниками для педагога, способными воодушевить учащихся, и помочь им найти свой способ самовыражения. Используемые на занятиях планшеты Intuos компании Wacom, в сочетании с правильным программным обеспечением, помогут обучающимся реализовать свой творческий потенциал, развить целеустремленность, находчивость, чувство взаимопомощи.

**Новизна** программы состоит в том, что в процессе обучения обучающиеся, передают изображения с помощью персонального компьютера и графического планшета. Современные технологии имитируют ощущения от традиционных художественных инструментов — карандашей, ручек и кистей. Цифровые носители способны имитировать различные кисти, материалы и поверхности и поддерживают множество эффектов, так что учащиеся могут действительно создать то, что увидели в своем воображении. «Планшетное рисование» дает полную свободу для творчества, действия обучающихся ни чем не ограничены: нет никакой бумаги и каких ограничений по размеру полотна. Исключается возможность «ошибок», поскольку в любой момент ученик может отменить то, что его не устраивает. В программе прослеживается интеграция предметов, объединенных общей направленностью (рисование, технология, основы информатики).

**Адресат программы:** программа рассчитана на детей в возрасте от 8 до 16 лет. Принцип приема обучающихся в объединение свободный, без предъявления требований к содержанию и уровню стартовых знаний, умений и навыков, а также к уровню развития ребенка. Уровень освоения программы базовый, что предполагает освоение обучающимися специализированных знаний, обеспечение трансляции общей и целостной картины тематического содержания программы

#### **Объем и срок освоения программы.**

Программа ориентирована на обучающихся младшего и среднего школьного возраста, рассчитана на 2 года обучения. Количество учебных часов в год –108 часа, в неделю 3 час. На освоение полного курса отводится 108 часов.

**Формы обучения:** очная

**Особенности организации образовательного процесса.** Обучающиеся сформированы с учетом возрастных категорий (разновозрастные группы). Состав учебной группы постоянный – 14 -15 чел. в группе.

**Режим занятий:**

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 3 учебных часа, с 10 минутной переменной. Программа предполагает теоретические и практические занятия.

- **Цель и задачи программы «Компьютерная графика»**

**Цель программы** - развитие творческого потенциала обучающихся посредством использования графического планшета как рабочего инструмента художника.

**Основные задачи:**

**Обучающие:**

- познакомить обучающихся с основами компьютерной графики в рамках изучения программ растровой и векторной графики.
- обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции.

**Развивающие:**

- развить творческий потенциал обучающихся посредством использования графического планшета как рабочего инструмента художника.
- рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
- рассмотреть возможности анимирования изображений с целью подготовки к курсу компьютерной анимации.

**Воспитательные:**

- воспитать творческую личность, способную к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики;
- развивать у детей художественный вкус, способность видеть и понимать прекрасное.

## 1.2. Планируемые результаты освоения программы «Компьютерная графика»

### 1. Предметные результаты

- познание основных видов и жанров пространственно-визуальных искусств;
- понимание образной природы искусства;
- применение художественных умений, знаний и представлений в процессе выполнения художественно - творческих работ;
- умение видеть проявления визуально-пространственных искусств в окружающей жизни: в доме, на улице, на празднике;
- способность передавать в художественно-творческой деятельности характер, эмоциональные состояния и свое отношение к природе, человеку, обществу;
- умение компоновать на плоскости задуманный художественный образ;
- освоение умений применять в художественно—творческой деятельности основ цветоведения, основ графической грамоты;
- умение характеризовать и эстетически оценивать разнообразие и красоту природы различных регионов нашей страны;
- умение использовать компьютер, как средство воплощения своих идей.

### 2. Метапредметные результаты

- овладение умением творческого видения с позиций художника, т.е. умением сравнивать, анализировать, выделять главное, обобщать;
- овладение умением вести диалог, распределять функции и роли в процессе выполнения коллективной творческой работы;
- умение планировать и грамотно осуществлять учебные действия в соответствии с поставленной задачей, находить варианты решения различных художественно-творческих задач;
- умение рационально строить самостоятельную творческую деятельность, умение организовать место занятий;
- сознательное стремление к освоению новых знаний и умений, к достижению более высоких и оригинальных творческих результатов.

