

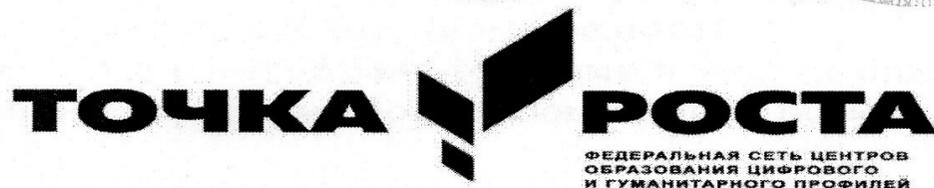
Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №12»  
Центр цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

Принято решением

Педагогического совета

№1 от «28»09.2024

Утверждаю:  
Директор МКОУ СОШ №12  
Дутова И.И.  
«28» 09.2024г.



Дополнительная образовательная (общеразвивающая) программа  
технической направленности  
**«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И ДИЗАЙН»**  
Возрастная категория: 11 -14 лет  
Срок реализации: 1 год

Составитель:  
Чаплыгин Иван Андреевич  
педагог дополнительного образования

с.Красногвардейское  
2024 год.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Сфера человеческой деятельности в технологическом плане в настоящее время очень быстро меняется, на смену существующим технологиям достаточно быстро приходят новые, которые специалисту вновь приходится осваивать. Задача современной школы – обеспечить вхождение обучающихся в информационное общество, научить каждого пользоваться информационно-коммуникационными технологиями. Формирование пользовательских навыков для введения компьютеров учебную деятельность должно подкрепляться самостоятельной творческой работой, лично значимой для обучающегося. При этом необходимо создать комфортную учебно-воспитательную среду, в которой возможна наиболее полная самореализация обучающегося.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика и дизайн» имеет техническую направленность, поскольку направлена на развитие личности обучающегося, его творческой самореализации посредством погружения в компьютерный мир и компьютерных технологий.

**Направленность** образовательной программы «Компьютерная графика и дизайн» - техническая. Программа ориентирована на изучение графических компьютерных программ растровой и векторной графики **Gimp, Inkscape, PAINT**; среды программирования графического языка Scratch в рамках её широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей.

**Вид программы** – модифицированная, уровень – базовый.

**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.

**Актуальность** данной программы заключается в необходимости знаний подобного свойства для человека современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий. Учащиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственной визитки, плаката, презентации, анимированного рисунка. Кроме того, они познают изнутри труд художника – графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

**Возраст обучающихся**, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы от 11 до 14 лет- это подростки.

## **Возрастные особенности учащихся**

*Подростка* отличает стремление к самостоятельности, независимости, к самопознанию, формируются познавательные интересы.

Задача педагога доверять подростку решение посильных для него вопросов, уважать его мнение. Общение предпочтительнее строить не в форме прямых распоряжений и назиданий, а в форме проблемных вопросов. У подростка появляется умение ставить перед собой и решать задачи, самостоятельно мыслить и трудиться.

Подросток проявляет инициативу, желание реализовать и утвердить себя. В этот период происходит окончательное формирование интеллекта, совершенствуется способность к абстрактному мышлению. Для старшего подростка становится потребностью быть взрослым. Проявляется стремление к самоутверждению себя в роли взрослого. Задача педагога побуждать учащегося к открытию себя как личности и индивидуальности в контексте художественного творчества, к самопознанию, самоопределению и самореализации. Совместная деятельность для подростков этого возраста привлекательна как пространство для общения.

***Сроки реализации дополнительной общеобразовательной программы – 3 года. На освоение полного курса отводится 216 часов.***

Материал программы разделен на два блока в соответствии с разделами учебно-тематического плана.

***Программа первого года обучения предполагает групповые занятия и рассчитана на 72 часа.***

***Теории 18 часов. Практики 54 часа.***

На первом этапе рассматриваются возможности растровой графики, уделяется внимание редактированию готовых изображений, включая максимум визуальных эффектов, чтобы заинтересовать учащихся.

***Во второй и третий год обучения занятия проходят также с группой учащихся - 72 часа в течение года: теории - 16 часов, практики - 56 часов.***

Здесь предполагается углубление полученных знаний, а также максимальное использование возможностей вектора, изучение основ полиграфического дела, шрифтовой композиции, возможностей работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.). Экпортирование и импортирование изображений – использование возможностей двух графических программ для создания сложных проектов.

Формы организации образовательного процесса в данной программе - групповые занятия. Режим работы - два раза в неделю. Программа предполагает теоретические и практические занятия.

***Цель программы:*** художественно-эстетическое развитие личности ребенка, раскрытие творческого потенциала, приобретение художественно - исполнительских и теоретических знаний, умений и навыков посредством освоения базовых основ компьютерной графики и дизайна.

***Задачи:***

***Образовательные:***

- дать учащимся знания основ компьютерной графики на примере работы с программами Gimp, Inkscape, технологической среды Scratch, PAINT;
- 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;
- освоение навыков и приемов работы с графическим планшетом;
- рассмотреть возможности анимирования изображений с целью подготовки к курсу компьютерной анимации.

#### Развивающие:

- развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя.

#### Воспитательные:

- приобретение опыта использования информационных ресурсов общества и средств коммуникаций в учебной и практической деятельности;
- формирование информационной и алгоритмической культуры.

#### Принципы отбора содержания.

Образовательный процесс строится с учетом следующих принципов:

1. Индивидуального подхода к учащимся.

Этот принцип предусматривает взаимодействие между педагогом и воспитанником. Подбор индивидуальных практических заданий необходимо производить с учетом личностных особенностей каждого учащегося, его заинтересованности и достигнутого уровня подготовки.

2. Культуросообразности и природосообразности.

В программе учитываются возрастные и индивидуальные особенности детей.

3. Системности.

Полученные знания, умения и навыки, учащиеся системно применяют на практике, создавая творческую работу. Это позволяет использовать знания и умения в единстве, целостности, реализуя собственный замысел, что способствует самовыражению ребенка, развитию его творческого потенциала.

4. Комплексности и последовательности.

Реализация этого принципа предполагает постепенное введение учащихся в мир компьютерных технологий и программирования.

5. Цикличности.

Учащиеся всех лет обучения осваивают последовательно одни и те же разделы, существует возможность предлагать вновь пришедшим детям задания сначала более простые, соответствующие первому году обучения, а затем более сложные.

6. Наглядности.

Использование наглядности повышает внимание учащихся, углубляет их интерес к изучаемому материалу, способствует развитию внимания, воображения, наблюдательности, мышления.

