

Управление образования администрации Копейского городского округа  
Муниципальное учреждение дополнительного образования  
«Дворец творчества детей и молодежи» Копейского городского округа  
456618, Челябинская область, г. Копейск, ул. Ленина, 48,  
тел/факс: 8(35139)3-51-36; тел: 3-64-21, 3-61-19 dop\_dtdim@kopeysk-uo.ru

---

**РАССМОТРЕНО**  
на заседании педагогического совета  
МУДО ДТДиМ Копейского  
городского округа  
Протокол № 3 от 27.03.2023 г.

**УТВЕРЖДЕНО:**  
приказом директора МУДО ДТДиМ  
Копейского городского округа  
Т.В.Сапожниковой  
№189 от 10.04.2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа художественной направленности  
«Я – иллюстратор»**

Возраст обучающихся: 10-14 лет  
Срок реализации: 1 год  
Год разработки программы: 2022 г.

Автор-составитель:  
Николаус Анна Александровна,  
педагог дополнительного образования

г.Копейск, 2023 г.

## Содержание

Раздел 1. «Комплекс основных характеристик программы».....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	6
1.3. Содержание программы .....	7
1.3.1. Тематический план.....	7
1.4. Планируемые результаты освоения программы.....	15
Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий».....	16
2.1. Календарный учебный график.....	16
2.2. Учебный план .....	17
2.3. Условия реализации программы .....	17
2.4. Формы аттестации.....	19
2.5. Оценочные материалы.....	20
2.6. Методические материалы.....	22
2.7. Список литературы .....	24

## **Раздел 1. «Комплекс основных характеристик программы»**

### **1.1. Пояснительная записка**

Разработка дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Я – иллюстратор» осуществлялась в соответствии с нормативно-правовыми документами:

Конвенция о правах ребенка (резолюция 44/25 Генеральной Ассамблеи ООН от 20.11.1989 г.);

Федеральный закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Указ Президента Российской Федерации от 21 июня 2020 года № 474 «О приоритетных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);

Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 г. № 16);

Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования», утвержденная постановлением Правительства Российской Федерации от 26 декабря 2017 г. № 1642;

Паспорт национального проекта «Образование»;

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 года № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утв. Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);

Письмо Министерства РФ от 18.11.2015г. №09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе с Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ);

Локальные акты Муниципального учреждения дополнительного образования «Дворец творчества детей и молодёжи» Копейского городского округа.

Данная программа дополнительного образования относится к программам художественной направленности.

Уровень освоения содержания образования – базовый.

Программа «Я – иллюстратор» разработана на основе учебного пособия А.А.Кричалова «Компьютерный дизайн»; методического пособия А.А.Прищепа «Пропедевтика дизайна»; дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы К.Г.Сидоровой «Компьютерная графика для начинающих»; программы Б.М.Неменского «Изобразительное искусство и художественный труд».

### **Актуальность программы**

Ежедневно компьютерные технологии в быстром темпе развиваются и приобретают все более широкое распространение в разных областях жизни, в том числе и в сфере изобразительного искусства. Всё большее количество художников предпочитают рисовать на компьютере, т.к. графические редакторы содержат множество полезных инструментов, позволяющих создавать уникальные, необычные по красоте и силе воздействия произведения искусства.

Проблемой в настоящее время является недостаточный интерес у ребенка к обучению изобразительному искусству традиционными средствами. Всё чаще у детей среднего школьного возраста возникает запрос «научиться рисовать на компьютере». При попытке самостоятельно изучить графические редакторы у обучающихся возникают трудности. В связи с этим возникла необходимость изложения материала в доступной форме с целью его адаптации к данному возрасту. Актуальность программы заключается в том, что применение средств компьютерной графики позволит заинтересовать современных детей изобразительным искусством, а также развить их композиционные умения и навыки в сфере изобразительного творчества. Она помогает обучающимся овладеть самыми простыми навыками рисования и обработки изображений на персональном компьютере, знакомит с наиболее распространенными графическими растровыми редакторами: GIMP, Krita, Paint.NET. Они имеют свободный доступ в использовании и бесплатны. Большинство методов этих редакторов для растровой графики моделируют традиционные художественные формы: живопись (акварель, методы, имитирующие мазки краски различной конфигурации); рисование (чернила, карандаш, уголь, пастель).

Рисование с применением средств компьютерной графики дает полную свободу для творчества, действия обучающихся ничем не ограничены. Исключается возможность «ошибок», поскольку в любой момент можно отменить то, что не устраивает.

Актуальность данной программы также обусловлена её практической значимостью, так как даёт хороший старт для выбора будущей профессии. Потребность в применении современных технологий в области художественного образования в дальнейшем может использоваться

обучающимися в построении их будущего профессионального маршрута в роли графического дизайнера, иллюстратора, художника-мультипликатора и др. В последующем, обучающиеся могут применить полученные знания и практический опыт при работе над оформлением окружающей среды средствами графики: разрабатывать шрифты, дизайн рекламы, дизайн книг, журналов и газет, работать с вывесками, рекламными щитами, плакатами, указателями, знаками и схемами, заниматься графическое оформление витрин.

**Отличительной особенностью** программы является простое и ясное, доступное для понимания детей среднего школьного возраста руководство по использованию инструментов и возможностей графических растровых редакторов: GIMP, Krita, Paint.NET, дающих возможность для теоретического и практического усвоения базовых концепций данных графических редакторов, а также для применения полученных знаний к реальным изображениям. Так как компьютерная графика всё более плотно интегрируется в сферу книжной иллюстрационной индустрии, то за основу содержания программы взято применение данных графических редакторов для создания книжных иллюстраций. Для детей среднего школьного возраста именно иллюстрирование детских книг и художественных произведений яркими картинками вызывает наибольший интерес.

Программа направлена на предоставление обучающимся новых возможностей для творчества: они могут использовать преимущества компьютерной графики, не теряя при этом визуальной привлекательности и эмоциональной выразительности иллюстраций, выполненных традиционными средствами.

#### **Адресат программы**

Программа рассчитана на обучающихся в возрасте от 10 до 14 лет, проявляющих интерес к изобразительной деятельности. В процессе реализации программы учитываются возрастные особенности детей.