### 3. Личностные результаты:

- учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи;
- уважительное отношение к культуре и искусству других народов нашей страны и мира в целом;
- понимание особой роли культуры и искусства в жизни общества и каждого отдельного человека;
- сформированность эстетических чувств, художественно-творческого мышления, наблюдательности и фантазии;
- умение сотрудничать с товарищами в процессе совместной деятельности, соотносить свою часть работы с их замыслом;
- умение обсуждать и анализировать собственную художественную деятельность и работу одноклассников с позиций творческих задач данной темы, с точки зрения содержания и средств его выражения.

Главным результатом реализации программы является создание каждым ребенком своего оригинального продукта, а главным критерием оценки ученика является не столько его талантливость, сколько его способность гордиться, способность упорно добиваться достижения нужного результата, ведь овладеть всеми секретами изобразительного искусства может каждый, по - настоящему желающий этого ребенок.

## Учебно-тематический план 1-ый год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Введение. Общие сведения о компьютерной графике.			
2	<b>Раздел 1.</b> <b>Графический редактор Paint</b> 1.1 Создание графических примитивов Paint. Интерфейс программы Wacom	20	10	10
	1.2 Основы обработки изображений в программе Paint. Работа со слоями.	20	10	10

	1.3 Инструменты выделения в программе Paint. Обработка цифровых изображений в программе Paint.	10	5	5
	1.4 Группы слоёв.	5	2	3
	1.5.Раскрашивание рисунков	5	1	4
	1.6: Использование фильтров	2	1	1
2	<b>Раздел 2.</b> <b>Графический редактор Krita.</b>	10	1	9
	2.1.Создание графических примитивов в Krita . Интерфейс программы Wacom.			
	2.2. Основы обработки изображений в программе Krita. Работа со слоями.	10	1	9
	2.3 Инструменты выделения в программе Krita. Обработка цифровых изображений в программе Krita. Инструменты программы Krita.	30	10	20
	2.4 Группы слоев.	5	2	3
	2.5 Колористика. Методы раскрашивания. Работа над образом.	5	3	2

## Содержание программы 1 –го года обучения

### Раздел 1. Графический редактор Paint

#### **Тема 1.1.Создание графических примитивов в Paint . Интерфейс программы Wacom.**

Теория: знакомство с растровым графическим редактором, рассмотреть инструменты рисования и составления простых изображений

Практика: Пуск программы Paint, панель инструментов.

#### **Тема 1.2. Основы обработки изображений в программе Paint, Работа со слоями**

Теория: Инструменты рисования. Использование графических планшетов. Кисти. Цвета. Настройка интерфейса. Сохранение-открытие файлов. Форматы файлов. Работа со слоями. Структурирование документа при помощи слоёв (контур, заливка, тень).

Практика: Рисуем шар, яблоко.

#### **Тема 1.3. Инструменты выделения в программе Paint**

Теория: Инструменты выделения. Буфер обмена.

Практика: Вырезаем картинку (фото). Делаем коллаж.

#### **Тема 1.4: Группы слоёв.**

Теория: Группы слоёв.

Практика: Вырезаем героя из картинке по слоям (комикс).

#### **Тема 1.5: Раскрашивание рисунков.**

Теория: Метод раскрашивания рисунка инструментом лассо. Метод раскрашивания рисунка графическим планшетом.

Практика: Раскрашивание рисунка.

Тема 1.6: Использование фильтров. Маска слоя. Трансформирующие слои.  
 Теория: Основные фильтры (яркость-контраст, уровни, HSV, цветокоррекция).  
 Маска. Трансформирующие слои. Фильтрующие слои.  
 Практика: Обработка образа (рисунок- голова, живопись - пейзаж)

## Раздел 2. Графический редактор программа Krita

Тема 2.1: Создание графических примитивов. Интерфейс программы Wacom.  
 Теория: Структура рабочих каталогов. Основы рисования в программе Krita.  
 Настройка интерфейса. Инструменты рисования. Цвета. Кисти.  
 Практика: Создание рабочих папок. Сохранение-открытие файлов.