На занятиях создается атмосфера доброжелательности, доверия, что во многом помогает развитию творчества и инициативы подростка.

### Методы обучения

В процессе реализации программы используются различные методы обучения.

#### 1. Методы организации и осуществления учебно-познавательной деятельности:

- словесные (рассказ; лекция; семинар; беседа; речевая инструкция; устное изложение; объяснение нового материала и способов выполнения задания; объяснение последовательности действий и содержания; обсуждение; педагогическая оценка процесса деятельности и ее результата);
- наглядные (показ видеоматериалов и иллюстраций, показ педагогом приёмов исполнения, показ по образцу, демонстрация, просмотр видео и презентаций, фотографий, слайдов);
- проблемно-поисковые (создание проблемной ситуации, коллективное обсуждение, выводы);
- методы самостоятельной работы и работы под руководством педагога (создание творческих проектов);
- инструкторский метод (парное взаимодействие, более опытные учащиеся обучают менее подготовленных);
- информационные (беседа, рассказ, сообщение, объяснение, инструктаж, консультирование, использование средств массовой информации, анализ различных носителей информации, в том числе Интернет-сети, демонстрация, экспертиза, обзор, отчет, иллюстрация, кинопоказ,).
- побудительно-оценочные (педагогическое требование и поощрение порицание и создание ситуации успеха; самостоятельная работа).

#### 2. Методы контроля и самоконтроля за эффективностью учебно- познавательной деятельности:

- устный контроль и самоконтроль (беседа, рассказ ученика, объяснение, устный опрос);
- практический контроль и самоконтроль (анализ умения работать с различными видами программ);
- дидактические тесты (набор стандартизованных заданий по определенному материалу);
- наблюдения (изучение учащихся в процессе обучения).

Выбор метода обучения зависит от содержания занятий, уровня подготовленности и опыта учащихся.

Информационно-рецептивный метод применяется на теоретических занятиях.

Репродуктивный метод обучения используется на практических занятиях по отработке приёмов и навыков определённого вида работ.

Исследовательский метод применяется в работе над тематическими творческими проектами.

Для создания комфортного психологического климата на занятиях применяются следующие педагогические приёмы: создание ситуации успеха, моральная поддержка, одобрение, похвала, поощрение, доверие, доброжелательно-требовательная манера.

В ходе реализации программы используются следующие типы занятий:

- комбинированное (совмещение теоретической и практической частей занятия; проверка знаний ранее изученного материала; изложение нового материала, закрепление новых знаний, формирование умений переноса и применения знаний в новой ситуации, на практике; отработка навыков и умений, необходимых при изготовлении продуктов творческого труда);
- теоретическое (сообщение и усвоение новых знаний при объяснении новой темы, изложение нового материала, основных понятий, определение терминов, совершенствование и закрепление знаний);
- диагностическое (проводится для определения возможностей и способностей ребенка, уровня полученных знаний, умений, навыков с использованием тестирования, анкетирования, собеседования, выполнения конкурсных и творческих заданий);
- контрольное (проводится в целях контроля и проверки знаний, умений и навыков учащегося через самостоятельную и контрольную работу, индивидуальное собеседование, зачет, анализ полученных результатов. Контрольные занятия проводятся, как правило, в рамках аттестации учащихся (по пройденной теме, в начале учебного года, по окончании первого полугодия и в конце учебного года);
- практическое (является основным типом занятий, используемых в программе, как правило, содержит повторение, обобщение и усвоение полученных знаний, формирование умений и навыков, их осмысление и закрепление на практике при выполнении творческих работ, инструктаж при выполнении практических работ, использование всех видов практик.);
- вводное занятие (проводится в начале учебного года с целью знакомства с образовательной программой на год, составление индивидуальной траектории обучения; а также при введении в новую тему программы);
- итоговое занятие (проводится после изучения большой темы или раздела, по окончании полугодия, каждого учебного года и полного курса обучения).

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности.

В конце первого года обучения учащиеся должны:

- знать основные инструменты растровой программы Gimp;
- иметь базовые знания о персональном компьютере и навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы (открытие, создание, сохранение и т.д.);
- подбирать необходимые инструменты и строить алгоритм действий для воплощения поставленных творческих задач;
- использовать базовый набор инструментов и возможности растровой программы для создания собственных изображений, на основе знаний законов и средств композиции, цветоведению и колористке;
- использовать возможности работы с цветом, специальными эффектами и цветокоррекцией в Gimp;
- уметь работать со слоями и масками, составлять коллажные композиции;
- получить навыки работы с текстовыми объектами;
- использовать возможности анимирования изображений, владеть основами покадрового рисования;

- освоить навыки работы с графическим планшетом;
- уметь использовать возможности векторных инструментов в растровой программе, уметь отличать их.

В конце второго и третьего года обучения учащиеся должны:

- свободно владеть инструментами векторной программы Inkscape для создания сложных рисунков;
- рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями уметь их грамотно компоновать при создании макета (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
- уметь совмещать векторные и растровые изображения за счет экспорта и импорта файлов.
- закрепить знания по цветоведению и колористке, уметь использовать приемы стилизации, условности изображения;
- создавать векторные объекты на основе законов и средств композиции;
- уметь разработать рекламный графический проект и довести его до печати.

Формами подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы являются отчетные творческие работы учащихся, участие в конкурсных соревнованиях, их дальнейшее ориентирование на освоение возможностей компьютерной графики.

Программа имеет методические разработки на 72 часа и файлы-проекты на электронном носителе.

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### Первый год обучения

#### 1. Знакомство со средой программирования Scratch (20ч.)

Элементы окна среды Scratch. Объекты. Гибкость интерфейса при управлении объектами. Работа с объектами. Закладка среды «Костюмы» / «Фоны».

В результате изучения раздела обучающиеся должны иметь представление:

- о понятиях «Объект», «Костюм», «Сцена», «Скрипт», «Проект»;

знать:

- основные приемы работы с объектами в окне среды Scratch;
- различные способы запуска скрипта или нескольких скриптов;
- технологию составления скрипта;
- технологию публикации проекта в Scratch-сообществе сети Интернет;

уметь:

- организовать индивидуальную информационную среду;
- работать с объектами среды Scratch;
- собирать и запускать скрипт;

иметь опыт:

- работы с интерфейсом среды Scratch.