#### **Возрастные особенности обучающихся**

##### *Возрастные особенности 10-11 лет.*

В среднем школьном возрасте определяющую роль играет общение со сверстниками. В этот период ребенок приобретает значительный социальный опыт, начинает постигать себя в качестве личности в системе трудовых, моральных, эстетических общественных отношений. У него возникает намеренное стремление принимать участие в общественно значимой работе, становиться общественно полезным. Социальная активность школьника среднего возраста в основном обращается на усвоение норм, ценностей и способов поведения. Поэтому важность заключается в реализации всех принципов обучения, инициирующих умственную деятельность подростка.

##### *Возрастные особенности 12-14 лет.*

По сравнению с учениками начальных классов, подростки демонстрируют колоссальные результаты в области тренировки внимания. После 12-13 лет они сознательно могут подолгу концентрироваться на неинтересном зада-

нии, удерживая внимание, сохраняя его интенсивность. Чем больше интересуется подростка материал, тем проще ему будет продолжать оставаться внимательным. Внимание в подростковом возрасте является произвольным и может быть полностью организовано и контролируемо самим школьником. Индивидуальные колебания внимания обусловлены психологическими особенностями, а также снижением интереса к учебной деятельности.

Для успешной реализации программы целесообразно объединение обучающихся в учебные группы численностью 12 человек.

**Объем программы:** 72 часа.

**Форма обучения:** очная.

**Методы обучения:**

Словесные: беседа, обсуждение иллюстраций детских книг и художественных произведений, фото, видеоматериалов.

Наглядные: использование наглядных пособий: показ, иллюстраций, фото и видеоматериалов.

Практические: создание творческих работ, знакомство с произведениями искусства книжной графики и иллюстрации.

Проектный: разработка творческих проектов.

**Тип занятий:** комбинированный, теоретический, практический.

**Формы проведения занятий:** беседа, наблюдение, практическое занятие, занятие-игра. Задания по программе построены с учётом интересов, возможностей и предпочтений обучающихся.

**Срок освоения программы:** программа рассчитана на 1 год.

**Режим занятий:** по программе планируется проведение занятий 1 раз в неделю по 2 академических часа. Продолжительность одного учебного занятия – 45 минут, согласно локальным нормативным актам учреждения. Изменение режима работы и смещение образовательной нагрузки возможно во время проведения мероприятий.

## 1.2. Цель и задачи программы

**Цель программы:** обучение основам создания книжной иллюстрации при помощи графических растровых редакторов и развитие художественного вкуса обучающихся в области цифрового изобразительного искусства.

**Задачи программы:**

**Образовательные (предметные):**

- 1) изучить основы иллюстрирования детских книг;
- 2) изучить возможности графических растровых редакторов GIMP, Krita, Paint.NET и приобрести практические навыки работы в данных графических программах;
- 3) овладеть начальными навыками рисования при помощи компьютера;
- 4) усвоить основные законы, закономерности, правила и приемы композиции;
- 5) обучить созданию изображений, иллюстраций в обозначенных графических программах, научить применять инструменты графических растровых редакторов для создания собственных иллюстраций.

### **Личностные:**

- 1) развить креативное мышление и умение визуализировать информацию;
- 2) развить умение воплотить творческий замысел в графическом рисунке;
- 3) развить ответственность, самостоятельность, дисциплинированность;
- 4) развить креативность, склонность к самостоятельному творчеству, проектно-исследовательской деятельности;
- 5) развить навыки самоопределения;
- 6) развить нравственно-этическую ориентацию;
- 7) развить навыки познавательного интереса, инициативности;
- 8) развить коммуникативные навыки, коллективизм;

### **Метапредметные:**

- 1) научить понимать и принимать учебную задачу, сформулированную педагогом;
- 2) научить планировать свои действия на отдельных этапах работы над выполнением творческого задания;
- 3) научить осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности;
- 4) научить понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий.

## **1.3. Содержание программы**

### **1.3.1 Тематический план**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Общее количество часов	Теория	Практика	
<b>I. Основы книжного иллюстрирования</b>					
<b>1.</b>	<b>Вводное занятие. Техника безопасности</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	
<b>2.</b>	<b>Знакомство с книжной иллюстрацией</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>творческая работа</b>
2.1.	История развития книжной иллюстрации. Знакомство с творчеством художников-иллюстраторов	2	2	0	
2.2.	Изучение основ книжного иллюстрирования. Типы и стили книжных иллюстраций	2	1	1	
<b>3.</b>	<b>Средства художественной выразительности</b>	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>творческая работа</b>
3.1.	Композиция. Основные средства композиции	2	1	1	
3.2.	Цвет. Цветообразование	2	1	1	
3.3.	Рисунок	2	1	1	

3.4.	Шрифты. Образность шрифта. Знакомство с различными фактурами.	2	1	1	
3.5.	Орнаменты. Многообразие форм и мотивов орнамента. Растительные, зооморфные, геометрические элементы орнамента	2	1	1	
<b>4.</b>	<b>Стилизация в книжной иллюстрации</b>	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>творческая работа</b>
4.1.	Изображение предмета и его стилизация (одушевление)	2	1	1	
4.2.	Изображение животных - героев сказок или басен	2	1	1	
4.3.	Изображение человека. Образ литературного героя. Эмоциональная характеристика героя	2	1	1	
4.4.	Стилизация пейзажа. Плоскостное изображение пейзажа	2	1	1	
4.5.	Стилизация интерьера. Плоскостное изображение интерьера	2	1	1	
<b>II. Иллюстрирование с помощью растровых графических редакторов</b>					
<b>1</b>	<b>Понятие компьютерной графики, знакомство с растровыми графическими редакторами GIMP, Krita, Paint.NET</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>опрос, тестирование</b>
1.1	Инструментарий графических редакторов	1	0	1	
1.2	Инструменты: Карандаш, Кисть, Распылитель, Линия, Многоугольник, Заливка, Выбор цвета.	2	1	1	
1.3	Инструменты: Кривая, Эллипс, Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Ластик, Масштаб, Надпись	2	1	1	
1.4	Инструменты: Выделение, выделение произвольной области. Меню	2	1	1	
<b>2</b>	<b>Базовые геометрические фигуры</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>практическое задание</b>
2.1	Круг	2	1	1	
2.2	Квадрат	2	1	1	
2.3	Треугольник	2	1	1	
2.4	Сложные формы	2	1	1	
<b>3</b>	<b>Загрузка и сохранение документа. Расширение файла. Работа с файлами</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>творческая работа</b>
<b>4</b>	<b>Монтаж рисунка из объектов. Создание открытки</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>творческая работа</b>
<b>5</b>	<b>Орнаменты</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>практическое задание</b>