Тема 2.2: Основы обработки изображений в программе Krita. Работа со слоями.  
 Теория: Инструменты рисования. Использование графических планшетов. Кисти.  
 Цвета. Настройка интерфейса. Сохранение-открытие файлов. Форматы файлов. Работа со слоями. Структурирование документа при помощи слоёв (контур, заливка, тень).  
 Практика: Рисуем перспектива (небо, земля), пейзаж, персонаж анимационный портрет кошки и собаки, голова человека.

Тема 2,3: Инструменты выделения.  
 Теория: Инструменты выделения. Буфер обмена.  
 Практика: Вырезаем картинку (фото). Делаем коллаж.

Тема 2.4: Группы слоёв.  
 Теория: Группы слоёв.  
 Практика: Вырезаем героя из картинке по слоям (комикс).

Тема 2.5: Раскрашивание рисунков.  
 Теория: Метод раскрашивания рисунка инструментом лассо. Метод раскрашивания рисунка графическим планшетом.  
 Практика: Раскрашивание рисунка. Работа над образом.

## 2 год обучения

### Цель и задачи программы

**Цель программы:** научить создавать собственные мультфильмы.

#### Задачи:

Образовательные (предметные):

- познакомить с основными видами мультипликации;
- научить работать со сценариями для мультфильмов;
- научить рисовать раскадровку;
- научить работать с графическими редакторами;
- научить делать покадровую анимацию;
- научить использовать компьютерные средства для автоматизации процесса анимации;
- познакомить с принципами звуко- и видео-монтажа;

Метапредметные:

- развить творческое мышление и воображение.

Личностные:

- сформировать важные личностные качества: самостоятельность, терпение, умение работать в команде, упорство в достижении цели и результата.

### **Учебно-тематический план 2-й год обучения программы «Компьютерная графика (анимация)»**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	<b>Раздел 1. Покадровая анимация в программе Krita</b>	48	15	33	Практические задания
	1.1 Шкала кадров	16	5	11	
	1.2 Экспорт анимации	16	5	11	
	1.3 12 принципов анимации	16	5	11	
2	<b>Раздел 2. Обработка цифровых изображений в программе Krita.</b>	54	18	36	Практические задания
	2.1 Ключевые кадры.	18	6	12	
	2.2 Принципы выразительной анимации.	18	6	12	Практические задания
	2.3 Анимация по дуге (кривой траектории).	18	6	12	
	Итоговая презентация	6			
		108			

#### **Раздел 1. Покадровая анимация в программе Krita**

Тема1.1: Общее подготовительное занятие (ОПЗ): Основы покадровой анимации в программе Krita.

Теория: Основы работы с компьютером. Техника безопасности. Структура рабочих каталогов. Основы рисования в программе Krita. Настройка интерфейса. Инструменты рисования. Цвета. Кисти. Покадровая анимация в Krita. Шкала кадров. Управление кадрами. Калька.

Практика: Создание рабочих папок. Сохранение-открытие файлов. Движение окружности. Взрыв бомбы.

Тема1.2 : Экспорт анимации.

Теория: Экспорт анимации. Форматы файлов.

Практика: Экспорт анимации. Маятник. Мяч прыгает на месте (зацикленная анимация). Мяч прыгает через весь экран.

Тема 1.3 : 12 принципов анимации.

Практика: Кирпич падает с полки на землю, Простой поворот головы персонажа, Персонаж поворачивает голову с подготовкой к действию, Персонаж моргает. Персонаж думает (показать мыслительный процесс). Подвешенный мешок муки раскачивается, Мешок муки прыгает, Мешок муки падает (циклично либо с ударом о землю). Мешок муки пинает мяч.

## **Раздел 2. Обработка цифровых изображений в программе Krita**

Тема 2.1 : Ключевые кадры.

