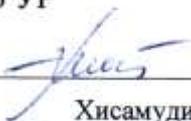


**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Министерство образования и молодёжной политики Свердловской**  
**области**  
**ООА СКО "Управление образования"**  
**МБОУ СОШ № 1 п. Восточный**

РАССМОТРЕНО  
руководитель МО

  
\_\_\_\_\_  
Быркова Г.А.  
от «29» августа 2025 г.

СОГЛАСОВАНО  
заместитель директора  
по УР

  
\_\_\_\_\_  
Хисамудинова И.Г.  
от «29» августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Директор

  
\_\_\_\_\_  
Хисамудинов А.Р.  
Приказ № 161-од от  
05.09.2025 г.



**Рабочая программа**  
**учебного курса по информатике**  
**"Компьютерная графика"**

для обучающихся 5-6, 8 классов

п. Восточный, 2025 г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА к рабочей программе курса «Компьютерная графика» 5-9 класс.

Рабочая программа составлена на основе:

- 1 Федеральным законом от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным законом от 31.07.2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р
- «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Инструктивно-методическим письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.08.2017 №09-1672 «Методические рекомендации по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности»;
- Письмом Роспотребнадзора от 19.01.2016 № 01/476-16-24 «О внедрении санитарных норм и правил», определяющее особенности организация внеурочной деятельности;
- Учебного плана основного общего образования, утвержденного приказом МБОУ СОШ №1 п. Восточный от 05.09.2025 № 161-д;
- Программой воспитания МБОУ СОШ №1 п.Восточный на 2025-2026 учебный год.
- Авторской программы «Компьютерная графика» (Л.А.Залогова, М., Бином. Лаборатория знаний, 2005 г)

Цели курса:

- формирование общеучебных умений и способов интеллектуальной деятельности на основе методов информатики;
- формирование у учащихся навыков информационно-учебной деятельности на базе средств ИКТ для решения познавательных задач и саморазвития;
- усиление культурологической составляющей школьного образования;
- пропедевтика понятий базового курса школьной информатики;
- развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся;
- умение создавать сайт.

Задачи:

- дать понимание принципов построения и хранения изображений;
- изучить форматы графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
- рассмотреть применение основ компьютерной графики в различных графических программах;
- научить учащихся создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ;
- научить выполнять обмен графическими данными между различными программами;
- показать учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире;
- организовать компьютерный практикум, ориентированный на: формирование умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов); овладение способами и методами освоения новых инструментальных средств; формирование умений и навыков самостоятельной работы; стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- организовать работу по овладению первичными навыками исследовательской деятельности, получения опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;

- создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ. Основные предметные образовательные результаты, достигаемые в процессе пропедевтической подготовки школьников в области информатики и познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- основы информационного мировоззрения - научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Структура курса предполагает изучение теоретического материала, который осваивается на курсовых занятиях, и проведение практических занятий на ПК с целью применения на практике полученных теоретических знаний

Владение компьютерной техникой - обязательное условие эффективного обучения технологии работы на ПК. Инструменты графики должны быть встроены в тот или иной технологический процесс и, следовательно, должны быть подчинены решению некой общей задачи. Такой задачей, например, может быть составление рекламного проспекта. Следовательно, вам потребуются поиск подходящей информации и преобразование ее в нужный вид с применением определенным характером компьютерных инструментов - обработки текста и графики, проведения вычислений, составления графика или диаграммы.

## **1. Содержание курса**

### **«Основы компьютерной графики» 5-6 класс**

#### **Тема 1. Обучение работе на компьютере**

Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером. Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню.

#### **Тема 2. Освоение среды графического редактора Paint**

Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.

#### **Тема 3. Редактирование рисунков**

Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком.

#### **Тема 4. Точные построения графических объектов**

Геометрические инструменты. Использование клавиши shift при построении прямых,

квадратов, окружностей. Редактирование графического объекта по пикселям. Понятие пиктограммы.

### **Тема 5. Преобразование рисунка**

Отражения и повороты. Наклоны. Сжатия и растяжения рисунка.

### **Тема 6. Конструирование из мозаики**

Понятие типового элемента мозаики. Понятие конструирования. Меню готовых форм - плоских и объемных. Конструирование с помощью меню готовых форм.

### **Тема 7. Освоение среды графического редактора Paint.Net**

Назначение и возможности программы. Интерфейс. Просмотр изображений. Способы получения изображений. Типы изображений. Выделение областей. Инструменты выделения. Преобразование выделенных областей. Извлечение фона. Фильтры. Рисование и заливка. Контуры и фигуры. Каналы и маски. Работа со слоями. Тоновая и цветовая коррекция. Работа с текстом. Фильтры для создания специальных эффектов.