5.1	Линии в орнаменте	1	0	1	
5.2	Геометрический орнамент.	1	0	1	
5.3	Растительный орнамент	1	0	1	
5.4	Построение орнамента в полосе	1	0	1	
5.5	Расположение узора в квадрате	2	1	1	
5.6.	Расположение узора в круге	2	1	1	
<b>6</b>	<b>Ввод текста</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>практическое задание</b>
<b>7</b>	<b>Создание наброска иллюстрации</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>творческая работа</b>
<b>8</b>	<b>Творческий проект «Волшебный мир сказки» (иллюстрация сказки)</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>творческая работа</b>
<b>9</b>	<b>Знакомство с программой PowerPoint</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>практическое задание</b>
<b>10</b>	<b>Технология OLE</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>практическое задание</b>
<b>11</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>защита творческого проекта</b>
	<b>ИТОГО</b>	<b>72</b>	<b>33</b>	<b>39</b>	

## Содержание учебного плана

### I. Основы книжного иллюстрирования

#### Раздел 1. Вводное занятие. Техника безопасности.

**Оборудование:** Телевизор, персональные компьютеры, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Правила техники безопасности на занятиях. Правила поведения в учебном классе. Организация рабочего места для работы.

#### Раздел 2. Знакомство с книжной иллюстрацией

*Тема 2.1. История развития книжной иллюстрации. Знакомство с творчеством художников-иллюстраторов*

**Оборудование:** Телевизор, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Беседа о книжной иллюстрации. Истоки книжной иллюстрации. История развития книжной иллюстрации. Знакомство с творчеством художников-иллюстраторов детской книги: И.Билибина, Б.Дехтярева, А.Пахомова, В.Сутеева, Е.Чарушина, В.Васнецова. Просмотр книг, видео презентаций.

*Тема 2.2. Изучение основ книжного иллюстрирования. Типы и стили иллюстраций*

**Оборудование:** Телевизор, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Иллюстрация как вид книжной графики, поясняющая текст. Виды, стили и техники иллюстрирования. Техники создания изображений. Живописные и графические. Коллаж. Аппликация. Фотомонтаж. Компьютерная графика. Как найти свой стиль.

*Практика:* Рисунок иллюстрации из любимой книги.

### **Раздел 3. Средства художественной выразительности**

#### ***Тема 3.1. Композиция. Основные средства композиции***

**Оборудование:** Телевизор, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Принципы построения композиции. Основные понятия и правила композиции. Закрытая и открытая композиции. Правило золотого сечения. Композиционный центр. Правило трех третей. Динамика и статика в изображении, движение, ритм. Достижение равновесия. Средства композиции. Контраст. Нюанс. Тождество. Симметрия. Асимметрия. Ритм. Модульность. Пропорциональность. Масштабность.

*Практика:* Составление композиционного сюжета по мотивам сказок.

#### ***Тема 3.2. Цвет. Цветообразование***

**Оборудование:** Телевизор, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Цвет в иллюстрации. Цветовые сочетания. Колористическая композиция. Равновесие монохромное и полихромное. Согласованность, связанность и единство противоположностей цветов. Цветовые модели и методы работы с цветом (цветовой круг). Понятие цветовой модели. Цветовые контрасты. Цветовая гармония. Дополнительные цвета. Цветовое воздействие на человека.

*Практика:* Создание эскиза иллюстрации «Осенний лес», «Сказочный терем» с использованием всех правил цветовых сочетаний.

#### ***Тема 3.3. Рисунок***

**Оборудование:** Телевизор, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Изучение и рисование геометрических тел. Понятие и усвоение закономерностей изображения простых форм. Конструкция предмета. Законы перспективы, пропорции и светотени. Штрих. Линия как изобразительное средство художественного рисунка. Техника штриха.

*Практика:* Выполнение рисунка. Натюрморт.

#### ***Тема 3.4. Шрифты. Образность шрифта. Знакомство с различными фактурами***

**Оборудование:** Телевизор, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Основные характеристики шрифта. Правила оформления шрифта. Подбор шрифта для разных продуктов графического дизайна. Шрифт как средство, работающее на эстетический образ книги, помогающее глубокому восприятию текста. Буквицы.

*Практика:* Практическое задание по оформлению текста. Выбор нескольких букв шрифта, анализ его конструктивных особенностей. Копирование старинных буквиц.

#### ***Тема 3.5. Орнаменты. Многообразие форм и мотивов орнамента. Растительные, зооморфные, геометрические элементы орнамента***

**Оборудование:** Телевизор, персональные компьютеры, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Иллюстрация с использованием орнамента. Использование орнамента как рамки книги, украшения на одежде героев, украшения элементов пейзажа.

*Практика:* Изображение на плоскости простейших элементов орнамента. Изображение орнамента из геометрических фигур. Применение линии и комбинированной штриховки.

#### **Раздел 4. Стилизация в книжной иллюстрации**

##### ***Тема 4.1. Изображение предмета и его стилизация (одушевление)***

**Оборудование:** Телевизор, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Знакомство с понятием «Стилизация». Стилизация – намеренная имитация наиболее характерных признаков. Примеры использования стилизации при работе над иллюстрацией в творчестве художников А.Елисеева, Г.Бедарева, А.Аземша.

*Практика:* Изобразить несколько предметов быта (кастрюля, чайник, ботинок и др.), акцентируя их характерные особенности, добавив признаки одушевленности – глаза, нос, рот.

##### ***Тема 4.2. Изображение животных - героев сказок или басен***

**Оборудование:** Телевизор, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Изображение животных, героев сказок или басен, одетых в костюмы.

*Практика:* Выбрать сказку народов мира или басню И.А.Крылова. Изобразить животного – героя сказки.