Теория: Понятие ключевого кадра, Удаление фиксаторов у параметра, Управление ключевыми кадрами, Использование ключевых кадров для тайминга анимации.

Практика: Анимация марионетки (упражнение «руки вверх»).

Тема 2.2 : Анимация мимики. Принципы выразительной анимации

Теория: Параметр прозрачности слоя. Группа-переключатель. Режим кальки.

Принципы выразительной анимации (сжатие-растяжение, движение по дуге, подготовка)

Практика: Поворот головы персонажа. Моргание. Полёт пчелы

Тема 2.3: Создание кривых. Анимация по кривой.

Теория: Создание кривых. Анимация по кривой.

Практика: Полёт пчелы по траектории.

## **Условия реализации программы «Компьютерная графика»**

Одной из форм повышения познавательного интереса учащиеся является методически верно построенная организация процесса обучения: разнообразная, занимательная, систематическая и последовательная работа.

Процесс обучения направлен на развитие природных задатков обучающихся, на реализацию их интересов и способностей. Каждое занятие обеспечивает развитие личности. При планировании и проведении занятий применяется личностно-ориентированная технология обучения, в центре внимания которой неповторимая личность, стремящаяся к реализации своих возможностей, а также системно-деятельностный метод. Данная программа допускает творческий, импровизированный подход со стороны обучающихся и педагога, в плане того, что касается возможной замены порядка раздела, введения дополнительного материала, методики проведения занятий. Руководствуясь данной программой, педагог имеет возможность увеличить или уменьшить объем и степень технической сложности материала в зависимости от состава группы и конкретных условий работы. В процессе обучения дается необходимая теоретическая и практическая база, формируются навыки работы с графическим планшетом и компьютером.

### **Методы обучения**

Выбор метода обучения зависит от содержания занятий, уровня подготовки и опыта обучающихся.

### **Методы, в основе которых лежит способ организации занятий:**

- словесный – устное изложение, беседа, рассказ;

- наглядный – показ мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ, работа по образцу;

- практический – выполнение работ по схемам, инструкционным картам.

**Методы, в основе которых лежит уровень деятельности обучающихся:**

- объяснительно-иллюстративный – обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;

- репродуктивный – обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;

- частично-поисковый - участие обучающихся в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом;

- исследовательский – самостоятельная творческая работа обучающихся.

**Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности обучающихся на занятии:**

- фронтальный – одновременная работа со всеми;

- индивидуально-фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;

- групповой – организация работы в группах;

- индивидуальный – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем.

**Формы занятий:**

- проектная деятельность;

- индивидуальная работа;

- коллективные работы;

- создание и оформление выставок.

• **Материально-техническое обеспечение**

Реализация программы осуществляется в хорошо освещаемом помещении, оборудованном 6 двухместными столами разной высоты. Также в кабинете находится маркерная доска с подсветкой (1), пробковая доска (1), цветной принтер + сканер (1), мультимедийный проектор(1), имеется доступ к интернет – источникам, демонстрационный шкаф (1), шкаф для оборудования (1), мольберты (2). На каждого обучающегося имеется графический планшет Wacom Intuos(5), ноутбук (10), планшет для учителя с художественным программным обеспечением (1), набор геометрических фигур (шар, цилиндр, конус и др.), муляжи фруктов, овощей, наборы для создания линогравюр (5), планшет «Световые эмоции» для рисования песком с подсветкой (5).

**Учебно-наглядные пособия:**

- репродукции картин в соответствии с тематикой и видами работы;
- таблицы по цветоведению, перспективе, построению орнамента;
- шаблоны рисования предметов, растений, деревьев, животных, птиц, человека;
- открытки и календари с репродукциями художников, фотокалендари с изображением пейзажей, художественные фотокалендари с изображением цветов и натюрмортов; животных и птиц; насекомых.

**2.3.Формы подведения итогов реализации программы «Компьютерная графика»**

Подведение итогов по результатам освоения материала данной программы проводится в форме: участия в конкурсах; оформление тематических выставок детских работ; итоговых выставок детских работ; открытых занятий.