## **2. Основы алгоритмизации. Блоки команд Scratch. Анимация (25 ч.)**

Анимация с использованием команд движения и звука. Работа с несколькими объектами. (Поля, методы). Сложная анимация с двумя объектами. Блок «Сенсоры». Команды «передать», «когда я получу» блока «Контроль». Команда «Если...» блока «Контроль». Блок «Операторы». Блок «Переменные». Блок рисования «Перо». Анимирование сцены, фоновый звук.

В результате изучения раздела обучающиеся должны

иметь представление:

- о технологии параллельного программирования;

знать:

- основные приемы работы с объектами в окне среды Scratch;
- технологию размещения проекта в Scratch-сообществе сети Интернет;

уметь:

- владеть блочной организацией операторов языка программирования Scratch, «специализацией» блоков;
- владеть основными алгоритмическими конструкциями: линейной, разветвляющейся, циклической;
- владеть основными способами создания программ с объектами;
- моделировать действия, процессы, явления;
- корректировать модель, проект;
- тестировать, отлаживать программы;
- использовать программы обработки звука для решения учебных задач;
- организовывать процесс передачи сообщений между объектами;
- использовать технологию параллельного программирования;
- создавать анимации с помощью смены костюмов, перемещения объектов;
- создавать интерактивную анимацию с помощью блока команд «Сенсоры»;
- взаимодействовать и развивать идеи Scratch-сообщества в Интернете, размещать свои проекты;

иметь опыт:

- работы с текстовой, графической и звуковой информацией;

## **3. Знакомство с графическими редакторами GIMP, Gimp, Inkscape и PAINT-(20 час)**

**Учебно-тематический план (1-й год обучения) 68часов**

№ п/п	Тема	Тема содержание урока	Форма Проведения занятия	Основные виды деятельности обучающихся	Кол-во часов	Дата провед
<b>I.</b> <b>раздел</b>	<b>Знакомство со средой Scratch</b>	Элементы окна среды Scratch. Объекты. Гибкость интерфейса при управлении объектами. Работа с объектами. Закладка среды «Костюмы» / «Фоны».	(Лекция. Практика. Самостоятельная работа. Творческий проект)	Аналитическая деятельность: мыслить наглядно-образно, логически; Выделять среди свойств данного объекта существенные с точки зрения конкретной ситуации; Практическая деятельность: Владеть навыками работы с интерфейсом среды Scratch Использовать в своей работе гибкость интерфейса среды взаимодействовать со Scratch-сообществом сети Интернет работать с программами, моделирующими деятельность исполнителей; составлять технологии решения задачи в среде текстового, графического редакторов;	20 часов	
<b>1</b>	Знакомство со средой Scratch		Лекция.			<b>04.09</b>
<b>2</b>	Знакомство со средой Scratch		Лекция.			<b>11</b>
<b>3</b>	Знакомство со средой Scratch		Лекция.			<b>18</b>

<b>4</b>	Знакомство со средой Scratch		Практика.		<b>25</b>
<b>5.</b>	Знакомство со средой Scratch		Практика.		<b>02.10</b>
<b>6.</b>	Знакомство со средой Scratch		Практика.		<b>09.10</b>
<b>7.</b>	Знакомство со средой Scratch		Практика.	Самостоятельная работа.	<b>16.10</b>
<b>8.</b>	Знакомство со средой Scratch		Практика.	Самостоятельная работа.	<b>23.10</b>
<b>9.</b>	Знакомство со средой Scratch		Практика.	Самостоятельная работа.	<b>13.11</b>
<b>10.</b>	Знакомство со средой Scratch		Практика.	Самостоятельная работа.	<b>20.11</b>
<b>11.</b>	Знакомство со средой Scratch		Практика.	Самостоятельная работа.	<b>27.11</b>
<b>12.</b>	Знакомство со средой Scratch		Практика.	Самостоятельная работа.	<b>04.12</b>
<b>13.</b>	Знакомство со средой Scratch		Практика.	Самостоятельная работа.	<b>11.12</b>
<b>14.</b>	Знакомство со средой Scratch		Практика.	Самостоятельная работа.	<b>18.12</b>

15.	Знакомство со средой Scratch		Практика.	Самостоятельная работа.		25.12
16.	Знакомство со средой Scratch		Практика.	Творческий проект	•	15.01.
17.	Знакомство со средой Scratch		Практика.	Творческий проект		22.01
18.	Знакомство со средой Scratch		Практика.	Творческий проект		29.01
19.	Знакомство со средой Scratch		Практика.	Творческий проект		05/02
20.	Знакомство со средой Scratch		Практика.	Творческий проект		12/02
2. раздел	<b>Основы алгоритмизации. Блоки команд Scratch. Анимация</b>		(Лекция.Эвристическая беседа Практика. Самостоятельная работа. Творческий проект)	✓	<b>25 часов</b>	
22	1. Основы алгоритмизации.Блоки команд Scratch.	Блоки команд среды. Блоки «Внешность», «Движение», «Звуки».	Лекция. Эвристическая беседа	<u>Аналитическая деятельность:</u>  ✓ оценивать числовые параметры информационных процессов;	<b>1</b>	<b>19/02</b>
24	2. Основы алгоритмизации.Блоки команд Scratch.	Блоки команд среды. Блоки «Внешность», «Движение»,	Лекция. Эвристическая беседа		<b>1</b>	<b>26/02</b>

		«Звуки».		✓ выбирать метод решения задачи, разбивать процесс решения задачи на этапы;  ✓ осуществлять личностный выбор;  ✓ выделять морально-этические аспекты в событиях и действиях;  <u>Практическая деятельность:</u>		
25	3. Основы алгоритмизации. Блоки команд Scratch.	Блоки команд среды. Блоки «Внешность», «Движение», «Звуки».	Лекция. Эвристическая беседа		1	04/03
26	4. Основы алгоритмизации. Блоки команд Scratch.	Блоки команд среды. Блоки «Внешность», «Движение», «Звуки».	Практика		1	11/03
27	5. Основы алгоритмизации. Блоки команд Scratch.	Блоки команд среды. Блоки «Внешность», «Движение», «Звуки».	Практика		1	18/03
28	6. Основы алгоритмизации. Блоки команд Scratch.	Блоки команд среды. Блоки «Внешность», «Движение», «Звуки».	Практика		1	
29	7. Основы алгоритмизации. Блоки команд Scratch.	Работа с командами в закладке «Скрипт». Механизм создания скрипта.	Практика		1	
30	8. Основы алгоритмизации. Блоки команд Scratch.	Работа с командами в	Практика		1	