##### ***Тема 4.3. Изображение человека. Образ литературного героя. Эмоциональная характеристика героя.***

**Оборудование:** Телевизор, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Изображение человека. Образ литературного героя. Эмоциональная характеристика героя. Область действия персонажа. Технические требования к персонажу. Целевая аудитория персонажа. Создание концепта. Одушевление образа. Определение ярких характерных признаков персонажа. Выбор техники исполнения.

*Практика:* Изобразить литературного героя сказок. Передать портретную характеристику героя согласно тексту. Передать психологическую характеристику героя (добрый или злой).

##### ***Тема 4.4. Стилизация пейзажа. Плоскостное изображение пейзажа***

**Оборудование:** Телевизор, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Стилизация пейзажа средствами графики. Использование плоскостного изображения пейзажа в три цвета. Различные фактуры.

*Практика:* Зарисовки необходимых для композиции элементов пейзажа.

##### ***Тема 4.5. Стилизация интерьера. Плоскостное изображение интерьера***

**Оборудование:** Телевизор, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Стилизация интерьера средствами графики. Использование плоскостного изображения интерьера в три цвета. Отсутствие перспективы. Применение различных фактур.

*Практика:* Зарисовки необходимых для композиции элементов интерьера: стол, стул, шкаф и др.

## **II. Иллюстрирование с помощью растровых графических редакторов**

## **Раздел 1. Понятие компьютерной графики, знакомство с растровыми графическими редакторами GIMP, Krita, Paint.NET**

### ***Тема 1.1. Инструментарий графических редакторов***

**Оборудование:** Телевизор, персональные компьютеры, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Знакомство с инструментами в редакторах.

### ***Тема 1.2. Инструменты: Карандаш, Кисть, Распылитель, Линия, Многоугольник, Заливка, Выбор цвета***

**Оборудование:** Телевизор, персональные компьютеры, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Виды инструментов, их толщина и цвет.

*Практика:* Выполнение практических работ (графический редактор по выбору) (графический редактор по выбору).

### ***Тема 1.3. Инструменты: Кривая, Эллипс, Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Ластик, Масштаб, Надпись***

**Оборудование:** Телевизор, персональные компьютеры, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Виды инструментов, алгоритм рисования, их использование. «Надпись» ввод и редактирование.

*Практика:* Построение геометрических фигур.

### ***Тема 1.4. Инструменты: Выделение, выделение произвольной области. Горизонтальное меню***

**Оборудование:** Телевизор, персональные компьютеры, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Виды выделения, перемещение по экрану выделенной области, наклон выделенной области.

*Практика:* Выполнение практических работ (графический редактор по выбору).

## **Раздел 2. Базовые геометрические фигуры**

### ***Тема 2.1. Круг***

**Оборудование:** Телевизор, персональные компьютеры, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Круг – базовая геометрическая фигура. Способы создания круга на компьютере.

*Практика:* Построение контуров круга в редакторе, распечатка и вырезание. Создание аппликации (графический редактор по выбору).

### ***Тема 2.2. Квадрат***

**Оборудование:** Телевизор, персональные компьютеры, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Способы построения квадрата на компьютере.

*Практика:* Построение квадратов разного цвета и размера на компьютере, распечатка и вырезание. Создание аппликации (графический редактор по выбору).

### ***Тема 2.3. Треугольник***

**Оборудование:** Телевизор, персональные компьютеры, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Способы построения треугольников на компьютере.

*Практика:* Построение треугольников из квадратов разного цвета и размера на компьютере, распечатка и вырезание. Создание аппликации (графический редактор по выбору).

### ***Тема 2.4. Сложные формы***

**Оборудование:** Телевизор, персональные компьютеры, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Способы построения эллипса и ромба.

*Практика:* Создание аппликации (графический редактор по выбору).

## **Раздел 3. Загрузка и сохранение документа. Расширение файла**

**Оборудование:** Телевизор, персональные компьютеры, доска магнитно-маркерная.

*Практика:* Создание своей папки, сохранение файла в ней. Сохранение графических документов в формате .jpg (.jpeg) или .gif.

## **Раздел 4. Монтаж рисунка из объектов. Изготовление открытки**

**Оборудование:** Телевизор, персональные компьютеры, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Копирование и перемещение частей рисунка. Работа с буфером. Операция отражения, поворота и наклона.

*Практика:* Рисование открыток (графический редактор по выбору).

## **Раздел 5. Орнаменты**

### ***Тема 5.1. Линии в орнаменте***

**Оборудование:** Телевизор, персональные компьютеры, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Техника рисунка: линия штрих.

*Практика:* Составление орнамента из линий (графический редактор по выбору).

### ***Тема 5.2. Геометрический орнамент***

**Оборудование:** Телевизор, персональные компьютеры, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Знакомство с геометрическим орнаментом.

*Практика:* Создание геометрического орнамента с использованием инструменты «овал», «многоугольник», «прямоугольник» (графический редактор по выбору).

### ***Тема 5.3. Растительный орнамент***

**Оборудование:** Телевизор, персональные компьютеры, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Знакомство с элементами и мотивами растительного орнамента в народном искусстве.

*Практика:* Создание растительного орнамента с использованием инструменты «овал», многоугольник», «прямоугольник» (графический редактор по выбору).

#### **Тема 5.4. Построение орнамента в полосе**

**Оборудование:** Телевизор, персональные компьютеры, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Ритм – одно из важнейших художественных средств создания произведения декоративно-прикладного искусства.

*Практика:* Построение композиционной схемы орнамента, повторяющихся элементов (графический редактор по выбору).

#### **Тема 5.5. Расположение узора в квадрате**

**Оборудование:** Телевизор, персональные компьютеры, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Правила составления узора.

*Практика:* Составление узора в квадрате (графический редактор по выбору).

#### **Тема 5.6. Расположение узора в круге**

**Оборудование:** Телевизор, персональные компьютеры, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Правила составления мозаики.

*Практика:* Составление узора в круге (графический редактор по выбору).

### **Раздел 6. Ввод текста**

**Оборудование:** Телевизор, персональные компьютеры, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Виды шрифтов (начертания, размеры), выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи. Панель атрибутов текста. Создание художественного текста. Оформление текстового объекта.

*Практика:* Создание надписи, корректировка. Форматирование текста в графическом редакторе.