### Оценочные материалы

В рамках реализации контроля исполнения образовательной программы является аттестация обучающихся:

- *вводная диагностика* - проводится при поступлении детей в объединение с целью выявления у обучаемых теоретических и практических знаний и навыков на начало образовательного процесса, результаты которой принимаются за исходный уровень динамики формирования информационно-коммуникативной компетенции;
- *промежуточная аттестация (декабрь, май)* - проводится при переводе с одного года обучения на другой, контроль выполнения программы за пройденный период и отслеживание динамики владения компетенцией;
- *итоговая аттестация (май)* - проводится при завершении образовательной программы. Обучающиеся предоставляют портфолио с работами и грамотами, презентацию за весь период реализации программы.

### Учебно-методическая литература:

#### Список литературы для педагогов:

- Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
- [Бурлаков М.](#) CorelDRAW X4. [БХВ-Петербург](#) 2008 г.
- [Джон Лунд, Памела Пфиффнер.](#) Основы композиции в Photoshop с Джоном Лундом. ООО «Издательство [Вильямс](#)» 2005 г.
- Макарова [В.](#) Подарки своими руками с CorelDRAW и Photoshop. [БХВ-Петербург](#) 2010 г.
- [Обручев В.](#) Adobe Photoshop CS6. Официальный учебный курс. М.: [Эксмо](#) 2012 г.
- Уорд Эл. Творческая обработка фотографий в Photoshop, Москва, 2009 г.
- Тайц А.М., Тайц А.А. CorelDRAW 11. — СПб.: БХВ-Петербург, 2010.

#### Список литературы для обучающихся

- Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
- Разработанный лабораторный практикум составителем программы дополнительного образования детей «Компьютерная графика и дизайн».

#### Список интернет-ресурсов

<http://www.site-do.ru/photoshop/photoshop1.php>

<https://photoshop-master.ru/>

<http://promokachka.ru/lessons.php><http://www.teachvideo.ru/course/>

## Учебно-календарный план 1-ого года обучения

№ п/п	Дата	Общее кол-во часов	Название темы	Требования к уровню подготовки обучающихся
1.		3	Техника безопасности и охрана труда при работе на ПК. Соблюдение норм личной гигиены Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Компьютерная помощница – мышь.	Иметь представление об информации и информатике. Знать и соблюдать ТБ и гигиены в работе со средствами ИКТ. Знать требования к организации компьютерного рабочего места Знать элементы рабочего стола. Уметь перемещать объекты оперировать с окнами.
2.		3	Графический планшет Wacom, его назначение и возможности. Меню: возможность выбора.	Иметь представление о структуре главного меню. Уметь запускать и закрывать программы и приложения. Иметь представление о возможностях графического планшета
3.		3	Планшет-помощник художника. Перо – инструмент писателя и художника. Набор и редактирование текста. Графический редактор. Назначение и основные возможности графического интерфейса Paint	Знать свойства пера, его назначение. Уметь открывать и закрывать программы при помощи пера.  Иметь представление о компьютерной графике: графическом изображении, рисунке
4.		3	Алгоритм запуска графического интерфейса Paint. Интерфейс программы Wacom, рабочее окно программы, панель инструментов, палитра. Практическая работа: - Запуск графического редактора Paint. Работа со справочной системой. Создание графических примитивов в Paint.	Знать алгоритм запуска графического редактора Paint. Ориентироваться в интерфейсе программы WacomTablet.