### **Тема 8. Векторная графика. Графический редактор Inkscape**

Векторный редактор. Устройство векторного рисунка и знакомство с векторным редактором. Растяжение и сжатие, удаление, вращение, наклоны, отражения, сложение и вычитание, ближе/дальше, выравнивание, координатная сетка. Основы векторного редактирования. Прямоугольники, эллипсы, многоугольники, линейная заливка, заливка по кругу, заливка по эллипсу, заливка растровым изображением, заливка фракталами, объединение объектов, исключение объектов, пересечение объектов, разделение объекта, операции над множествами и высказываниями. Конструирование векторного рисунка. Инструменты: Прямая, Кривая, Текст. Преобразование в кривые. Экспорт векторного объекта в растровые форматы GIF, JPEG, BMP. Приёмы конструирования векторного рисунка.

## **«Компьютерная графика» 8 класс**

### **Раздел 1. Техника безопасности и охраны труда при работе на ПК**

#### **1.1. Техника безопасности. Охрана труда. Личная санитарная гигиена.**

Излучение. Электрический разряд. Влажность. Сохранность технических средств. Здоровье учащегося.

*Учащийся должен знать:*

при работе на ПК необходимо соблюдать:

- правила техники безопасности;
- условия для охраны труда;
- правила личной гигиены.

### **Раздел 2. Постановка задачи**

#### **2.1. Постановка задачи. Цели курса.**

Креативность (способность к творчеству). Программное и аппаратное обеспечение. Учитель знакомит учащихся с программой курса “Компьютерная графика”, с практическим применением изученной программы курса в трудовой деятельности.

*Учащийся должен знать*

что, используя компьютерные программы, он может реализовать свои творческие возможности:

- попробовать себя в роли сценариста, режиссера, мультипликатора;
- оформителя стенгазет;
- художника-дизайнера и т.п.

Обучающийся аргументирует свой выбор курса “Компьютерная графика”: практическое применение изученного курса “Компьютерная графика” в дальнейшем обучении или в предполагаемой сфере трудовой деятельности.

### **Раздел 3. Компьютерная графика**

#### **3.1. Компьютерная графика (векторная и растровая).**

Растр. Пиксель. Вектор. Автофигуры. Объект.

*Учащийся должен знать:*

- форматы графических файлов;
- все компьютерные изображения разделяются на два типа: растровые и векторные;

- растровые графические изображения хранятся с помощью точек различного типа (пикселей), которые образуют строки и столбцы;
- каждый пиксель имеет определенное положение и цвет;
- векторные графические изображения являются оптимальным средством для хранения высокоточных графических объектов (чертежи, схемы);
- векторные графические изображения формируются из объектов (точка, линия, окружность и т.д.);

### 3.2. Графические редакторы.

Paint, Adobe Photoshop, Word, CorelDraw, Adobe Illustrator.

*Учащийся должен знать:*

- растровые графические редакторы: *Paint*.
- векторные графические редакторы: *Word, CorelDraw, Adobe Illustrator*.

## Раздел 4. Графический редактор *Paint*

### 4.1. Возможности графического редактора *Paint*. Окно программы *Paint*.

Файл. Рисунок. Формат. Панель инструментов и примитивов. Масштаб. Палитра.

*Учащийся должен знать:*

- *Paint* - простейший графический редактор, предназначенный для создания и редактирования растровых графических изображений в основном формате Windows (BMP) и форматах Интернета (GIF и JPEG). Он приемлем для создания простейших графических иллюстраций, в основном схем, диаграмм и графиков, которые можно встраивать в текстовые документы; в *Paint* можно создавать рекламу, буклеты, объявления, приглашения, поздравления и др.
- Графический редактор *Paint* ориентирован на процесс “рисования” изображения и комбинирования готовых фрагментов, а не на обработку (“доводку”) готовых изображений, таких как отсканированные фотографии.
- Средства и инструменты для “художественного” творчества - палитра цветов, кисть, аэрозольный баллончик, ластики для стирания, “карандаши” для рисования геометрических фигур (линий, прямоугольников, эллипсов, многоугольников). Редактор позволяет вводить тексты, и богатый набор шрифтов из комплекта Windows дает возможность выполнять на картинках эффектные надписи. Имеются и “ножницы” для вырезания фрагментов картинки, - вырезанный элемент можно переместить, скопировать, уменьшить, увеличить, развернуть и т.д.
- Основные возможности *Paint*:
  - Проведение прямых и кривых линий различной толщины и цвета.
  - Использование кистей различной формы, ширины и цвета.
  - Построение различных фигур - прямоугольников, многоугольников, овалов, эллипсов - закрашенных и не закрашенных.
  - Помещение текста на рисунок.
  - Использование преобразований - поворотов, отражений, растяжений и наклона.