### **Раздел 7. Создание наброска иллюстрации**

**Оборудование:** Телевизор, персональные компьютеры, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Использование инструментов графического редактора для создания наброска иллюстрации. Редактирование изображений в растровом редакторе.

*Практика.* Создание наброска в графическом редакторе иллюстрации сказочного персонажа с применением инструментов графического редактора.

### **Раздел 8. Творческий проект «Волшебный мир сказки» (иллюстрация сказки)**

**Оборудование:** Телевизор, персональные компьютеры, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Иллюстрирование русских народных сказок.

*Практика:* Создание иллюстрации к русским народным сказкам.

## **Раздел 9. Знакомство с программой PowerPoint**

**Оборудование:** Телевизор, персональные компьютеры, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Окно программы. Меню редактирования и форматирования. Вставка слайдов. Вставка объектов. Анимация и смена слайдов.

*Практика:* Создание презентации со своими работами

## **Раздел 10. Технология OLE.**

**Оборудование:** Телевизор, персональные компьютеры, доска магнитно-маркерная.

*Теория:* Метод внедрения. Закрепление навыка выделения фрагмента и экспорта фрагмента рисунка на новый графический лист.

*Практика:* Внедрение объекта из документа одного приложения в другое.

## **Раздел 11. Итоговое занятие**

**Оборудование:** Телевизор, персональные компьютеры, доска магнитно-маркерная.

*Практика:* Подведение итогов. Представление своих работ в программе PowerPoint. Защита творческих проектов.

### **1.4. Планируемые результаты**

#### **Образовательные (предметные):**

##### **обучающиеся:**

- 1) будут знать основы книжного иллюстрирования, правила стилизации в книжной иллюстрации в плоскостном изображении;
- 2) знать основные закономерности, правила и приемы композиции, цветообразования, оформления шрифтов, орнаментов;
- 3) знать основные понятия растровой компьютерной графики, базовые принципы работы графических редакторов GIMP, Krita, Paint.NET;
- 4) уметь использовать инструменты растровых графических редакторов для создания и обработки художественных иллюстраций на компьютере;
- 5) уметь создавать свои собственные художественные работы, используя возможности растровых графических редакторов.

##### **Личностные результаты:**

- 1) развитие креативного мышления и умения визуализировать информацию, воплощать творческий замысел в графическом рисунке;
- 2) развитие ответственности, самостоятельности, дисциплинированности;
- 3) развитие креативности, склонности к самостоятельному творчеству, проектно-исследовательской деятельности;
- 4) развитие навыков самоопределения;

- 5) развитие нравственно-этической ориентации;
- 6) развитие навыков познавательного интереса, инициативности;
- 7) развитие коммуникативных навыков, коллективизма.

### **Метапредметные результаты:**

#### **обучающиеся умеют:**

- 1) понимать и принимать учебную задачу, сформулированную педагогом;
- 2) планировать свои действия на отдельных этапах работы над выполнением творческого задания;
- 3) осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности;
- 4) понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий.

## **Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий**

### **2.1. Календарный учебный график**

С 01.09.2023 г. по 04.09.2023 г. – набор и формирование групп на дополнительную общеобразовательную программу.

Начало учебных занятий для обучающихся: с 05.09.2023 г.

Окончание: 31.05.2024 г.

Продолжительность учебного года: 36 недель.

Количество часов в год: 72.

Продолжительность и периодичность занятий: 1 раз в неделю по 2 академических часа.

Промежуточная аттестация: с 25 по 30 декабря (по графику, утвержденному приказом директора).

Итоговая аттестация: с 27 по 31 мая (по графику, утвержденному приказом директора).

Выходные дни: 04.11.2023 г., 31.12.2023 г., 01-08.01.2024 г., 23.02.2024 г., 24.02.2024 г., 08.03.2024 г., 01.05.2024 г., 08.05.2024 г., 09.05.2024 г.

Объем программы: 72 часов.

Срок освоения программы: 1 год.

Календарно-тематическое планирование составляется для каждой учебной группы на учебный год и используется для заполнения журнала педагога дополнительного образования.

### **2.2. Учебный план**

<b>Количество часов в неделю</b>	<b>1 год обучения</b>	<b>Форма промежуточной и итоговой аттестации</b>
Компьютерный дизайн	2 часа	Защита творческого проекта
Количество часов в год	72 часа	
Итого часов по программе	72 часа	

### 2.3. Условия реализации программы

1. Разработанность программы с учетом интереса, возрастных особенностей.
2. Создание ситуации успеха. Заинтересованность личностью педагога.
3. Удовлетворение потребности обучающихся в самоопределении.
4. Участие обучающихся в выставках, творческих конкурсах.

Основные виды занятий тесно связаны между собой и дополняют друг друга. Форма организации занятий – групповая.

Хорошие результаты приносят и следующие методические приёмы:

1. Индивидуальная оценка уровня освоенных навыков, развития способностей путём наблюдения за ребёнком, его успехами.
2. Создание на занятии обстановки, вызывающей у неуверенных детей желание действовать и перспективы развития и роста в творчестве.
3. Использование коллективной работы.

Так как для обучающихся важно получение результата творческой деятельности, обучение по программе строится системно и последовательно. В конце изучения каждого раздела программы, обучающиеся должны получить определенный практический результат своей деятельности на занятии.

#### Принципы работы:

- ✓ принцип наглядности,
- ✓ принцип системности,
- ✓ принцип последовательности.