5		1	Диалоговое окно Атрибуты. Единицы измерения (пиксель, дюйм). Алгоритм сохранения.	Обучающиеся должны знать элементы окна Paint. Назначение кнопок на панели инструментов.
		2	Создание графических примитивов в Paint и сохранение. Операции с цветом.	Обучающиеся должны уметь пользоваться кнопками на панели инструментов, создавать элементарные рисунки, сохранять и открывать документ.
6		1	Фрагмент. Инструмент выделение произвольной области. Режим совмещения объектов. Монтаж рисунка из объектов. Окно программы Paint. Команда Правка. Основные операции с фрагментом изображения.	Обучающиеся должны иметь представление об основных приёмах работы с объектами.
7		3	Перемещение, копирование, удаление, изменение размеров объекта.	Обучающиеся должны знать возможности меню «Правка», определять ситуации, где применимо копирование, обучающиеся должны знать алгоритм задания симметрии и наклона объекта, знать способы создания мозаики. Учащиеся должны уметь выделять, перемещать, копировать, изменять размеры объекта, создавать рисунок из повторяющихся объектов, осуществлять поворот объекта на заданный угол, создавать детали мозаики и использовать их для создания рисунков.
			Вставка надписи, ставка рисунков, объектов и их редактирование.	
			Возможности цветового оформления. Использование рисунка в качестве фона рабочего стола.	
7		3	Вставка созданных рисунков в другие документы.	
			Симметрия, наклон и инверсия объектов. Рисование с помощью шаблона. Рисование с помощью сетки. Изменение масштаба, создание ярлыка, типы сохраняемых документов.	Обучающиеся должны знать, как войти в режим показа сетки, алгоритм создания ярлыка, типы сохраняемых документов. Учащиеся должны уметь создавать рисунок с помощью сетки, ярлык на рабочем столе. Уметь сохранить документ в заданном формате.
			8	
9	3			

10		3 часа	Выполнение проекта «Герб»	Выполнение проекта «Герб» с максимальным использованием возможностей графического редактора Paint 3D. Вывод картинки на принтер.
11		3 часа	Выполнение проекта «Любимое животное» Трёхмерные фигуры.	Выполнение проекта «Любимое животное» с максимальным использованием возможностей графического редактора Paint.
12		3 часа	Выполнение проекта «Флаг». Трёхмерные фигуры.	Выполнение проекта «Флаг» с максимальным использованием возможностей графического редактора Paint.
13		3 часа	Выполнение проекта «Осенний лист». Трёхмерные фигуры.	Выполнение проекта «Осенний лист» с максимальным использованием возможностей графического редактора Paint.
14		3 часа	Выполнение проекта «Моя планета»	Выполнение проекта «Моя планета» с максимальным использованием возможностей графического редактора Paint .
15		3 часа	Выполнение проекта «Праздничная открытка». Трёхмерные фигуры.	Выполнение проекта «Праздничная открытка» с максимальным использованием возможностей графического редактора Paint.
16		1,5	Инструменты программы. Использование геометрических фигур. Рисуем робота.	Умение использовать шаблоны для создания изображений, умение работать и преобразовывать геометрические тела
17		3 часа	Рисование окружностей и кругов. Создаем картину из овалов. Рисуем животных.	Умение использовать шаблоны для создания изображений, умение работать и преобразовывать геометрические тела.
18		3 часа	Инструменты программы Artrage. Рисуем лица.	Умение преобразовывать геометрические тела. Знать принципы работы с инструментом карандаш, перо, фломастер.
19		3 часа	Инструменты программы Artrage. Рисование линий. Рисуем Буквы.	Умение использовать шаблоны для создания текстов. Знать принципы работы с инструментом карандаш, перо, фломастер.