	команд Scratch.	закладке «Скрипт». Механизм создания скрипта.		✓ взаимодействовать и развивать идеи Scratch- сообщества в Интернете, размещать свои проекты;  ✓ владеть блочной организацией операторов языка программирования, «специализацией» блоков;  ✓ владеть основными алгоритмическими		
31	9. Основы алгоритмизации.Блоки команд Scratch.	Работа с командами в закладке «Скрипт». Механизм создания скрипта.	Практика		1	
32	10. Основы алгоритмизации.Блоки команд Scratch.	Работа с командами в закладке «Скрипт». Механизм создания скрипта.	Практика		1	
33	11. Основы алгоритмизации.Блоки команд Scratch	Работа с командами в закладке «Скрипт». Механизм создания скрипта.	Практика		1	
34	12. Блоки команд Scratch. Анимация	Анимирование объекта. Команды цикла блока «Контроль». Анимация с использованием	Самостоятельная работа. Творческий проект)	1		

		команд движения и звука.		конструкциями: линейной,		
<b>35</b>	13. Блоки команд Scratch. Анимация	Анимирование объекта. Команды цикла блока «Контроль».  Анимация с использованием команд движения и звука.	Самостоятельная работа.  Творческий проект)	разветвляющейся, циклической;  ✓ владеть основными способами создания программ с объектами;	<b>1</b>	
<b>36</b>	14 Блоки команд Scratch. Анимация	Работа с несколькими объектами. (Поля, методы)  Сложная анимация с двумя объектами. Блок «Сенсоры».	Самостоятельная работа.  Творческий проект)	✓ моделировать действия, процессы, явления;  ✓ тестировать, отлаживать программы;	<b>1</b>	
<b>37</b>	15 Блоки команд Scratch. Анимация	Работа с несколькими объектами. (Поля, методы) Сложная анимация с двумя объектами. Блок «Сенсоры».	Самостоятельная работа.  Творческий проект)	✓ корректировать модель, проект;  ✓ самостоятельно находить пути	<b>1</b>	

38	16 Блоки команд Scratch. Анимация	Команды «передать», «когда я получу» блока «Контроль». Команда «Если...» блока «Контроль». Блок «Операторы».	Самостоятельная работа. Творческий проект)	решения; ✓ самоорганизовываться; ✓ работать со звуковой	1	
39	17 Блоки команд Scratch. Анимация	Блок «Переменные». Блок рисования «Перо». Анимирование сцены, фоновый звук.	Самостоятельная работа. Творческий проект)	информацией; ✓ использовать программы обра-	1	
40	18 Блоки команд Scratch. Анимация	Блок «Переменные». Блок рисования «Перо». Анимирование сцены, фоновый звук.	Самостоятельная работа. Творческий проект)	ботки звука для решения учебных задач; ✓ организовывать процесс	1	
41.	19 Блоки команд Scratch. Анимация	Работа с несколькими объектами. (Поля, методы) Сложная анимация с двумя объектами.	Самостоятельная работа. Творческий проект)	передачи сообщений между объектами; ✓ использовать технологию	1	

		Блок «Сенсоры».		параллельного		
42.	20 Блоки команд Scratch. Анимация	Работа с несколькими объектами. (Поля, методы) Сложная анимация с двумя объектами. Блок «Сенсоры».	Самостоятельная работа. Творческий проект)	✓ самостоятельно оценивать свою учебную деятельность	1	
43.	21 Блоки команд Scratch. Анимация	Работа с несколькими объектами. (Поля, методы) Сложная анимация с двумя объектами. Блок «Сенсоры».	Самостоятельная работа. Творческий проект)	✓ посредством сравнения с деятельностью других учеников, с собственной деятельностью в	1	
44.	22. Основы алгоритмизации. Блоки команд Scratch. Анимация	Работа с несколькими объектами. (Поля, методы) Сложная анимация с двумя объектами. Блок «Сенсоры».	Самостоятельная работа. Творческий проект)	✓ прошлом, с установленными нормами; определять проблемы	1	
45.	23. Основы алгоритмизации. Блоки команд Scratch. Анимация	Работа с несколькими объектами. (Поля, методы) Сложная анимация с двумя объектами. Блок «Сенсоры».	Самостоятельная работа. Творческий проект)	✓ собственной учебной	1	

		методы) Сложная анимация с двумя объектами. Блок «Сенсоры».		деятельности и устанавливать их причины;		
46.	24.Основы алгоритмизации. Блоки команд Scratch. Анимация	Работа с несколькими объектами. (Поля, методы) Сложная анимация с двумя объектами. Блок «Сенсоры».	Самостоятельная работа. Творческий проект)	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ обсуждать, оценивать проекты, формулировать выводы;</li> <li>✓ развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;</li> <li>✓ осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий</li> </ul>	1	

				<p>в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия</p> <p>в соответствии с изменяющейся ситуацией;</p> <p>✓ владеть устной и письменной речью.</p>		
47.	25. Основы алгоритмизации. Блоки команд Scratch. Анимация	Работа с несколькими объектами. (Поля, методы) Сложная анимация с двумя объектами. Блок «Сенсоры».	Творческий проект		<b>1</b>	
3	<i>Знакомство с графическими редакторами GIMP.</i>	Практические лабораторные	Самостоятельная работа		<b>20 часов</b>	

<b>раздел</b>	<b><i>Gimp, Inkscape и PAINT-</i></b>	работы.				
<b>48/49</b>	1/2. Знакомство с графическими редакторами GIMP (Gimp, Inkscape и PAINT)	Лабораторная работа № 1.	Самостоятельная работа	практические навыки работы с графическим редактором GIMP. Создание геометрических фигур. Освоение инструментов рисования.	2	
<b>50/51</b>	3/4. Общая тоновая коррекция. Коррекция цветных изображений.	Лабораторная работа № 2.	Самостоятельная работа	практические навыки работы по корректировке изображений. Оборудование: ПК платформы IBM PC.	2	
<b>52/53</b>	5/6. Освоение инструментов выделения GIMP.	Лабораторная работа № 3.	Самостоятельная работа	практические навыки работы с инструментами выделения в редакторе GIMP. Создание «овощного» человечка. Оборудование: ПК платформы IBM PC.	2	
<b>54/55</b>	7/8. Использование слоев для создания простейшего монтажа в GIMP.	Лабораторная работа № 4.	Самостоятельная работа	практические навыки работы со слоями в GIMP. Оборудование: ПК платформы IBM PC.	2	
<b>56/57</b>	9/10. Работа с текстом в графическом редакторе GIMP.	Лабораторная работа № 5.	Самостоятельная работа	практические навыки по созданию текста в графическом редакторе GIMP. Создание поздравительной открытки. Оборудование: ПК платформы IBM PC.	2	
<b>58/59</b>	11/12. GIMP и Web - дизайн.	Лабораторная работа № 6.	Самостоятельная работа	практические навыки работы по Web-дизайну в GIMP. Оборудование: ПК платформы IBM PC.	2	
<b>60/61</b>	13/14. Работа с контурами в	Лабораторная работа № 7.	Самостоятельная работа	практические навыки по созданию контуров в графическом редакторе	2	