### Материально-техническое обеспечение

№ п/п	Наименование основного оборудования	Количество	База учреждения	Методические рекомендации по приобретению средств обучения и воспитания в целях создания новых мест
1	Ноутбук для преподавателя	1 шт.	приобретено за счет средств МУДО ДТДиМ	Тип: ноутбук; операционная система: Win 8 64; процессор: Core i5 2500 МГц, Код процессора: 3210M; Количество ядер процессора: 2, Объем кэша L2: 512 Кб; память: 4096 Мб DDR3 1333 МГц; Диагональ экрана: 15.6 дюймов, 1366x768, широкоформатный; тип экрана: матовый; подсветка экрана: светодиодная; тип графического контроллера: дискретный; графический чипсет: NVIDIA GeForce GT 610M; объем видеопамати: 1024 Мб; Оптический привод: DVD-RW, внутренний; жесткий диск: 500 Гб Serial ATA; скорость вращения жесткого диска: 5400 об/мин.; LAN/Modem: сетевая карта 10/100 Мбит/с. Беспроводная связь: Bluetooth, Wi-Fi; интерфейсы: USB 2.0x2, USB 3.0x2, VGA (D-Sub), HDMI, вход микрофонный, выход аудио/наушники, LAN (RJ-45). Устройство для чтения флэш-карт: есть. Поддержка карт памяти: MS, MS PRO, SD, xD-Picture Card. Время автономной работы: 6 ч. Емкость аккумулятора: 4400 мАч. Тип аккумулятора: Li-Ion. Устройства позиционирования: Touchpad. Встроенные колонки: есть. Встроенный микрофон: есть. Веб-камера: есть, 0.3 млн пикс. Размеры (ДxШxТ): 379x254x34 мм.
2	Персональный компьютер со	3 шт.	приобретено за счет	Характеристики системного блока Процессор: не менее 6 ядер, 12 потоков.

	специализированным программным обеспечением		средств МУДО ДТДиМ	<p>Тактовая частота: не менее 2,4 ГГц.</p> <p>Тактовая частота в режиме ускорения: не менее 3,6 ГГц. Объем кэш-памяти процессора: не менее 8 Мб.</p> <p>Оперативная память: не менее 16 Гб.</p> <p>Объем накопителя SSD: не менее 128 Гб.</p> <p>Объем накопителя HDD: не менее 500 Гб.</p> <p>Тактовая частота видеокарты: не менее 1,2 ГГц.</p> <p>Объем памяти видеокарты: не менее 4 Гб.</p> <p>Предустановленная ОС с графическим пользовательским интерфейсом, обеспечивающая работу распространенных образовательных и общесистемных приложений: требуется.</p> <p>Манипулятор типа мышь, клавиатура: наличие.</p> <p>Специализированное программное обеспечение может быть использовано в областях дизайна благодаря своему функционалу (анимации).</p> <p>Должно позволять создавать различные графические объекты с нуля (баннеры, элементы интерфейсов, рисунки, логотипы). Должно осуществлять подготовку изображения к печати. Характеристики монитора. Диагональ не менее 21,5 дюймов. Разрешение не менее 1920 x 1080 пикселей. Яркость не менее 250 кд/м<sup>2</sup>. Контрастность не менее 1000:1. Время отклика не более 4 мс. Не менее 1 разъема VGA, не менее 1 разъема DVI, не менее 1 разъема HDMI x 1, разъем для наушников. Встроенные колонки. Поддержка технологии блокировки мерцания при выводе изображения. В комплекте проводная USB мышь и клавиатура</p>
3	Персональный компьютер со специализированным программным обеспечением	3 шт.	приобретено за счет средств федерального бюджета в рамках национального проекта «Успех каждого ребенка»	
4	Доска магнитно-маркерная	1 шт.	приобретено за счет средств МУДО ДТДиМ	<p>Назначение: для письма маркером</p> <p>Доска изготовлена на основе стального листа толщиной не менее 0,5 мм</p> <p>Поверхность: гладкая</p> <p>Подложка ДВП толщиной не менее 7 мм</p> <p>Толщина доски не менее 7,5 мм</p> <p>Алюминиевый лоток: наличие. Обрамление из алюминиевого профиля. Возможность использования магнитов: наличие. Габаритные размеры: ширина не менее 1500 мм, высота не менее 1000 мм</p>
5	Телевизор	1 шт.	приобретено за счет средств МУДО ДТДиМ	<p>Led телевизор Samsung UE43RU7120U Цвет черный</p> <p>Экран: Диагональ 43", Разрешение HD 4K UHD Разрешение 3840x2160, Форматы HDR, HDR10, HDR10+, Тип ЖК. Формат телевизора: 16:9. Технология экрана HDR, LED.</p> <p>Частота обновления экрана: 100 Гц. Звук. Функции звука Dolby Digital, автоматическое выравнивание громкости, объемное звучание (Surround), стереозвук</p> <p>Суммарная мощность звука. 20 Вт. Количество динамиков. 2.</p> <p>Разъемы и интерфейсы: AV-вход, Ethernet - RJ-45, USB Type-A x 2, вход HDMI x 3, выход аудио цифровой оптический, композитный видеовход, слот CI, слот CI/CI+. Версия интерфейса HDMI: 2.0</p> <p>Беспроводная связь</p> <p>Airplay, Bluetooth, Miracast, Wi-Fi</p> <p>Стандарт Wi-Fi 802.11b, 802.11g, 802.11n</p> <p>Поддержка мультимедиа</p> <p>HEVC (H.265), MKV, MP3, MPEG4, WMA</p>

				Поддержка цифрового ТВ, DVB-C, DVB-C MPEG4, DVB-S, DVB-S2, DVB-T, DVB-T MPEG4, DVB-T2 TV-тюнер (аналоговый): есть. Потребляемая мощность 120 Вт
--	--	--	--	--

Программное обеспечение: установленные графические пакеты (редакторы) GIMP, Krita, Paint.NET.

## 2.4. Формы аттестации

Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
<b>Текущий контроль</b>		
В течение всего учебного года (в конце раздела)	Определение степени освоения обучающимися учебного материала. Определение готовности к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности в обучении. Выявление отстающих обучающихся и обучающихся, опережающих обучение.	Творческая работа, опрос, тестирование, практическое задание
<b>Промежуточная аттестация</b>		
В середине учебного года	Определение степени освоения обучающимися учебного материала. Выявление отстающих обучающихся и обучающихся, опережающих обучение.	Творческая работа
<b>Итоговая аттестация</b>		
В конце учебного года (обучения по программе)	Определение результатов обучения	Защита творческого проекта

Результатом успешного освоения программы является участие в творческих выставках, конкурсах.

Формы аттестации для определения результативности освоения программы – творческая работа. Текущий контроль проводится после изучения каждого раздела и вносится в мониторинговую карту. Форма проведения: творческая работа, опрос, тестирование, выполнение практического задания.

Для определения степени освоения обучающимися учебного материала проводится промежуточная аттестация в виде представления творческой работы. Итоговая аттестация проводится в форме защиты творческого проекта.