20		3	Инструменты программы Artrage. Рисование прямых, изогнутых, ломаных линий. Рисуем осень.	Умение создавать усложненные композиции. Отработка навыков работы с инструментом масляные краски, акварель. Умение разрабатывать эскиз в цвете.
21			Инструменты программы ArtRage. Рисунок осенний натюрморт.	Умение создавать усложненные композиции. Отработка навыков работы с инструментом карандаш, перо, фломастер.
22		3	Инструменты программы ArtRage. Рисование линий. Рисуем зимний лес.	Умение создавать сложные композиции на листе с использованием подложек.
23		3	Инструменты программы ArtRage. Рисуем снеговика.	Уметь работать с инструментом мысленные краски.
24		3	Инструменты программы ArtRage. Рисунок (Открытка) к Новому году.	Обучающиеся должны уметь выделять, перемещать, копировать, изменять размеры объекта, создавать рисунок из повторяющихся объектов, осуществлять поворот объекта на заданный угол, создавать детали мозаики и использовать их для создания рисунков.
25		3	Инструменты программы Artrage. Рисование линий. Рисуем снежинку. Рисунок «Елочки-иглолки»	Выполнение рисунка с максимальным использованием возможностей графического редактора
26		3	Инструменты программы Artrage. Пейзаж. Рисунок на тему «Зимняя сказка».	
27		3	Инструменты программы Artrage. Рисование окружностей и кругов. Создаем картину из овалов. Рисуем зайца, медведя).	Навыки рисовать животных без использования шаблонов. Умение штриховать объекты.
28		3	Использование инструментов Artrage. Рисуем человека.	Навыки рисовать человеческую фигуру с использование инструментов линейка, карандаш. Умение придавать объем.
29		3	Инструменты программы Artrage. Свето - теневая моделировка.	Навыки рисовать предметы с использование инструментов линейка, карандаш. Умение создавать тени.
30		3	Беседа на тему: «Большое космическое путешествие». Создание графического коллажа.	Знать о космосе; – зрительном образе космоса; – об освоении космоса. Уметь:

				– работать командами (экипажами) над композициями космического пространства; – создать коллаж в программе Artrage.
31		3	Инструменты карандаш, кисть, аэрограф. Практическая работа по образцу. Инструменты мастехин. Проект поздравительной открытки.	Знать и владеть инструментами рисования: аэрограф, кисть. Выполнение заданий по образцу с использованием инструментов: мастехин, мозаика
32		3 часа	Инструменты программы ArtRage. Рисуем «Ежик с яблоками».	Выполнение рисунка с максимальным использованием возможностей графического редактора.
33		3 часа	Инструменты программы ArtRage. Рисуем «Корабли в море. Морской пейзаж»	Выполнение заданий по образцу с использованием штампов.
34		3	Инструменты программы ArtRage. Инструмент Штампы. Рисуем транспорт.	
35		3	Инструменты программы ArtRage. Инструмент краски. Рисуем архитектуру.	Выполнение творческих работ с использованием изученных элементов.
36		3	Интерактивная выставка.	Защита проектных работ.
Итого 108 час.				

### Учебно-календарный план 2-ого года обучения

№ п/п	Дата	Общее кол-во часов	Название темы	Требования к уровню освоения программы обучающихся
1		3	Техника безопасности и охрана труда при работе на ПК. Графический планшет Intuos.	Повторение правил ТБ и гигиены в работе со средствами ИКТ. Знать требования к организации компьютерного рабочего места и принципы работы на графическом планшете.
2		3	Отработка навыков использования графического планшета. Intuos.	Рисование, создание рукописных текстов с использованием Intuos.

3		3	Обработка изображений Artrage. Слои...	Умение использовать инструменты для обработки изображений, умение работать готовыми изображениями и преобразовывать их. Умение добавлять слой, изменение порядка, характера слоя.
4		3	Работа с объектами. Инструменты программы Artrage. Заливка.	Умение использовать заливку при создании объектов
5		3	Работа с графическими редакторами. Инструменты программы Artrage. Карандаш и краски (палитра цветов). Инструменты программы Artrage.	Умение использовать инструменты для создания изображений, умение работать готовыми изображениями и преобразовывать их. Умение выполнять цвето - коррекцию и ретушь изображений
6		3	Инструменты программы. Масляные краски.	Уметь работать с инструментом «Масляные краски».
7		3	Инструменты программы Artrage. Создание «Оттиска» изображения. Рисование фантастического животного с использованием оттисков.	Умение использовать инструменты для создания изображений, умение работать с готовыми изображениями и преобразовывать их.
8		3	Инструменты программы Artrage. Рисуем комикс.	Умение создавать плакаты и комиксы с использованием инструментов редактора.
9		3	Инструменты программы Artrage. Мультипликационные герои.	Умение использовать шаблоны для создания мультипликационных героев
10		3	Инструменты программы Artrage. Рисование символов, букв.	Умение создавать сложные шрифты. Отработка навыков работы с инструментом карандаш, перо, фломастер.
11		3	Инструменты программы ArtRage. Рисование линий. Рисуем «Деревья осенью»	Умение создавать сложные композиции. Отработка навыков работы с инструментом перо, карандаш.
12		3	Инструменты программы ArtRage. Рисование «Дары природы» натюрморт.	Умение разрабатывать эскиз.
13		3	Инструменты программы ArtRage. Рисование геометрических тел – куб, шар. Объем, свето-тоновая моделировка.	Уметь работать с инструментом масляные краски.
14		3	Инструменты программы ArtRage. Изображение птиц в движении. «Снегири и	Выполнение рисунка с максимальным использованием возможностей графического