	графическом редакторе GIMP.			GIMP. Оборудование: ПК платформы IBM PC.		
<b>62/63</b>	15/16.Применение фильтров в графическом редакторе GIMP.	Лабораторная работа № 8.	Самостоятельная работа	практические навыки по применению фильтров в графическом редакторе GIMP. Оборудование: ПК платформы IBM PC.	2	
<b>64/65</b>	17/18. Создание открытки «День Победы» в графическом редакторе GIMP.	Лабораторная работа № 9	Самостоятельная работа	Применить полученные навыки в редакторе GIMP. Оборудование: ПК платформы IBM PC.	2	
<b>66/67</b>	19/20.Создание коллажа.	Лабораторная работа № 10.	Самостоятельная работа	Применить полученные навыки работы с GIMP для выполнения практического задания. Оборудование: ПК платформы IBM PC.	2	
<b>68</b>	<b>Итоговый проект</b>	Осуществление проекта. Презентация проекта и рефлексия.	Самостоятельная работа.  Творческий проект	Защита проекта.	<b>1</b>	

### Содержание программы

## Второй год обучения

### *Раздел 2. «Векторная графика. Векторный графический редактор Inkscape»*

Тема 2.1. Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов

Введение. Инструктаж по технике безопасности. Основные понятия компьютерной графики

Сравнение растровой и векторной графики. Достоинства и недостатки. Особенности векторных программ. Описание цветовых оттенков на экране монитора и на принтере. Цветовая модель RGB. Цветовая модель CMYK и HSB. Векторные форматы. Преобразование файлов из одного формата в другой. Преобразование файлов из одного формата в другой. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ. Методы сжатия данных.

Тема 2.2. Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Работы с объектами и изображениями

Введение в программу Inkscape. Атрибуты окна Inkscape. Рабочее окно программы Inkscape. Основы работы с объектами. Выделение объектов. Операции над объектами. Изменение масштаба просмотра при прорисовке мелких деталей. Особенности создания иллюстраций на компьютере. Закраска объекта. Однородная, градиентная, узорчатая и текстурная заливки. Инструменты для точного рисования и расположения объектов относительно друг друга. Режимы вывода объектов на экран: каркасный, нормальный, улучшенный. Особенности рисования кривых. Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории. Методы упорядочения и объединения объектов. Изменение порядка расположения объектов. Выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга. Методы объединения объектов. Метод выдавливания для получения объемных изображений. Перспективные и изометрические изображения. Закраска, вращение, подсветка объемных изображений. Создание технических рисунков. Создание выпуклых и вогнутых объектов. Получение художественных эффектов. Выполнение творческой работы.

Тема 2.3. Работа с текстом в программе Inkscape

Работа с текстом. Особенности простого и фигурного текста. Оформление текста. Размещение текста вдоль траектории. Создание рельефного текста. Масштабирование, поворот и перемещение отдельных букв текста. Изменение формы символов текста. Импорт и экспорт изображений. Сохранение и загрузка изображений в Inkscape. Выполнение творческой работы с текстовыми эффектами.

Повторение. Творческие работы

Особенности работы с рисунками, созданными в различных версиях программы Inkscape. Выполнение творческих работ.

**Учебно-тематический план-68 час (2-й год обучения)6 класс**

№	Название разделов, темы	Кол-во часов			Формы организации	Формы аттестации	Дата
		Всего	Теория	Практика			проведения
<b>Раздел 1 «Векторная графика. Векторные графические редакторы»</b>							
	<b>1.Тема. Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов</b>	<b>16</b>	6	10	Лекция Практическая работа	Самостоятельная работа	05.09
<b>1</b>	Особенности векторных программ.		1		Лекция		12
<b>2</b>	Особенности векторных программ.		1		Лекция		19
<b>3</b>	Особенности векторных программ.		1		Лекция		26
<b>4</b>	Особенности векторных программ. Цветовые модели.		1		Лекция		03.10
<b>5</b>	Особенности векторных программ.		1		Лекция		10.10

	Цветовые модели.						
<b>6.</b>	Особенности векторных программ.		1		Лекция		17.10
<b>7</b>	Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов			1	Практическая работа		24.10
<b>8</b>	Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов			1	Практическая работа		07.11
<b>9</b>	Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов			1	Практическая работа		14.11
<b>10</b>	Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов			1	Практическая работа		21.11

11	Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов			1	Практическая работа		28.11
12	Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов			1	Практическая работа		05.12
13	Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов			1	Практическая работа		12.12
14	Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов			1	Практическая работа		19.12
15	Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов			1	Практическая работа	Самостоятельная работа	26.12

16	Особенности векторных программ. Цветовые модели. Виды графических форматов			1	Практическая работа	Самостоятельная работа	09.01
			6	10			
	<b>2.Тема. Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Работы с объектами и изображениями</b>	<b>Всего 36</b>	<b>Теория 10</b>	<b>Практика 26</b>	Лекция Эвристическая беседа Практическая работа	Самостоятельная работа Творческий проект	
17	1.Знакомство с программой векторной графики		1		Лекция Эвристическая беседа		16
18	2.Знакомство с программой векторной графики		1		Лекция Эвристическая беседа		23
19	3.Знакомство с программой векторной графики		1		Лекция Эвристическая беседа	Самостоятельная работа	30

20	4.Знакомство с программой векторной графики		1		Лекция Эвристическая беседа	Самостоятельная работа	06.02
21	5.Знакомство с программой векторной графики		1		Лекция Эвристическая беседа	Самостоятельная работа	13
22	6.Знакомство с программой векторной графики		1		Лекция Эвристическая беседа	Самостоятельная работа	20
23	7.Знакомство с программой векторной графики		1		Лекция Эвристическая беседа	Самостоятельная работа	27.02
24	8.Знакомство с программой векторной графики		1		Лекция Эвристическая беседа	Самостоятельная работа	05.03
25	9.Знакомство с программой векторной графики		1		Лекция Эвристическая беседа	Самостоятельная работа	12
26	10.Знакомство с программой векторной графики		1		Лекция Эвристическая беседа	Самостоятельная работа	19.03