## 2.5. Оценочные материалы

Оценочные материалы текущего контроля, итоговой аттестации разрабатываются на учебный год и являются приложением к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе.

Практические творческие задания оцениваются педагогом с учетом следующих критериев оценки:

- ✓ последовательное, грамотное и аккуратное выполнение работы;
- ✓ умелое использование выразительных особенностей применяемого графического материала;
- ✓ владение методами и приемами работы с графическими редакторами;
- ✓ умение применять при выполнении практической работы теоретические знания;
- ✓ творческий подход;
- ✓ своевременность выполнения работы.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

1. портфолио обучающегося;
2. видео и фотоматериал с мероприятий;
3. педагогическое наблюдение;
4. мониторинговая карта.

Критерии оценки образовательных результатов по разделам (темам) и планируемых оцениваемых параметров метапредметных и личностных результатов дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в рамках текущего контроля, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся.

Показатели (оцениваемые параметры)	Степень выраженности оцениваемого качества	Число баллов	Методы диагностики
<b>Образовательные результаты</b>			
Теоретические знания по разделам/темам учебно-тематического плана программы	овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой	1	Наблюдение, тестирование, творческая работа и др.
	объем усвоенных знаний составляет более ½	2	
	освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период	3	
<b>Личностные результаты</b>			
Сформированность активности, организаторских способностей	мало активен, наблюдает за деятельностью других, забывает выполнить задание. Результативность невысокая	1	Наблюдение, беседа
	активен, проявляет стойкий познавательный интерес, трудолюбив, добивается хороших результатов	2	
	активен, проявляет стойкий познавательный интерес, добивается выдающихся результатов, инициативен, организует деятельность других	3	
Сформированность коммуникативных навыков, коллективизма	поддерживает контакты избирательно, чаще работает индивидуально, публично не выступает	1	Наблюдение, беседа
	вступает и поддерживает контакты, не вступает в конфликты, дружелюбен со всеми, по инициативе руководителя	2	

	или группы выступает перед аудиторией		
	легко вступает и поддерживает контакты, разрешает конфликты, дружелюбен со всеми, инициативен, по собственному желанию успешно выступает перед аудиторией	3	
Сформированность ответственности, самостоятельности, дисциплинированности	неохотно выполняет поручения. Начинает работу, но часто не доводит ее до конца.	1	Наблюдение, беседа
	справляется с поручениями и соблюдает правила поведения только при наличии контроля и требовательности преподавателя; выполняет поручения охотно, ответственно. Хорошо ведет себя независимо от наличия или отсутствия контроля, но не требует этого от других	2	
	выполняет поручения охотно, ответственно, часто по собственному желанию, может привлечь других. Всегда дисциплинирован, везде соблюдает правила поведения, требует того же от других	3	
Сформированность креативности, склонности к самостоятельному творчеству, исследовательско-проектной деятельности	может работать в проектно-исследовательской группе при постоянной поддержке и контроле. Способен принимать творческие решения, но в основном использует традиционные способы	1	Наблюдение, беседа
	может разработать свой творческий проект с помощью педагога. Способен на творческие решения, но в основном использует традиционные способы	2	
	высокий творческий потенциал. Самостоятельно выполняет работы. Является разработчиком творческих проектов. Находит нестандартные решения, новые способы выполнения заданий	3	
<b>Метапредметные результаты</b>			
Понимать и принимать учебную задачу, сформулированную педагогом	овладел менее чем $\frac{1}{2}$ объема задач, предусмотренных программой	1	Наблюдение, беседа
	объем усвоенных задач составляет более $\frac{1}{2}$	2	
	демонстрирует полное понимание предусмотренных программой задач за конкретный период	3	
Планировать свои действия на отдельных этапах работы над выполнением	овладел менее чем $\frac{1}{2}$ объема знаний, предусмотренных программой	1	Наблюдение, беседа
	демонстрирует неполное освоение планируемых действий, но более $\frac{1}{2}$	2	

творческого задания	освоил план действий в заданных условиях	3	
Осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности; понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий	знает, но избегает их употреблять в деятельности	1	Наблюдение, беседа
	демонстрирует неполное освоение заданных параметров, но более ½	2	
	освоил план действий в заданных условиях	3	

## 2.6. Методические материалы

Основные виды занятий тесно связаны между собой и дополняют друг друга. Реализация программы предусматривает использование в образовательном процессе следующих педагогических технологий:

1. технология группового обучения;
2. технология коллективного взаимообучения;
3. технология развивающего обучения;
4. технология проблемного обучения;
5. технология исследовательской деятельности;
6. технология проектной деятельности;
7. технология коллективной творческой деятельности;
8. здоровьесберегающая технология.

### Алгоритм учебного занятия.

Главная методическая цель учебного занятия при системном обучении – создание условий для проявления творческой, познавательной активности обучающихся. На занятиях решается одновременно несколько задач – повторение пройденного материала, объяснение нового материала, закрепление полученных знаний и умений. Решение этих задач используется на основе накопления познавательных способностей, и они направлены на развитие творческих способностей обучающихся.

### Требования современного учебного занятия:

1. четкая формулировка темы, цели, задачи занятия;
2. занятие должно быть проблемным и развивающим;
3. вывод делают сами обучающиеся;
4. учет уровня и возможностей обучающихся, настроения детей;
5. планирование обратной связи;
6. добрый настрой всего учебного занятия.

### Структура занятия.

Организационный момент.

Введение в проблему занятия (определение цели, активизация и постановка познавательных задач).

Изучение нового материала (беседа, наблюдение, презентация, исследование).

Постановка проблемы.

Практическая работа.

Физкультминутка.

Обобщение занятия.

Подведение итогов работы.

В процессе проведения учебного занятия используются дидактические материалы:

- ✓ учебные тексты, презентации к теоретическим занятиям;
- ✓ методические разработки практических заданий, рекомендации, база исходных изображений для выполнения заданий, образцы выполненных работ;
- ✓ презентации;
- ✓ фонд работ, разработанных в графическом редакторе;
- ✓ серия видео-уроков, наглядно демонстрирующих создание композиций, образов персонажей.