			синички»	редактора
15		3	Инструменты программы Paint 3D. Рисуем «Семья снеговиков».	Выполнение рисунка с максимальным использованием возможностей графического редактора
16		3	Инструменты программы Artrage Рисунок «Дед Мороз и Снегурочка»	Умение выделять, перемещать, копировать, изменять размеры объекта, создавать рисунок из повторяющихся объектов, осуществлять поворот объекта на заданный угол, создавать детали мозаики и использовать их для создания рисунков.
17		3	Итоговое занятие за 1 полугодие	
18		3	Инструменты программы Artrage. Рисование линий, использование шаблонов «Узоры на окне»	Выполнение рисунка с максимальным использованием возможностей графического редактора. Навыки рисовать человеческую фигуру с использованием инструментов линейка, карандаш. Умение придавать объем.
19		3	Инструменты программы Artrage. «Зимние виды спорта»	Выполнение рисунка с максимальным использованием возможностей графического редактора
20		3	Инструменты программы. Создаем ахроматическую композицию	Выполнение рисунка с максимальным использованием возможностей графического редактора
21		3	Анатомия человека. Рисуем фигуры. Пропорции.	Навыки рисовать человеческую фигуру с использованием инструментов линейка, карандаш. Умение придавать объем.
22		3	Использование инструментов Artrage. Рисуем человека в движении.	Навыки рисовать человеческую фигуру с использованием инструментов линейка, карандаш. Умение придавать объем.
23		3	Инструменты программы Artrage. Создание орнаментов.	Навыки рисовать предметы с использованием инструментов линейка, карандаш. Умение создавать тени.
24		3	Инструменты карандаш, кисть, аэрограф. Практическая работа по образцу.	Выполнение рисунка с максимальным использованием возможностей графического редактора

25		3	Инструменты мастехин, Проект плаката.	Выполнение рисунка с максимальным использованием возможностей графического редактора.
26		3	Инструменты программы ArtRage. Инструмент. Краски. Рисуем архитектуру	Выполнение рисунка с максимальным использованием возможностей графического редактора.
27		3	Инструменты программы ArtRage. Инструмент. Краски. Рисуем архитектуру Смольный собор.	
28			Творческая работа. Эмблема	Выполнение рисунка с максимальным использованием возможностей графического редактора
29		3 часа	Инструменты программы ArtRage. Рисунок «Ракета в космосе»	Выполнение рисунка с максимальным использованием возможностей графического редактора
30		3 часа	Инструменты программы ArtRage. «Вербное воскресенье»	Выполнение рисунка с максимальным использованием возможностей графического редактора
31		3	Создание буклетов	Развивать навыки рисовать, создавать буклеты и иллюстрации в графическом редакторе.
32		3	Инструменты программы ArtRage. Рисуем «Первые цветы»	Выполнение рисунка с максимальным использованием возможностей графического редактора
33		3	Практическая работа по образцу. День Победы.	Выполнение рисунка с максимальным использованием возможностей графического редактора
34		3	Инструменты программы ArtRage. Рисование «Одуванчики»	Выполнение рисунка с максимальным использованием возможностей графического редактора
35		3	Инструменты программы ArtRage. Рисование «Земляника на поляне»	Выполнение рисунка с максимальным использованием возможностей графического редактора
36		3	Мультимедиа выставка работ обучающихся. Итоговый урок.	