					беседа		
27- 28	1/2. Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Работы с объектами и изображениями			2	Практическая работа	Самостоятельная работа	
29- 30	3/4. Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Работы с объектами и изображениями			2	Практическая работа	Самостоятельная работа	
31- 32	5/6. Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Работы с объектами и изображениями			2	Практическая работа	Самостоятельная работа	
33- 34	7/8. Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Работы с объектами и изображениями			2	Практическая работа	Самостоятельная работа	
35- 36	9/10. Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Работы с объектами и			2	Практическая работа	Самостоятельная работа	

	изображениями						
37-38	11/12. Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Работы с объектами и изображениями			2	Практическая работа	Самостоятельная работа	
39-40	13/14. Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Работы с объектами и изображениями			2	Практическая работа	Самостоятельная работа	
41-42	15/16. Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Работы с объектами и изображениями			2	Практическая работа	Самостоятельная работа	
43	17. Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Работы с объектами и изображениями			1	Практическая работа	Самостоятельная работа	
44	18. Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Работы с объектами и			1	Практическая работа	Самостоятельная работа	

	изображениями						
45	19.Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Работы с объектами и изображениями			1	Практическая работа	Самостоятельная работа	
46	20.Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Работы с объектами и изображениями			1	Практическая работа	Самостоятельная работа	
47	21.Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Работы с объектами и изображениями			1	Практическая работа	Самостоятельная работа	
48	22.Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Работы с объектами и изображениями			1	Практическая работа	Самостоятельная работа	
49-50	23/24.Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Работы с объектами и			2	Практическая работа	Самостоятельная работа	

	изображениями						
51-52	25/26. Знакомство с программой векторной графики Inkscape. Работы с объектами и изображениями			2	Практическая работа	Самостоятельная работа	
			<b>10</b>	<b>26</b>			
	<b>3.Тема. Работа с текстом в программе Inkscape</b>	Всего 12	Теория 3	Практика 9	Лекция Практическая работа	Самостоятельная работа	
53	Работа с текстом в программе Inkscape		1		Лекция	Самостоятельная работа	
54	Работа с текстом в программе Inkscape		1		Лекция	Самостоятельная работа	
55	Работа с текстом в программе Inkscape		1		Лекция	Самостоятельная работа	
56	Работа с текстом в программе Inkscape			1	Практическая работа	Самостоятельная работа	

57	Работа с текстом в программе Inkscape			1	Практическая работа	Самостоятельная работа	
58	Работа с текстом в программе Inkscape			1	Практическая работа	Самостоятельная работа	
59	Работа с текстом в программе Inkscape			1	Практическая работа	Самостоятельная работа	
60	Работа с текстом в программе Inkscape			1	Практическая работа	Самостоятельная работа	
61	Работа с текстом в программе Inkscape			1	Практическая работа	Самостоятельная работа	
62	Работа с текстом в программе Inkscape			1	Практическая работа	Самостоятельная работа	
63	Работа с текстом в программе Inkscape			1	Практическая работа	Самостоятельная работа	
64	Работа с текстом в программе Inkscape			1	Практическая работа	Самостоятельная работа	
		<b>12</b>	<b>3</b>	<b>9</b>			

	<b>4.Повторение. Творческие работы</b>	<b>Всего 4</b>	<b>Теория 1</b>	<b>Практика 3</b>	Практическая работа	Творческий проект	
65	<b>Повторение. Творческие работы</b>		Лекция.				
66	<b>Повторение. Творческие работы</b>			1			
67	<b>Повторение. Творческие работы</b>			1			
68	<b>Творческий отчёт</b>			1		Защита проекта.	
	<b>всего</b>	<b>68</b>					

## Содержание программы Третий год обучения

### *Раздел 1. «Растровая графика. Растровые графические редакторы»*

Тема 1.1. Знакомство с особенностями работы в графическом редакторе Gimp (Photoshop).

Теория:

Инструктаж по технике безопасности и правилам противопожарной безопасности. Знакомство с интерфейсом. Изучение горизонтального меню, панели настроек, плавающего меню.

Создание нового документа. Сохранение и закрытие документа.

Практика:

Форматы графических файлов. Средства управления панелью инструментов. Организация и присоединение палитр.

Тема 1.2. Основные инструменты рисования.

Теория:

Знакомство с основными инструментами рисования – кистью и ластиком. Знакомство с инструментами заливки.

Изменение установок инструмента, фактурная заливка.

Практика:

Создание пробного рисунка.

Настройки инструментов: форма, толщина, прозрачность.

Цвет на практике. Цветовые режимы Gimp (Photoshop). Выбор и редактирование, цвета.

Закрепление навыков работы кистью.

Режимы смешивания.

Выполнение творческого задания по пройденным инструментам.

Создание рисунка с использованием объектов разной фактуры.

Инструмент «Палец».

Выполнение рисунка с использованием эффекта размытия пикселей «Пейзаж».

Тема 1.3. Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.

Теория:

Знакомство с инструментом выделения «Лассо». Панель опций инструмента.

Практика:

Практическое использование инструментов выделения, выравнивания.  
Выполнение творческого задания по пройденным инструментам.  
Композиция из фрагментов изображения.  
Продолжение работы. Изменение положения и цвета отдельных фигур.

Тема 1.4. Работа со слоями и фигурами.

Теория:

Знакомство с понятием «слой». Меню и палитра «Слой». Создание нового слоя, перемещение, выделение и сливание слоев.  
Инструмент «Область» для создания фигур, Функция растушевки. Применение инструмента «Градиент» к областям слоя.

Практика:

Практическая работа со слоями. Редактирование содержимого слоя. Изменение положения слоев в пространстве, относительно друг друга и переднего плана.

Понятие «Группировки». Создание групп слоев, возможности работы с группой.

Опции инструмента «Волшебная палочка».

Творческое задание «Фантастический натюрморт», «Город», «Робот».

Использование инструментов «выделение» и «перемещение».

Тема 1.5. Преобразование объектов.

Теория:

Основные функции трансформирования объектов. Масштабирование объектов. Использование инструмента "свободное трансформирование".

Практика:

Отображение, вращение, смещение, искажение и сдвиг объектов. Изменение перспективы. Создание нескольких трансформаций.  
Самостоятельная работа.

Тема 1.6. Возможности коррекции изображения.

Практика:

Выравнивание цвета и тона через «Уровни», «Автоуровни».

Цветокоррекция.