На начальном этапе обучения, на примере рисования простых форм обучающиеся знакомятся с принципами и приемами работы различных инструментов в графическом редакторе. В последующем осуществляется переход к изображению более сложных комбинированных форм и графических объектов, изучаются основные законы композиции на примерах и образцах произведений компьютерной графики. Основным методическим условием обучения по программе является принцип «от идеи - к эскизу, от эскиза - к готовому произведению». Он способствует более глубокому пониманию методики работы в графическом редакторе над изображением. При обучении созданию иллюстрации в графических редакторах, обучающийся приобретает навыки пользования различными кистями, а также умение комбинировать и сочетать разные слои с иллюстрациями. С постепенным освоением программы у обучающихся, при помощи иллюстрирования, развиваются креативное мышление и умение визуализировать информацию.

## 2.7. Список литературы

### Список литературы для педагогов

1. Беляева С.Е. Основы изобразительного искусства и художественного проектирования. Уч. пособ. – М.: Академия, 2007. – 208 с., ил.
2. Ворончихин Н.С., Емшанова Н.А. Орнаменты, стили, мотивы. Иллюстрированное пособие. Издательский дом «Удмуртский университет», 2004.
3. Гаймалова К.И., Черокова А.В. Основы композиции в живописи // Международный студенческий научный вестник. – 2015. – № 4-4. URL: <http://www.eduherald.ru/ru/article/view?id=13595>.
4. Глушаков, С. В., Компьютерная графика: учебный курс / Глушаков, С. В., Кнабе, Г. А. – Харьков: Фолио; М.: ООО «Издательство АСТ», 2001, 480 с.
5. Дехтерёв Б.А. «Что такое книжная иллюстрация». URL: <http://www.fairy-room.ru/?p=11518>.
6. Залогова Л.А. «Компьютерная графика. Элективный курс: практикум», Москва: Бином. Лаборатория знаний, 2005, 245 с.
7. Кричалов А.А. «Компьютерный дизайн: Учебное пособие», Мн.: СТУ МГМУ, 2008, 154 с.
8. Левин А. Ш. «Самоучитель компьютерной графики и звука», Санкт-Петербург: Питер, 2006, 640 с.
9. Лепская Н.А. Основы компьютерной графики и дизайна. Учебное пособие. М. «Когито – Центр», 2004, 112 с.
10. Лепский В.Е., Лепская Н.А. Компьютер в художественном образовании. Учебное пособие. Центр художественной культуры и образования, МГП «Сапфир», 1993, 63 с.
11. Мелик-Пашаев А.А. В мире искусства. Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства. – М.: Искусство в школе, 2001, 384 с.
12. Миронов Д.Ф., Компьютерная графика в дизайне. Учебник для ВУЗов. Питер, 2003, 42 с.
13. Музыченко В.Л., Андреев О.Ю. Самоучитель компьютерной графики. Технологии 3000. 2003, 400 с.
14. Мураховский В.И. Компьютерная графика. Популярная энциклопедия. АСТ – ПРЕСС, 2002, 640 с.
15. Неменский Б.М. Программа «Изобразительное искусство и художественный труд» / Б.М. Неменский. – М.: Просвещение, 2007, 141 стр.
16. Прищепа, А. А. «Пропедевтика дизайна: Методическое пособие». – Ростов-на-Дону: ПИ ЮФУ, 2009, 124 с.
17. Ростовцев, Н.Н. Методика преподавания изобразительного искусства в школе. / Н. Н. Ростовцев. – М.: Просвещение, 2000, 256 с.
18. Саймонс Джейсон. Настольная книга дизайнера: Обработка иллюстраций./Пер. с англ. А.В. Банкрашкова. – М.: АСТ; Астрель, 2008, 256 с., ил.

19. Сидорова К. Г. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика для начинающих», Тольятти, 2018, 22 с.
20. Стасевич, В. Н. «Учеба, творчество, искусство. О ключевых понятиях и терминах изобразительной деятельности», Ростов-на-Дону: РГПУ, 2002, 86 с.
21. Цветкова М. С. Интегрированный курс «Изобразительное искусство и информационные технологии. // Информатика и образование. 2001, №9.

#### **Список литературы для обучающихся**

1. Антошин М. К. Учимся рисовать на компьютере. – М.: Айрис-Пресс, 2007, 160с.
2. Глушаков С.В. Самоучитель по компьютерной графике. – М.: АСТ; Владимир: ВКТ, 2018, 471 с.
3. Дуванов А.А. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. СПб.: БХВ-Петербург, 2005, 342 с.
4. «Энциклопедия компьютерной графики, мультимедиа САПР», 2004, 37 с.

#### **Список Интернет-ресурсов**

<https://vk.com/bookgraphicszbs> - «Искусство книжной графики и иллюстрации»;

[https://vk.com/knigi\\_s\\_kartinkami](https://vk.com/knigi_s_kartinkami) - «Книги с картинками. Искусство книжной иллюстрации»;

<http://www.gimp.org/> - GIMP (Гимп) растровый графический редактор;

<http://www.progimp.ru/articles/> – уроки Gimp;

<http://paintnet.ru/category/lessons> - уроки по графическому редактору;

<http://uroki.paint-net.ru/risovanie> - уроки рисования в Paint.Net;

<https://krita-soft.ru/uroki-risovaniya> – уроки рисования в Krita для новичков (видео уроки);

[https://kopilkaurokov.ru/informatika/uroki/sbornik\\_praktichieskikh\\_rabot\\_v\\_ghrafichieskom\\_riedaktorie\\_paint](https://kopilkaurokov.ru/informatika/uroki/sbornik_praktichieskikh_rabot_v_ghrafichieskom_riedaktorie_paint) - сборник практических работ в графическом редакторе Paint;

[https://ozgcdt.edumsko.ru/uploads/1800/1761/section/107090/prakticheskie\\_zadaniya\\_po\\_informatik\\_e.pdf](https://ozgcdt.edumsko.ru/uploads/1800/1761/section/107090/prakticheskie_zadaniya_po_informatik_e.pdf) - практические работы в графическом редакторе Paint;

<https://yandex.ru/video/preview/?filmId=1032540165331356295&from=tabbar&parentreqid=1598260320327878-282929090983294857000232-production-app-host-vla-web-yp28&text> - графический редактор Paint для новичков.