### 4.2. Техника создания и редактирования изображения.

*Учащийся должен уметь:*

- создать файл;
- выбрать инструмент или примитив;
- изменять палитру;
- менять фон рисунка
- уменьшать и приближать масштаб изображения;
- повернуть рисунок;
- наклонять рисунок;
- работать с панелью атрибутов текста.

*Практическая работа “Пингвин”.*

## Раздел 5. Векторная графика в текстовом редакторе Word

### 5.1. Возможности графического редактора Word. Окно программы. Панель инструментов Рисование. Автофигуры.

Панель инструментов Рисование. Объект WordArt. Заливка. Объем. Тень. Группировка. Тип линии. Тип штриха. Надпись.

*Учащийся должен знать:*

- с помощью текстового редактора Word можно создавать графические изображения и Web-страницы;
- методы работы с текстовым редактором Word, как и с любым другим приложением Office, полностью основаны на зрительном восприятии;
- когда мы открываем документ, то текст, графика и форматирование выглядят на экране также, как и на печати.

### 5.2. Техника создания и редактирования изображения.

*Учащийся должен уметь:*

- пользоваться кнопками панели Рисование;
- вставлять автофигуры;
- изменять наклон, положение автофигуры;
- выбирать тип линии и штриха;
- составлять палитру заливки;
- работать с текстовым объектом WordArt;
- убирать заливку и цвет линии и т.д.

*Практическая работа “Рекламный проспект”.*

Приоритетами для школьного курса информатики и ИКТ на этапе основного общего образования являются:

#### **Познавательная деятельность:**

- использование для познания окружающего мира различных естественнонаучных методов: наблюдение, измерение, эксперимент, моделирование;
- формирование умений различать факты, гипотезы, причины, следствия, доказательства, законы, теории;
- овладение адекватными способами решения теоретических и экспериментальных задач;
- приобретение опыта выдвижения гипотез для объяснения известных фактов и экспериментальной проверки выдвигаемых гипотез.

#### **Информационно-коммуникативная деятельность:**

- владение монологической и диалогической речью. Способность понимать точку зрения собеседника и признавать право на иное мнение;
- использование для решения познавательных и коммуникативных задач различных источников информации.

#### **Рефлексивная деятельность:**

- владение навыками контроля и оценки своей деятельности, умением предвидеть возможные результаты своих действий;
- организация учебной деятельности: постановка цели, планирование, определение оптимального соотношения цели и средств.

**В соответствии с ФГОС и ФОП в освоении программ выпускник среднего (полного) общего образования должен владеть следующими компетенциями:**

- уметь реализовывать в повседневной жизни, полученные в школе знания и навыки;
- владеть навыками саморазвития и умело их использовать для повышения личной конкурентоспособности;
- проявлять заботу о родном крае, своей стране;
- иметь ценностное отношение к основным нравственным, эстетическим, трудовым нормам, характерным для жителей региона и многонациональной России в целом;
- знать собственные индивидуальные особенности, определяющие возможность обоснованного выбора содержания будущего профессионального образования;

- владеть навыками самоорганизации для реализации собственных положительных качеств и преодолении установок, негативно влияющих на психофизическое и социальное здоровье подрастающего поколения;
- планировать ближайшее и отдаленное будущее, обоснованно выбирать варианты реализации жизненных планов;
- владеть основными знаниями и навыками, необходимыми для создания благополучной семьи.

Через все уроки реализуется «**Информационная культура**».

**Содержание:** Научно обоснованный анализ и обобщение полученной информации о регионе, и представление ее в доступном для окружающих виде. Способы критического отбора информации, с учетом специфики ее источников, оснований доверия и возможности практического использования. Поиск информации, способствующей развитию имеющихся способностей, обеспечивающей успешное самоутверждение среди взрослых и сверстников. Способы развития навыков самообразования с учетом индивидуальных способностей и требований учебной деятельности. Эффективные способы самоанализа и рефлексии. Основы информационной безопасности. Эффективные способы отбора информации из различных источников в соответствии с потребностями и интересами обучающегося. Способы получения необходимой информации при выборе образовательного учреждения, места работы, форм проведения досуга, совершения покупок, организации знакомств на территории Свердловской области.