Изменение яркости, контрастности, применение пастеризации, фотофильтра.

Тема 1.7. Творческое задание. Построение интерьера.

Теория:

Объяснение творческого задания.

Практика:

Изучение перспективы.

Создание эскизов.

Сбор материалов. Их обработка.

Выполнение перспективного построения будущего интерьера.

Составление композиции, размещение мебели и аксессуаров.

Тема 1.8. Дополнительный интерфейс пользователя.

Теория:

Фильтры в программе Photoshop. Художественные фильтры.

Практика:

Фильтры искажения и пластики.

Создание размытия и резкости на изображении.

Применение эффектов освещения.

Тема 1.9. Инструменты клонирования.

Теория:

Возможности инструмента «Штамп».

Практика:

Использование инструмента «Заплата».

Творческое задание: создание коллажа на тему «Мои любимые животные», «Плакат».

Тема 1.10. Работа с текстом.

Теория:

Основные характеристики инструмента "текст".

Палитра шрифтов. Изменение размера и цвета, искажение шрифта. Практика:

Обтекание текстом графического объекта.

Заполнение шрифта изображением через выделение и «маску текста».

Самостоятельная работа «Открытка»,

Тема 1.11. Создание объектов и фигур.

Теория:

Режимы «контуры», «слой фигуры» «заливка пикселей».

Практика:

Применение стиля слоя к фигуре.

Создание своей пользовательской формы.

Тема 1.12. Возможности создания анимации.

Теория:

Особенности передачи движения в программе. Окно анимирования изображений.

Практика:

Создание кадровой ленты.

Решение простого анимированного изображения. Баннер.

Тема 1.13. Использование маски.

Теория:

Наложение маски на изображение. Возможности работы с маской.

Практика:

Практическая работа с маской.

Применение маски к текстовому слою. Создание «исчезающего текста».

Тема 1.14. Рисование инструментом перо.

Теория:

Основные функции инструмента "перо" и принципы работы. Рисование прямых и кривых линий.

Практика:

Построение кривых линий. Угловые точки привязки на кривых линиях.

Рисование кривых линий разных типов. Преобразование гладких точек в угловые и наоборот.

Рисование фигуры по образцу. Редактирование кривых линий.

### ***3. Практические лабораторные работы.***

#### ***Знакомство с графическими редакторами GIMP, Inkscape, PAINT- 20 часов***

1. Знакомство с графическим редакторами GIMP, Inkscape, PAINT
2. Общая тоновая коррекция. Коррекция цветных изображений.

3. Освоение инструментов выделения GIMP, Inkscape, PAINT
4. Использование слоев для создания простейшего монтажа в GIMP, Inkscape, PAINT
5. Работа с текстом в графическом редакторе GIMP, Inkscape, PAINT
6. GIMP и Web-дизайн. Gimp, Inkscape, PAINT
7. Работа с контурами в графическом редакторе GIMP,
8. Применение фильтров в графическом редакторе GIMP, Inkscape, PAINT
9. Создание открытки «День Победы» в графическом редакторе GIMP, Inkscape, PAINT
10. Создание коллажа.

**4. *Итоговый проект (7 ч.)***

Подготовительный и организационный этап проектной деятельности. Осуществление проекта. Защита проекта. Презентация проекта и рефлексия

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ (3год обучения 7 кл)-68 ч.**

№	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы организации	Формы аттестации	Дата проведения
		Всего	Теория	Практика			
<b>I</b>	<b>Раздел 1 «Растровая графика. Растровые графические редакторы»</b>						
<i>I.1</i>	<i>Тема. Знакомство с особенностями работы в растровом графическом редакторе Gimp (Photoshop)</i>	<i>4</i>	<i>2</i>	<i>2</i>	<i>Лекция Практическая работа</i>	<i>тестирование</i>	06.09
1	1.Тема. Знакомство с особенностями работы в растровом графическом редакторе Gimp (Photoshop) Теория.		1		<i>Лекция</i>		13.09
2	2.Тема. Знакомство с особенностями работы в растровом графическом редакторе Gimp (Photoshop) Теория.		1		<i>Лекция</i>		20.09

3	3.Тема. Знакомство с особенностями работы в растровом графическом редакторе Gimp (Photoshop) Практика			1	<i>Практическая работа</i>	<i>тестирование</i>	27.09
4	4.Тема. Знакомство с особенностями работы в растровом графическом редакторе Gimp (Photoshop) Практика			1	<i>Практическая работа</i>	<i>тестирование</i>	04.10
<b>1.2</b>	<b><i>Тема. Основные инструменты рисования.</i></b>	<b><i>Всего 12</i></b>	<b><i>Теория 2</i></b>	<b><i>Практика 10</i></b>	<b><i>Лекция Практическая работа</i></b>	<b><i>творческий проект</i></b>	11.10
5	<i>1.Основные инструменты рисования. Теория</i>		1		Лекция		18.10
6	<i>2.Основные инструменты рисования. Теория</i>		1		Лекция		25.10
7	3.Основные инструменты рисования. Практика			1	<i>Практическая работа</i>		08.11
8	4. Основные инструменты рисования. Практика				<i>Практическая работа</i>		15.11

9	5. Основные инструменты рисования. Практика				<i>Практическая работа</i>		22.11
10.	6. Основные инструменты рисования. Практика				<i>Практическая работа</i>		29.11
11	7. Основные инструменты рисования. Практика				<i>Практическая работа</i>		06.12
12	8. Основные инструменты рисования. Практика				<i>Практическая работа</i>		13.12
13	9Основные инструменты рисования. Практика				<i>Практическая работа</i>		20.12
14	10Основные инструменты рисования. Практика				<i>Практическая работа</i>	<i>творческий проект</i>	27.12
15	11Основные инструменты рисования. Практика				<i>Практическая работа</i>	<i>творческий проект</i>	10.01
16.	12.Основные инструменты рисования. Практика				<i>Практическая работа</i>	<i>творческий проект</i>	17

1.3	<i>Тема. Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения.</i>	6	<i>Теория 1</i>	<i>Практика 5</i>	<i>Лекция Практическая работа</i>	<i>Творческий проект</i>	
17	1.Тема. Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения. Теория		1		<i>Лекция</i>		24.01
18	2.Тема. Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения. Практика			1	<i>Практическая работа</i>		31
19	3.Тема. Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения. Практика			1	<i>Практическая работа</i>		07.02