## **2. Планируемые результаты освоения учебного предмета.**

### **Выпускник научится:**

- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»;
- приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- приводить примеры древних и современных информационных носителей;
- классифицировать информацию по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях:
- определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции:
  - различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
  - запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу;
  - создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;
  - работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна):
    - вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
    - применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках;
    - выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;
    - использовать простые способы форматирования (выделение жирным шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов;
    - создавать и форматировать списки;
    - применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;
    - использовать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций;
    - осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);
    - ориентироваться на интернет-сайтах (нажать указатель, вернуться, перейти на главную страницу);

- соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.

#### **Выпускник получит возможность:**

- овладеть приёмами клавиатурного письма;
- научиться систематизировать (упорядочивать) файлы и папки;
- сформировать представления об основных возможностях графического интерфейса и правилах организации индивидуального информационного пространства;
- расширить знания о назначении и функциях программного обеспечения компьютера; приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;
- создавать объёмные текстовые документы, включающие списки, таблицы, диаграммы, рисунки;
- осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с помощью средств текстового процессора;
- оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста;
- видоизменять готовые графические изображения с помощью средств графического редактора;
- научиться создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами;
- научиться создавать на заданную тему мультимедийную презентацию с гиперссылками, слайды которой содержат тексты, звуки, графические изображения; демонстрировать презентацию на экране компьютера или с помощью проектора;
- научиться работать с электронной почтой (регистрировать почтовый ящик и пересылать сообщения);
- научиться сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет материалы;
- расширить представления об этических нормах работы с информационными объектами.

#### **Метапредметные образовательные результаты**

Основные метапредметные образовательные результаты, достигаемые в процессе пропедевтической подготовки школьников в области информатики и ИКТ:

- уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм»;
- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование - определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; контроль - интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция - внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка - осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов;

хранение и обработка информации; поиск, передача и хранение информации),

- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ.

### 3. Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности

№ п/п	Название темы	Количество часов		
		общее	теория	практика
<b>5 класс «Основы компьютерной графики»</b>				
1.	Обучение работе на компьютере	2	1	1
2.	Освоение среды графического редактора Paint	3	1	2
3.	Редактирование рисунков	3	1	2
4.	Точные построения графических объектов	3	1	2
5.	Преобразование рисунка	2	1	1
6.	Конструирование из мозаики	4	1	3
7.	Освоение среды графического редактора Paint.Net	8	2	6
8.	Векторная графика. Графический редактор Inkscape	9	4	5
	Итого	34	12	22
<b>6 класс «Основы компьютерной графики»</b>				
1.	Основы изображения	1	0,5	0,5
2.	Программы растровой графики	8	1	7
3.	Монтаж и улучшение изображений. Создание индивидуальных графических проектов	7	1	6
4.	Итоговое занятие. Представление собственных проектов	1	0	1
	Итого	17	2,5	14,5
<b>8 класс «Компьютерная графика»</b>				
1.	Техника безопасности и охраны труда при работе на ПК	1	1	
2.	Постановка задачи	1	1	
3.	Компьютерная графика	4	2	2
4.	Графический редактор <i>Paint</i>	8	2	6
5.	Векторная графика в текстовом редакторе <i>Word</i>	3	1	2
	Итого	17	7	10

### ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 класс (34 часа в год, 1 час в неделю)

№ урока	Содержание (раздел темы)	Кол-во часов
	<b>Раздел 1. Обучение работе на компьютере</b>	<b>2</b>
1.	Инструктаж по ТБ. Информация. Информатика. Компьютер. Как устроен компьютер. (теория).	1
2.	Практическая работа по теме: «Обучение работе на компьютере»	1