20	4.Тема. Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения. Практика			1	<i>Практическая работа</i>		14
21	5.Тема. Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения. Практика			1		<i>Творческий проект</i>	21.02
22	6.Тема. Знакомство с инструментом градиентной заливки. Установки. Инструменты выделения. Практика			1		<i>Творческий проект</i>	28.02
<b>1.4</b>	<b><i>Тема. Работа со слоями и фигурами.</i></b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b><i>Лекция Практическая работа</i></b>	<b><i>творческий проект</i></b>	
23	1.Работа со слоями и фигурами. Теория		<b>1</b>		<i>Лекция</i>		06.03
24	2.Работа со слоями и фигурами. Теория		<b>1</b>		<i>Лекция</i>		13.03

25	3.Работа со слоями и фигурами. Практика			1	Практическая работа		20.03
26	4.Работа со слоями и фигурами. Практика			1	Практическая работа		
27	5.Работа со слоями и фигурами. Практика			1	Практическая работа		
28	6.Работа со слоями и фигурами. Практика			1	Практическая работа		
29	7.Работа со слоями и фигурами. Практика			1	Практическая работа	творческий проект	
30	8.Работа со слоями и фигурами. Практика			1	Практическая работа	творческий проект	
1.5	<b>Тема. Преобразование объектов.</b>	4	1	3	<b>Лекция Практическая работа</b>	<b>Самостоятельная работа</b>	
31	Преобразование объектов. Теория		1		Лекция		
32	Преобразование объектов. Практика			1	Практическая работа		
33	Преобразование объектов. Практика			1	Практическая работа		
34	Преобразование объектов. Практика			1	Самостоятельная работа		

1.6	Тема. Возможности коррекции изображения.	2	-	2	Практическая работа	Самостоятельная работа	
35	Возможности коррекции изображения.			1	Практическая работа		
36	Возможности коррекции изображения.			1	Самостоятельная работа		
<b>1.7</b>	<b>Тема. Творческое задание. Построение интерьера.</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>Практическая работа</b>	<b>Творческий проект</b>	
37	Творческое задание. Построение интерьера.		1		Лекция		
38	Творческое задание. Построение интерьера.			1	Практическая работа		
39	Творческое задание. Построение интерьера.			1	Практическая работа		
40	Творческое задание. Построение интерьера.			1	Практическая работа		
<b>1.8</b>	<b>Тема. Дополнительный интерфейс</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>Лекция Практическая работа</b>	<b>Самостоятельная работа</b>	

	<i>пользователя.</i>						
41	Дополнительный интерфейс пользователя.		1		Лекция		
42	Дополнительный интерфейс пользователя.			1	Практическая работа		
43	Дополнительный интерфейс пользователя.			1	Практическая работа		
44	Дополнительный интерфейс пользователя.			1	Практическая работа	Самостоятельная работа	
<b>1.9</b>	<b><i>Тема. Инструменты клонирования.</i></b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b><i>Лекция Практическая работа</i></b>	<b><i>Творческий проект</i></b>	
45	Инструменты клонирования.		1		Лекция		
46	Инструменты клонирования.			1	Практическая работа		
47	Инструменты клонирования.			1	Практическая работа	Творческий проект	
48	Инструменты клонирования.			1	Практическая работа	Творческий проект	

<b>1.10</b>	<b>Тема. Работа с текстом.</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>Лекция Практическая работа</b>	<b>Самостоятельная работа</b>	
49	Работа с текстом.		1		Лекция		
50	Работа с текстом.		1		Лекция		
51	Работа с текстом.			1	Практическая работа		
52	Работа с текстом.			1	Практическая работа		
53	Работа с текстом.			1	Практическая работа		
54	Работа с текстом.			1	Практическая работа	Самостоятельная работа	
<b>1.11</b>	<b>Тема. Создание объектов и фигур.</b>	<b>2</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>	<b>Лекция Практическая работа</b>	<b>Самостоятельная работа</b>	
55	Создание объектов и фигур.		0,5		Практическая работа		
56	Создание объектов и фигур.			1,5	Практическая работа	Самостоятельная работа	
<b>1.12</b>	<b>Тема. Возможности создания анимации.</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>Лекция Практическая работа</b>	<b>Самостоятельная работа</b>	

57	Возможности создания анимации.		1		Лекция		
58	Возможности создания анимации.			1	Практическая работа		
59	Возможности создания анимации.			1	Практическая работа		
60	Возможности создания анимации.			1	Практическая работа	Самостоятельная работа	
1.13	Тема. Использование маски.	3	0,5	1,5	Лекция Практическая работа	Самостоятельная работа	
61	Использование маски.						
62	Использование маски.						
<b>1.14</b>	<b>Тема. Рисование инструментом перо.</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>Лекция Практическая работа</b>	<b>Творческий проект</b>	
63	Рисование инструментом перо.		1		Лекция		
64	Рисование инструментом перо.			1	Практическая работа		
65	Рисование инструментом перо.			1			

66	Осуществление проекта.			1		Презентация проекта и рефлексия	
67	Осуществление проекта.			1	Практическая работа	Творческий проект	
68	Творческий отчёт			1		Защита проекта.	
	Всего:	68					

#### **Учебно-методическое обеспечение**

1. Примерная основная образовательная программа образовательного учреждения. Основная школа. – М.: Просвещение, 2011.
2. Бешенков С.А. Примерные программы по информатике для основной и старшей школы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.
3. Белова Г.В. Программирование в среде ЛОГО. Первые шаги. – М.: Солон, 2007

4. Великович Л., Цветкова М. Программирование для начинающих. – М.: Бином, 2007
5. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. – М. Академия. – 2006.
6. Патаракин Е.П. Учимся готовить в среде Скретч - Версия 2.0
7. <http://scratch.ucoz.net>
8. <http://scratch.mit.edu>- официальный сайт проекта Scratch
9. Сорокина В.В. Психологическое неблагополучие детей в начальной школе. – М.: Генезис, 2005

### **Материально-техническое обеспечение**

Методичка с разработками по каждому разделу, С.М. Шпынева

CD - диск с файлами-проектами для лабораторных и практических работ, С.М. Шпынева

Кабинет, оборудованный компьютерами, столами, стульями, общим освещением, интерактивной доской, стендами, мультимедийным оборудованием (проектор, экран, аудиоустройства)

- Материалы и инструменты: таблицы, компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам программы;  
ОС Windows и Linux; учебные компьютерные программы Gimp, Inkscape; презентации.

В данном документе пронумеровано: Сорок семь (.....) страниц

Директор МКОУ СОШ№12: \_\_\_\_\_/Дутова И.И./