	<b>Раздел 2. Освоение среды графического редактора Paint</b>	<b>3</b>
3.	Назначение графического редактора Paint. Компьютерная графика	1
4.	Инструменты рисования. Настройка инструментов	1
5.	Практическая работа по теме: «Освоение среды графического редактора Paint»	1
	<b>Раздел 3. Редактирование рисунков.</b>	<b>3</b>
6.	Понятие фрагмента рисунка. Выделение, перенос, копирование	1
7.	Понятие файла. Сохранение созданного рисунка. Открытие сохраненного рисунка	1
8.	Практическая работа по теме: «Редактирование рисунков»	1
	<b>Раздел 4. Точные построения графических объектов.</b>	<b>3</b>
9.	Геометрические инструменты. Инструменты рисования линий. Построение линий. Построение фигур	1
10.	Что такое пиксель и пиктограмма. Изменение масштаба просмотра рисунков. Редактирование рисунков по пикселям	1
11.	Практическая работа по теме: «Точные построения графических объектов»	1
	<b>Раздел 5. Преобразование рисунка.</b>	<b>2</b>
12.	Выполнение команд наклона, отражения и поворота. Растяжение и сжатие. Исполнение надписи.	1
13.	Практическая работа по теме: «Преобразование рисунка»	1
	<b>Раздел 6. Конструирование из мозаики</b>	<b>4</b>
14.	Творческая работа «Конструирование из кубиков»	1
15.	Практическая работа по теме: «Конструирование из мозаики»	1
16.	Итоговое тестирование	1
17.	Виртуальная экскурсия «Графика»	1
	<b>Раздел 7. Освоение среды графического редактора Paint.Net</b>	<b>8</b>
18.	Интерфейс редактора Paint.Net. Выполнение основных операций(выделение, перенос, копирование). Инструменты редактора	1
19.	Слои. Преобразования (Растяжения, сжатия)	1
20.	Отражения, 2D и 3D-повороты отдельного слоя	1
21.	Геометрические инструменты редактора. Геометрические фигуры редактора	1
22.	Рисование текста	1
23.	Цвета, заливки, рисование	1
24. - 25.	Обработка изображений, эффекты	2
	<b>Раздел 8. Векторная графика. Графический редактор Inkscape</b>	<b>9</b>
26.-27.	Основы работы с объектами	2
28.-29.	Основы векторного редактирования	2
30.-31	Конструирование векторного рисунка	2
32.-33	Работа над творческим заданием	2
34.	Защита творческого проекта	1

Всего	34
-------	----

**6 класс (17 часов в год, 0,5 часа в неделю).**

№ урока	Тема	Кол-во часов
	<b>1. Основы изображения</b>	<b>1</b>
1	Методы представления графических изображений. Цвет в компьютерной графике. Форматы графических файлов	1
	<b>2. Программы растровой графики</b>	<b>8</b>
2	Введение в программу Gimp .Рабочее окно программы Gimp	1
3	Инструменты программы. Проект	1
4	Выделение областей	1
5	Коллаж. Основы работы со слоями. Проект	1
6	Изображения с текстом.	1
7	Ретуширование фотографий. Работа над проектом	1
8	Тоновая коррекция и цветовая коррекция. Работа над проектом	1
9	Работа с контурами. Фильтры. Работа над проектом	1
	<b>3. Монтаж и улучшение изображений. Создание индивидуальных графических проектов</b>	<b>7</b>
10	Монтаж изображений	1
11	Прием улучшения изображений	1
12-16	Работа над индивидуальными проектами	5
	<b>4. Итоговое занятие. Представление собственных проектов</b>	<b>1</b>
17	Представление собственных проектов	1
	Всего:	17 часов

**8 класс (17 часов в год, 0,5 часа в неделю).**

№ п/п	Дата урока	Название темы	Количество часов		
			Всего	Теор.	Практ.
<b>8 класс</b>					
<b>Раздел 1. Техника безопасности и охраны труда при работе на ПК</b>					
1		Техника безопасности. Охрана труда.	1	1	0
<b>Раздел 2. Постановка задачи</b>					
2		Постановка задачи. Цели курса.	1	1	0
<b>Раздел 3. Компьютерная графика</b>					
3		Компьютерная графика (векторная и растровая).	1	1	0
4		форматы графических файлов.	1	0	1
5-6		Графические редакторы.	2	1	1
<b>Раздел 4. Графический редактор Paint</b>					
7-8		Возможности графического редактора Paint. Окно программы Paint.	2	1	1
9-10		Файл. Рисунок. Формат.	2	1	1
11-12		Панель инструментов и примитивов. Масштаб. Палитра.	2	1	1
13		Техника создания и редактирования изображения.	1	0	1

14		Итоговая работа по созданию рисунка в редакторе.	1	0	1
<b>Раздел 5. Векторная графика в текстовом редакторе Word</b>					
15		Возможности графического редактора Word.	1	1	0
16		Окно программы. Практическая работа по созданию простого рисунка в редакторе.	1	0	1
17		Практическая работа по созданию рисунка	1	1	1
		Итого	17ч		

**Литература:**

1. Сагман С. microsoft Office 2000. - М.:ДМК Пресс, 2002. - 672 с.: ил. (Серия "Самоучитель").
2. Тайц А.М., Тайц А.А. Самоучитель Adobe Photoshop 7. - СПб.: БХВ-Петербург, 2003. - 688 с.: ил.
3. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Компьютерная графика: Photoshop CS, CorelDraw 12, Illustrator CS. Трюки и эффекты (+CD). - СПб.: Питер, 2004. - 812 с.: ил. - (Серия "Трюки и эффекты").

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 364594085773079485149359994365539118177086968230

Владелец Хисамудинов Анатолий Раилович

Действителен с 15.10.2025 по 15.10.2026